



**Regras do Campeonato Mundial de
2024
v1.0**

Índice:2

1. Introdução e objetivo. 4

- 1.1 Contexto e objetivo. 4
- 1.2 Objetivo. 4
- 1.3 Reconhecimento e Aceitação4
- 1.4 Aplicação das Regras da Competição 4
- 1.5 Ação Disciplinar 5

2. Elegibilidade no Evento 6

- 2.1. Elegibilidade de membros das equipes 6
- 2.2. Qualificação da Equipe 6

3. Escalações 8

- 3.1. Requisitos Mínimos de Escalação 8
- 3.2. Prazos de Escalação8
- 3.3. Presença. 8

4. Equipamentos e Periféricos 9

- 4.1. Equipamentos de Palco e Periféricos 9
- 4.2. Programas de Computador e Seu Uso 10
- 4.3. Vestuário de Jogador12
- 4.4. Vestuário de Técnico13

5. Local e Área da Competição 14

- 5.1. Acesso ao Local do Evento 14
- 5.2. Área de disputas 14
- 5.3. Área de aquecimento16
- 5.4. Outras áreas de acesso dos membros da equipe 16
- 5.5. Áreas de competição remota 16
- 5.6. Restrições adicionais16

6. Estrutura do torneio, cronograma e premiação 18

- 6.1. Formato do competitivo 18
- 6.2. Administração de chaveamento 21
- 6.3. Sorteios do torneio 22
- 6.4. Cronograma de jogos do torneio 24
- 6.5. Premiação do torneio25

7. Processo das disputas 26

- 7.1. Chegada ao local do evento 26
- 7.2. Papel dos Representantes do ECM 26
- 7.3. Atualização do competitivo. 28
- 7.4. Preparação pré-disputa 28
- 7.5. Configurações do jogo 30
- 7.6. Processo pós-partida31
- 7.7. Processo pós-disputa 31

8. Pausas e bugs 33

- 8.1. Paralisação da partida 33
- 8.2. Definições de bugs 34
- 8.3. Disponibilidade e uso da Cronoquebra 37

9. Conduta do Pessoal da Equipe 42

- 9.1. Irrelevância da intencionalidade. 42
- 9.2. Comportamento competitivo 42
- 9.3. Conduta do Pessoal da Equipe em relação aos outros 44
- 9.4. Outras condutas proibidas 45
- 9.5. Conformidade com as regras da Liga 46
- 9.6. Associação a jogos de azar 48

10. Espírito das Regras 49

- 10.1. Decisões finais 49
- 10.2. Mudanças das Regras 49
- 10.3. Diferenças de idioma 49
- 10.4. Interesses do ECM 49

Glossário de Termos 50

Apêndice 52

1. Introdução e objetivo

1.1 Contexto e objetivo

A League of Legends Championship Series LLC, uma empresa de responsabilidade limitada de Delaware ("**Entidade do ECM**"), junto a seus afiliados (coletivamente, "**Riot**") determinou tais Regras para o cenário competitivo de LoL a fim de unificar e padronizar as regras utilizadas no ECM de 2024.

1.2 Objetivo

Estas Regras foram feitas exclusivamente a fim de garantir a integridade do sistema estabelecido pelos representantes do ECM para o cenário profissional de LoL e assegurar o equilíbrio competitivo entre as equipes que jogam no nível profissional. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em partidas profissionais de LoL, incluindo as equipes, os jogadores e os gestores.

1.3 Reconhecimento e Aceitação

O reconhecimento das Regras da Competição e a aceitação de cumprimento dos termos é uma condição essencial dos Termos de Participação do Torneio de Equipes. As Regras da Competição aqui presentes são as "Regras Oficiais da Competição", citadas em todos os Termos de Participação de Equipes do conjunto de regras e políticas gerais descritos nos termos ("**Regras**"). A Entidade do ECM pode emitir interpretações, orientações e outros documentos de políticas (cada um desses é um "**Documento de Orientação**") de tempos em tempos para explicar, esclarecer, complementar ou fornecer orientações informais sobre as Políticas, as Regras da Competição e as outras Regras. Todos esses Documentos de Orientação devem ser incorporados – e constituir – as Regras da Competição ao serem lançados para as equipes. Os Documentos de Orientação iniciais constam como Anexos nas Regras da Competição, estando incorporados a elas.

1.4 Aplicação das Regras da Competição

Cada Entidade de Equipe reconhece e aceita que a quebra ou inobservâncias das Regras da Competição ou de qualquer Documento de Orientação por (a) uma pessoa ou entidade que, direta ou indiretamente por meio de corporações intermediárias ou outras entidades, possua valores, títulos, interesses de capital, participações acionárias ou interesses de posse na Entidade de Equipe ou nas Marcas de Equipe ("**Proprietário**") será considerada uma quebra ou inobservância das Regras da Competição ou de qualquer Documento de Orientação da Entidade de Equipe; e (b) qualquer jogador, técnico, administrador, analista, contratado, consultor, funcionário, membro da equipe ou outra pessoa contratada pela Entidade de Equipe ou pelos Proprietários que, de tempos em tempos, exerça as obrigações da Entidade de Equipe ou os direitos da Entidade de

Equipe sob os Termos de Participação de Equipe (esses considerados coletivamente "**Pessoal da Equipe**") será considerada uma quebra ou inobservância das Regras da Competição ou de qualquer Documento de Orientação da Entidade de Equipe, em qualquer instância, até mesmo em casos em que a Entidade de Equipe, em si, não tenha culpa. As Regras da Competição se aplicam somente aos jogos oficiais do ECM, e não a outras competições, torneios e jogos organizados de League of Legends administrados por funcionários, contratados ou agentes do LoL ("**Representantes do ECM**").

1.5 Ação Disciplinar

A Entidade do ECM tem o direito de executar procedimentos disciplinares em relação a qualquer quebra ou inobservância das Regras da Competição pela Entidade de Equipe, por quaisquer Proprietários ou por Pessoal da Equipe e impor multas, suspensões, desclassificações e outras ações disciplinares (ou a combinação dos itens citados) conforme a determinação da Entidade do ECM a seu critério exclusivo (coletivamente, "**Ações Disciplinares**"); e tais Ações Disciplinares (i) podem ser divulgadas publicamente pela Entidade do ECM a seu critério exclusivo; e (ii) são razoáveis e necessárias para manter a integridade competitiva do ECM ou a cortesia associada ao Jogo, ao ECM e à Riot.

2. Elegibilidade no Evento

2.1. Elegibilidade de membros das equipes

Para ter elegibilidade e poder competir no ECM, cada jogador, técnico e gestor ("**Membros da Equipe**") precisará satisfazer as seguintes condições:

- 2.1.1. **Idade.** Cada Membro da Equipe precisa ter nascido em – ou antes de – 25 de setembro de 2007 (ou seja, ter pelo menos 17 anos no primeiro dia do evento).
- 2.1.2. **Elegibilidade residencial e trabalhista.** Cada Membro da Equipe deve satisfazer as exigências de elegibilidade trabalhista da região que estará representando no ECM.
- 2.1.3. **Não podem ser funcionários da Riot.** Membros da Equipe não podem ser funcionários da Riot Games Inc. ("**RGI**"), da League of Legends Esports Federation LLC ou de quaisquer afiliados, tanto no início quanto durante o período do ECM. "**Afiliado**" é definido como qualquer pessoa ou outra entidade que possua ou controle, ou tenha posse ou controle de um Proprietário, ou que esteja sob propriedade coletiva ou controle coletivo com um Proprietário. "**Controle**" significa poder, em qualquer interpretação, para determinar as políticas e o gerenciamento de uma entidade, seja pelo poder de eleger, nomear ou aprovar, direta ou indiretamente, os diretores, representantes, gestores ou administradores da entidade ou semelhante.
- 2.1.4. **Nomes de usuário dos Membros da Equipe.** Os Membros da Equipe devem usar o nome de usuário que utilizaram na última partida regional que os qualificou para o ECM. Mudanças de nome não serão permitidas, exceto em certas circunstâncias atenuantes, e precisarão ser aprovadas pelos Representantes do ECM antes de o novo nome ser usado em uma partida do ECM.

2.2. Elegibilidade da Equipe

- 2.2.1. **Classificação da equipe.** As equipes se classificarão para o ECM por meio de partidas regulares e partidas após a temporada na região em que normalmente competem, e seguindo as regras definidas pela região. As regiões receberam as seguintes quantidades de posições:
 - 2.2.1.1. China (LPL), Coreia do Sul (LCK): 4 posições
 - 2.2.1.2. EMEA (LEC), América do Norte (LCS): 3 posições

2.2.1.3. APAC (PCS), Vietnã (VCS): 2 posições

2.2.1.4. Brasil (CBLol), América Latina (LLA): 1 posição

Nestas regras, as equipes podem ser identificadas por sua região e um número, por exemplo, LCK2 ou VCS1. O número se refere ao ranking atingido durante as partidas regionais.

2.2.2. Revogação de classificação. As equipes podem perder sua classificação em uma destas situações:

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

2.2.2.2. A equipe classificada não pode cumprir os requisitos de escalação dentro do prazo estipulado pelos Representantes do ECM.

2.2.2.3. Outras situações nas quais os Representantes do ECM considerem necessário proibir uma equipe classificada de participar do ECM.

2.2.3. Nomes de Equipe, Siglas e Logotipos. Cada equipe deve colocar o Nome de Equipe, a Sigla de Equipe e o Logotipo de Equipe que usou na última partida regional que a qualificou para o ECM. Mudanças não serão permitidas, exceto em certas circunstâncias atenuantes, e precisarão ser aprovadas pelos Representantes do ECM antes do uso.

3. Escalações

3.1. Requisitos Mínimos de Escalação

- 3.1.1. **Jogadores.** Cada equipe deve ter, durante todo o ECM, uma escalação de pelo menos seis jogadores. No mínimo, quatro desses jogadores devem ser considerados residentes da região que representam. Além disso, as equipes podem, às suas custas, manter um sétimo jogador na escalação.
- 3.1.2. **Técnicos.** Cada equipe deve ter, durante todo o ECM, um técnico principal. Além disso, as equipes podem ter até três técnicos estratégicos na escalação.
- 3.1.3. **Gestor.** Cada equipe deve ter, durante todo o ECM, um Gestor de Equipe.

3.2. Prazos de Escalação

- 3.2.1. **Fechamento da Escalação Ativa.** As equipes devem fechar e entregar suas Escalações Ativas a Representantes do ECM até o dia 15 de agosto de 2024 às 03:59 BRT. A Escalação Ativa entregue nesse momento será considerada como a Escalação Ativa elegível para o ECM. A escalação só poderá ser composta de jogadores e técnicos que estiverem no elenco regional de uma equipe.
- 3.2.2. **Escalações iniciais.** Para cada partida no ECM, as equipes devem designar cinco jogadores de sua Escalação Ativa como a Escalação Inicial daquela partida. Submissões de escalação para o primeiro jogo de uma equipe devem ser entregues até as 22:00 (horário local) ou uma hora após o término da última partida do dia (o que ocorrer por último) no dia anterior à disputa da equipe. As submissões de escalação para os jogos seguintes devem ser entregues até cinco minutos após a conclusão do jogo anterior.

3.3. Presença.

Todos os Membros da Equipe devem estar presentes em todas as atividades obrigatórias, incluindo, entre outras:

- 3.3.1. Partidas agendadas;
- 3.3.2. Ensaios/Períodos de testes técnicos;
- 3.3.3. Eventos de imprensa/mídia;
- 3.3.4. Programa de experiências premium; e
- 3.3.5. Outras atividades consideradas necessárias pelos Representantes do

ECM.

4. Equipamentos e Periféricos

4.1. Equipamentos de Palco e Periféricos

- 4.1.1. Equipamentos fornecidos pelo ECM.** O ECM fornecerá, e os jogadores usarão exclusivamente, equipamentos destas categorias: (1) PC e monitor, (2) aquecedores de mão, (3) headsets e microfones e (4) mesas e cadeiras.

Além disso, a pedido de jogadores, a Entidade do ECM fornecerá equipamentos destas categorias para uso: (1) teclados de PC, (2) mouses de PC e (3) mousepads.

Todos os equipamentos fornecidos pelo ECM serão escolhidos, selecionados e determinados a critério exclusivo do ECM. Sujeito ao supramencionado, a modificação não autorizada dos equipamentos fornecidos pelo ECM ou uso de hardwares, softwares ou outros equipamentos não fornecidos ou aprovados pelo ECM será considerado trapaça. Os jogadores devem devolver todo o equipamento fornecido pelos Representantes do ECM ao fim do evento ou a pedido dos Representantes do ECM. Os equipamentos do ECM podem ser decorados com logotipos ou marcas de patrocinadores do evento. Os jogadores não podem cobrir, ocultar ou ofuscar esses logotipos ou marcas.

- 4.1.2. Equipamentos fornecidos pelo jogador ou pela equipe.** Os jogadores poderão trazer equipamentos (próprios ou de suas equipes) das seguintes categorias à área de disputas e usá-los durante as partidas oficiais do ECM: (1) teclados de PC, (2) mouses de PC e bungees de mouse, (3) mousepads. Esses equipamentos não podem ter ou mostrar qualquer tipo de nome, imagem, logotipo ou propriedade intelectual de uma empresa ou marca que seja concorrente da Riot Games ou do LoL. Os equipamentos também não devem ser usados sem o consentimento do detentor dos direitos autorais nem de modo que leve o MSI ou seus afiliados a enfrentarem ações de infração, apropriação indevida ou outra forma de concorrência injusta. Os jogadores não podem levar outros equipamentos para a área de disputas, incluindo, mas não limitado a headsets, microfones, fones intra-auriculares, celulares, pen drives ou tocadores de MP3.

- 4.1.3. Substituição de equipamentos.** Caso haja suspeita de problemas técnicos ou mau funcionamento do equipamento, um jogador ou Representante do ECM poderá solicitar uma revisão técnica da situação.

Um especialista designado por um Representante do ECM fará a avaliação e o conserto dos problemas. Os especialistas podem pedir que os Representantes do ECM façam substituições de equipamentos a critério exclusivo dos especialistas. Se um jogador quiser usar equipamentos fornecidos pelo jogador/equipe como substituição, os equipamentos devem estar disponíveis no local para uso imediato. Se os equipamentos não estiverem disponíveis, o jogador terá que usar o equipamento fornecido pelo ECM, conforme citado acima. Mas a decisão de qualquer troca ficará a critério do ECM.

- 4.1.4. Política de equipamentos.** Todos os equipamentos fornecidos por jogadores e equipes que o jogador quiser usar durante o evento devem ser submetidos aos Representantes do ECM antes do evento. O ECM ficará com esses equipamentos durante o evento e os devolverá após a eliminação da equipe ou transferência de local. As equipes serão responsáveis por transportar o equipamento para diferentes locais e entregá-los novamente antes do início de qualquer partida. Os Representantes do ECM serão responsáveis pelo armazenamento (e cobrança, se necessário) dos equipamentos das equipes. Equipes ou jogadores que saírem da área de disputa com os equipamentos estarão sujeitos a penalidades, exceto se autorizados pelos Representantes do ECM. Se um jogador quiser usar o mesmo equipamento nas áreas de treino e no palco, será necessário levar dois equipamentos iguais.
- 4.1.5. Equipamentos não aprovados.** Os equipamentos que não forem aprovados ou que estiverem sob suspeita de proporcionar vantagem competitiva não poderão ser usados, conforme avaliação dos representantes do ECM. O uso de equipamentos não aprovados durante a competição será considerado trapaça. Se o equipamento do jogador for reprovado, ele terá que usar o equipamento fornecido pelo ECM. Além disso, ficará a critério exclusivo dos Representantes do ECM reprovar o uso de qualquer equipamento pessoal por questões de segurança do torneio ou eficiência/eficácia operacional.

4.2. Programas de Computador e Seu Uso

Os membros da equipe estão proibidos de instalar seus próprios programas em qualquer um dos computadores fornecidos pelo ECM, incluindo os que estão nas áreas de aquecimento e treino. Se um membro da equipe quiser instalar um programa em qualquer computador, será necessário ter autorização de um Representante do ECM. O uso de programas de computador não aprovados será considerado trapaça.

- 4.2.1. Chat de voz.** O único chat de voz permitido será o do sistema nativo dos headsets fornecidos pelo ECM. Não será permitido utilizar softwares de

terceiros (ex.: Discord) para esse fim. Os representantes do ECM poderão monitorar o áudio de uma equipe caso julguem necessário.

- 4.2.2. Comunicação e redes sociais.** É proibido utilizar os computadores do ECM para visualizar ou postar em qualquer site de comunicação ou rede social. Isso inclui, entre outros, Facebook, X, fóruns online e e-mails.
- 4.2.3. Equipamentos não essenciais.** É proibido conectar aos computadores fornecidos pelo ECM qualquer equipamento que não seja do jogador/equipe ou fornecido pelo ECM, sob quaisquer circunstâncias. Isso inclui dispositivos como celulares ou pen drives, por exemplo.
- 4.2.4. Macros.** Todos os programas de macros, incluindo macros de softwares e hardwares implementados com macros armazenados em sua memória interna, externos ao cliente do jogo League of Legends, são proibidos.
- 4.2.5. Programas nativos.** Os jogadores podem usar os programas nativos MS Paint e Notepad antes e depois das partidas. Os jogadores não podem usar os programas nativos MS Paint e Notepad durante as partidas e devem fechar os programas antes do início da partida. O ECM proíbe o acesso de jogadores a programas nativos em casos de abuso.
- 4.2.6. Ruído rosa.** A ECM usa o sistema de "ruído rosa" de cancelamento de ruído nos headsets para proteger a integridade da competição. Os jogadores deverão manter níveis mínimos de "ruído rosa" em seus headsets. É possível que os representantes do ECM impeçam os jogadores de ajustar esses níveis de "ruído rosa" caso determinem que as fontes de barulho externas são muito fáceis de distinguir. Além disso, os Representantes do ECM podem, a seu critério exclusivo, optar por não usar o sistema de "ruído rosa".
- 4.2.7. Restrições de áudio adicionais.** Os fones de ouvido devem ser colocados diretamente sobre as orelhas dos jogadores e deverão continuar nessa posição durante toda a partida. O microfone que vem acoplado ao headset deve estar perto da boca do jogador e poderá ser ajustado pelos representantes do ECM caso acreditem que ele esteja mal posicionado. Os jogadores não podem obstruir o posicionamento de seus fones de ouvido utilizando nenhum método nem colocar entre o aparelho e suas orelhas nenhum tipo de item, como chapéus, cachecóis e outras peças de roupa, exceto certos artigos religiosos e/ou equipamentos médicos (ex.: hijab, turbante, quipá e aparelhos auditivos). Os Representantes do ECM, a seu critério exclusivo, determinarão se um item se classifica como item religioso e/ou médico.
- 4.2.8. Adulteração de equipamento.** Os jogadores não poderão tocar nem manusear o equipamento de seus companheiros de equipe após o início

de uma disputa, seja o equipamento próprio ou fornecido pelo ECM. Os jogadores que precisarem de assistência em relação ao equipamento devem pedir ajudar a um representante do ECM.

4.3. Vestuário de Jogador

4.3.1. Definições. Os uniformes das equipes incluem as seguintes partes:

4.3.1.1. Camiseta de equipe. Inclui camisas do uniforme de manga longa e curta.

4.3.1.2. Calças. Apenas calças compridas são permitidas.

4.3.1.3. Uniforme de equipe. Inclui camisas e calças, além de acessórios – como aquecedores, capuzes e jaquetas.

4.3.1.4. Meias e sapatos. São permitidos apenas sapatos fechados.

4.3.1.5. Outros itens de vestuário. Os jogadores não podem usar chapéus ou outros acessórios na cabeça dentro da área de disputas.

4.3.2. Identidade do jogador e da equipe. A equipe deve exibir seu logotipo na área do peito da camiseta e o Nome de Invocador do jogador na parte superior das costas da camiseta. O logotipo da equipe e o Nome de Invocador devem ser grandes o suficiente para que sejam visíveis em transmissões e diferentes dos logotipos dos patrocinadores e outros elementos do uniforme. Os uniformes de todos os jogadores devem ter o mesmo estilo.

4.3.3. Colocação do logotipo de patrocinador. Os logotipos de patrocinador podem ser colocados no uniforme da equipe. Não há restrições quanto ao número de logotipos de patrocinador ou onde colocá-los em eventos internacionais. As equipes podem decidir como os logotipos da equipe e dos patrocinadores serão distribuídos no uniforme. No entanto, as equipes não devem dar a impressão de que um patrocinador é o patrocinador do nome da equipe se não for o caso.

4.3.4. Material inadequado. Alguns materiais podem ser considerados inadequados e não podem ser exibidos nos Uniformes das Equipes. Isso inclui:

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

4.3.4.2. Qualquer material que seja calunioso, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou ofensivo, que descreva ou represente quaisquer

funções corporais internas ou resultados sintomáticos de condições internas, ou que remeta a assuntos considerados socialmente inaceitáveis.

4.3.4.3. Qualquer coisa que deprecie ou difame qualquer equipe ou jogador rival ou qualquer outra pessoa, entidade ou produto.

4.3.5. Material com direitos autorais. Os uniformes das equipes não podem conter qualquer marca registrada, material com direitos autorais ou outros elementos de propriedade intelectual usados sem a permissão do dono, ou qualquer material que leve o ECM ou seus afiliados a enfrentarem ações de infração, apropriação indevida ou qualquer outra forma de competição injusta.

4.3.6. Aprovação de vestuário. Todos os uniformes das equipes devem receber aprovação por escrito antes do início do ECM.

4.3.7. Política de vestuário. Os jogadores devem usar os uniformes oficiais da equipe em todas as aparições oficiais no ECM, incluindo, sem limitação, partidas, conferências antes e após as partidas, entrevistas, apresentações de palcos e cerimônias.

4.3.8. Uniformes idênticos. Durante as partidas, os jogadores devem usar a camiseta do uniforme da equipe e calças. Os jogadores podem escolher individualmente se querem usar as jaquetas de equipe. Todos os jogadores que escolherem usar uma jaqueta autorizada devem usar a mesma jaqueta (ex.: apenas um tipo de jaqueta pode ser usado pela equipe durante uma partida).

4.3.9. Identidade. Os jogadores não poderão cobrir o próprio rosto nem tentar esconder sua identidade dos representantes do ECM. Os representantes devem ser capazes de identificar cada jogador a qualquer momento e poderão pedir para que os jogadores retirem qualquer tipo de material que impeça essa identificação, ou que venha a ser uma distração para outros jogadores ou para os representantes do ECM. Por essa razão, assim como as que foram citadas na Seção 4.2.7, chapéus não serão permitidos.

4.3.10. Restrições de região. Serão aplicadas pelo ECM quaisquer outras restrições regionais aos uniformes dos jogadores da região que uma equipe represente.

4.4. Vestuário de Técnico

4.4.1. Política de vestuário. Os técnicos devem vestir peças adequadas durante o evento. O traje adequado é "social casual" e não inclui: roupas esportivas, vestuário com logotipos de equipe (como camisetas dos

uniformes), sapatos abertos etc. Os técnicos podem usar broches, se seguirem todas as restrições listadas nas regras.

- 4.4.2. Restrições de região.** Serão aplicadas pelo ECM quaisquer outras restrições regionais aos vestuários dos técnicos da região que uma equipe represente.

5. Local e Área da Competição

5.1. Acesso ao Local do Evento

- 5.1.1. Acesso ao local.** O acesso às áreas restritas do local das disputas oficiais do ECM é exclusivo ao Pessoal da Equipe do ECM, a não ser que uma exceção tenha sido aprovada previamente pelos Representantes do ECM. Fica a critério do ECM fornecer a outras pessoas permissão para acompanharem as disputas do ECM. O acesso ao local do evento é sempre restrito. O único momento em que um membro do Pessoal da Equipe poderá acessar o local será quando sua presença for exigida por um Representante do ECM. A entrada do local está limitada segundo o Protocolo de Segurança do Evento.
- 5.1.2. Verificação médica antecipada.** Cada membro do Pessoal da Equipe deve confirmar sua identidade com os Representantes do ECM ao entrar no local do evento por qualquer motivo. Além disso, os Representantes do ECM têm o direito, antes de permitir que qualquer Pessoal da Equipe ou outra pessoa entre no local do evento, de fazer uma verificação médica, medindo a temperatura e seguindo os passos para confirmar a saúde física do indivíduo. Se, em qualquer momento antes ou durante a partida, os Representantes do ECM determinarem que um indivíduo não está saudável e não deve entrar no local do evento, a entrada desse indivíduo será negada e será solicitada a sua saída do local do evento imediatamente. Se os Representantes do ECM determinarem que um jogador não está saudável e não deve participar de uma partida, eles podem pedir à equipe aplicável um substituto. Se as leis aplicáveis exigirem algum procedimento de verificação médica, sanitária ou de segurança pública adicional, os Representantes do ECM terão autorização total para implementar esses procedimentos, e todos os jogadores deverão cooperar com os Representantes do ECM na implementação dos procedimentos.

5.2. Área de disputas

A "área de disputas" é a área ao redor dos computadores usados durante as disputas. Enquanto uma disputa estiver acontecendo, somente os membros das equipes que estão jogando e os técnicos poderão ficar nessa área, de acordo com a Seção 5.2.2 abaixo.

- 5.2.1. Pessoal da Equipe.** Pessoal da Equipe credenciado, incluindo gestores, tradutores e outros membros da equipe de suporte que se registraram e receberam as credenciais para o evento, podem ficar na área de disputas durante o processo de preparação, mas devem sair antes do início do

processo de escolha/banimento e não podem voltar até o fim da disputa. O número total de Pessoal da Equipe (incluindo jogadores, técnicos e outros funcionários) permitido na área de disputas durante o processo de preparação de disputa não pode ser superior a 10 (dez).

5.2.2. Acesso de técnico à área de disputas. O técnico principal poderá ficar dentro dessa área durante o processo de preparação das partidas e a fase de escolha/banimento, mas deverá sair após a conclusão da fase de escolha/banimento e só poderá retornar depois do final da partida. Além disso, a presença de um técnico estratégico é opcional durante o processo de preparação e a fase de escolha/banimento, mas ele também deve se retirar após a conclusão da fase de escolha/banimento.

5.2.3. Dispositivos sem fio. Dispositivos eletrônicos (incluindo, mas não limitados a: celulares, tablets e smart watches) são permitidos na área de disputas e nas salas das equipes durante a disputa, incluindo: a fase de escolha/banimento, pausas, recriações e entre partidas de disputas longas. Os Representantes do ECM recolherão os dispositivos de todos os membros do Pessoal das Equipes na área de disputas e nas salas das equipes e os devolverão ao fim da disputa.

5.2.4. Anotações e cadernos. Os jogadores não podem levar materiais escritos ou impressos para a área de disputas durante partidas. Os técnicos principais e os técnicos estratégicos podem levar materiais escritos ou impressos para a área de disputas durante partidas. Os materiais escritos ou impressos devem ficar com o técnico na área designada para uso do técnico. Os técnicos não podem usar materiais escritos ou impressos para comunicar ou transmitir informações aos jogadores durante as partidas, exceto na fase de escolha/banimento, entre partidas e em outros períodos de tempo em que a comunicação entre técnicos e jogadores é permitida.

5.2.5. Restrições de consumíveis.

Consumíveis permitidos:

5.2.5.1. Bebidas são permitidas na área de disputas apenas em recipientes selados aprovados pelo ECM, que serão providenciados pelos Representantes do ECM mediante solicitação dos jogadores.

Consumíveis proibidos:

5.2.5.2. Comidas são proibidas na área de disputas.

5.2.5.3. Tabaco e outros produtos com nicotina são proibidos na área de disputas.

As equipes não podem deixar lixo na área de disputas após a conclusão da partida.

5.3. Área de aquecimento

- 5.3.1. **Objetivo.** A área de aquecimento (também chamada de "Ala Verde", ou "Green Room") contará com computadores designados pelo ECM especialmente para servir como equipamento de treino aos jogadores antes de suas disputas oficiais começarem.
- 5.3.2. **Acesso à área de aquecimento.** Apenas Pessoal da Equipe credenciado pode ficar na área de aquecimento da equipe. Acesso adicional ficará a critério dos Representantes do ECM.
- 5.3.3. **Filmagem da área de aquecimento.** De vez em quando, o ECM pode exibir filmagens da equipe na área de aquecimento na transmissão. Por isso, o Pessoal da Equipe deve ocultar suas credenciais o tempo todo dentro da área de aquecimento.

5.4. Outras áreas de acesso dos membros da equipe

- 5.4.1. **Objetivo.** São áreas dentro do local do evento feitas para que os jogadores relaxem e socializem em lugares separados da área de disputas, determinadas pelos representantes do ECM de tempos em tempos.
- 5.4.2. **Acesso às áreas por outros membros da equipe.** Apenas Pessoal da Equipe credenciado pode ficar nessas áreas. Acesso adicional ficará a critério dos Representantes do ECM.

5.5. Restrições adicionais

- 5.5.1. **Visitantes.** Visitantes externos não são permitidos nas áreas restritas em momento algum.
- 5.5.2. **Interferência no estúdio.** Nenhum membro do Pessoal da Equipe poderá tocar nem movimentar as luzes, câmeras e outros equipamentos do estúdio, nem ficar de pé em cima de cadeiras, mesas e outros equipamentos. O Pessoal da Equipe deverá seguir todas as instruções da equipe de estúdio do ECM.
- 5.5.3. **Interferência no patrocínio do local do evento.** O ECM estabeleceu várias incorporações de patrocinadores no local de evento. Essas incorporações não podem ser cobertas, movidas, ofuscadas nem sofrer interferência.

6. Estrutura do torneio, cronograma e premiação

6.1. Formato do competitivo

6.1.1. Fase de Entrada.

6.1.1.1. Descrição. Oito equipes serão divididas em duas chaves de eliminação dupla no formato "melhor de três" (Chave A e Chave B). O primeiro lugar de cada chave avançará para a Fase Suíça. A equipe em segundo lugar enfrentará o terceiro lugar da outra em uma série final de partidas de avanço no formato "melhor de três". As vencedoras de cada uma se classificarão para a Fase Suíça. Uma representação visual da Fase de Entrada está disponível no Apêndice, nas Figuras 1a e 1b.

6.1.1.1.1. Cada chave consistirá em quatro partidas "melhor de três": duas disputas na Rodada 1 e duas disputas na Rodada 2. Elas serão seguidas por duas partidas "melhor de três" de avanço entre as chaves.

6.1.1.1.2. Os vencedores de cada partida da Rodada 1 avançarão para a Partida 1 da Rodada 2, e os perdedores avançarão para a Partida 2 da Rodada 2.

6.1.1.1.3. O vencedor da Partida 1 da Rodada 2 continuará para a Fase Suíça. O perdedor da Partida 2 da Rodada 2 será eliminado do ECM e ficará em 19º/20º lugar.

6.1.1.1.4. O perdedor da Partida 1 da Rodada 2 da Chave A enfrentará o vencedor da Partida 2 da Rodada 2 da Chave B na Partida de Avanço A. Da mesma forma, o perdedor da Partida 1 da Rodada 2 da Chave B enfrentará o vencedor da Partida 2 da Rodada 2 da Chave A na Partida de Avanço B. Os perdedores dessas partidas serão eliminados do ECM e ficarão em 17º/18º lugar, e os vencedores avançarão para Fase Suíça.

6.1.1.2. Escolha do lado do mapa. No Jogo 1 da primeira rodada, a habilidade de escolher o lado preferido do mapa (aqui referido como "**direito de escolha de lado**") será concedida à equipe mais bem colocada. A escolha (aqui referida como "**escolha de lado**") deverá ocorrer até as 22h no horário local dois dias antes da disputa. Ou seja, se uma disputa ocorrer dia 25/09, a escolha de lado deverá ser feita até as 22h do dia 23/09. O direito de escolha de lado do Jogo 1 da Rodada 2 e das partidas de avanço será

determinado jogando uma moeda (ou por algum método equivalente) após a conclusão das partidas anteriores. A escolha de lado será feita no momento do lançamento da moeda. Em todas as partidas, depois do primeiro jogo, a equipe perdedora do jogo anterior poderá escolher o lado do mapa, e sua escolha deverá ser feita até cinco minutos após o fim da partida anterior.

6.1.2. Fase Suíça.

6.1.2.1. Descrição. 16 equipes se enfrentarão em cinco rodadas em partidas "melhor de um" e "melhor de três". A primeira rodada consistirá em oito disputas "melhor de um". Após essas partidas, as equipes serão designadas para mais oito partidas no formato "melhor de um", com cada equipe jogando contra um adversário com a mesma pontuação. Esse processo continuará até que todas as equipes tenham três vitórias ou três derrotas. As partidas iniciais serão no formato "melhor de um", e qualquer partida que determine o avanço ou a eliminação será uma "melhor de três". As equipes avançarão para as Eliminatórias ao ganharem três partidas, mas as que perderem três partidas serão eliminadas do ECM. Uma representação visual da Fase Suíça está disponível no Apêndice, na Figura 2.

6.1.2.1.1. A Rodada 1 consistirá em oito partidas "melhor de um".

6.1.2.1.2. A Rodada 2 consistirá em oito partidas "melhor de um".

6.1.2.1.3. A Rodada 3 consistirá em quatro partidas "melhor de três" e quatro disputas "melhor de um". As partidas entre equipes invictas (ex.: equipes com pontuação 2 a 0) e equipes sem vitórias (ex.: equipes com uma pontuação 0 a 2) serão "melhor de três", e as partidas restantes (ex.: disputas entre equipes com uma pontuação de 1 a 1) serão "melhor de um". As equipes que forem eliminadas durante a Terceira Rodada ficarão em 15º/16º lugar no ECM.

6.1.2.1.4. A Rodada 4 consistirá em seis partidas "melhor de três". As equipes que forem eliminadas durante a Quarta Rodada ficarão em 12º/13º/14º lugar no ECM.

6.1.2.1.5. A Rodada 5 consistirá em três partidas no formato "melhor de três". As equipes que forem eliminadas durante a Quinta Rodada ficarão em 9º/10º/11º lugar no ECM.

6.1.2.2. Escolha do lado do mapa.

6.1.2.2.1. Rodada 1. O direito de escolha de lado para jogos da Rodada 1 será concedido à equipe do maior conjunto. A escolha de lado de todas as partidas da Rodada 1 será feita até as 22h do horário local de 1º de outubro (dois dias antes da partida).

6.1.2.2.2. Rodadas 2 a 5. O direito de escolha de lado do primeiro Jogo em cada partida das Rodadas 2 a 5 será concedido à equipe do maior conjunto. Nessas partidas, a escolha de lado ocorrerá até as 22h do horário local ou uma hora após a conclusão do jogo final, o que vier depois, no dia após a partida. No caso de ambas as equipes serem do mesmo conjunto, o direito de escolha de lado será determinado jogando uma moeda (ou por algum método equivalente) imediatamente após o sorteio. Se a escolha de lado for determinada jogando uma moeda, a escolha da equipe será feita no momento do lançamento da moeda. Em todas as partidas, depois do primeiro jogo, a equipe perdedora do jogo anterior poderá escolher o lado do mapa, e sua escolha deverá ser feita até cinco minutos após o fim da partida anterior.

6.1.3. Fase Eliminatória.

6.1.3.1. Descrição. As oito últimas equipes serão organizadas em uma chave de eliminação única no formato "melhor de cinco" com três rodadas: Quartas de Final, Semifinais e Final. Uma representação visual da Fase Eliminatória está disponível no Apêndice, na Figura 3.

6.1.3.1.1. Equipes que vencerem partidas nas Quartas de Final avançarão para as Semifinais. Equipes que perderem partidas serão eliminadas do ECM e ficarão em 5º–8º lugar.

6.1.3.1.2. Equipes que vencerem partidas nas Semifinais avançarão para a Final. Equipes que perderem partidas serão eliminadas do ECM e ficarão em 3º/4º lugar.

6.1.3.1.3. A equipe que vencer a Final será a Campeã do ECM de 2024. A equipe que perder a Final será eliminada do ECM em 2º lugar.

6.1.3.2. Escolha do lado do mapa.

6.1.3.2.1. Quartas de Final. O direito de escolha de lado do Jogo 1 das Quartas de Final será concedido à equipe com melhor

pontuação na Fase Suíça. No caso de ambas as equipes terem a mesma pontuação, o direito de escolha de lado será determinado pela ordem em que as equipes forem sorteadas no Sorteio das Quartas de Final (veja a seção 6.3 para mais informações). A escolha de lado será feita no momento do lançamento da moeda. No restante das partidas das Quartas de Final, a escolha de lado deverá ocorrer até as 22h no horário local dois dias antes da disputa.

6.1.3.2.2. Semifinais e Final. O direito de escolha de lado nas Semifinais e na Final será determinado jogando uma moeda em horário e local determinados pelos Representantes do ECM. A escolha de lado será feita no momento do lançamento da moeda.

6.1.3.2.3. Durante todas as rodadas, em todas as partidas, depois do primeiro jogo, a equipe perdedora do jogo anterior poderá escolher o lado do mapa, e sua escolha deverá ser feita até cinco minutos após o fim da partida anterior.

6.2. Administração de chaveamento

As equipes foram divididas no torneio para iniciar em uma das duas fases: a Fase de Entrada ou a Fase Suíça.

6.2.1. Equipes que iniciarão na Fase de Entrada:

6.2.1.1. 1º e 2º lugares na Classificatória do PCS

6.2.1.2. 1º e 2º lugares na Classificatória da VCS

6.2.1.3. 1º lugar da Classificatória do CBLol

6.2.1.4. 1º lugar da Classificatória do LLA

6.2.1.5. 3º lugar da Classificatória do LEC

6.2.1.6. 3º lugar da Classificatória da LCS

6.2.2. Equipes que iniciarão na Fase Suíça:

6.2.2.1. 1º, 2º, 3º e 4º lugares na Classificatória da LPL

6.2.2.2. 1º, 2º, 3º e 4º lugares na Classificatória da LCK

6.2.2.3. 1º e 2º lugares na Classificatória do LEC

6.2.2.4. 1º e 2º lugares na Classificatória da LCS

6.3. Sorteios do torneio

6.3.1. Sorteio da Fase de Entrada

6.3.1.1. Conjuntos. As equipes foram divididas em dois conjuntos baseados no desempenho internacional anterior de suas regiões, para os objetivos da Fase de Entrada.

6.3.1.1.1. Conjunto 1: LEC3, LCS3, PCS1, VCS1

6.3.1.1.2. Conjunto 2: CBLOL1, LLA1, PCS2, VCS2

6.3.1.2. Procedimento do sorteio. As equipes serão alocadas em partidas em uma seleção aleatória contra um adversário do conjunto oposto (ex.: cada equipe do Conjunto 1 enfrentará uma equipe do Conjunto 2). As partidas serão divididas em duas chaves de acordo com a ordem do sorteio, mas seguindo as restrições abaixo. A ordem do sorteio não determinará a ordem em que as partidas serão jogadas.

6.3.1.3. Restrições do sorteio. Duas equipes do mesmo conjunto não podem ser da mesma região. Se esse for o resultado de um sorteio, ou se acabar forçando esse resultado em um sorteio futuro, moveremos a equipe sorteada para a próxima vaga disponível.

6.3.2. Fase Suíça – Rodada 1

6.3.2.1. Conjuntos. As equipes foram divididas em quatro conjuntos de acordo com o desempenho internacional de suas regiões para os objetivos da Fase Suíça. Esses conjuntos são divididos em dois pares: Conjuntos 1 e 4 e Conjuntos 2 e 3.

6.3.2.1.1. Conjunto 1: LCK1, LPL1, LCS1, LEC1

6.3.2.1.2. Conjunto 2: LCK2, LPL2, LCS2, LEC2

6.3.2.1.3. Conjunto 3: LCK3, LCK4, LPL3, LPL4

6.3.2.1.4. Conjunto 4: equipe que avançou na Fase de Entrada 1, equipe que avançou na Fase de Entrada 2, equipe que avançou na Fase de Entrada 3, equipe que avançou na Fase de Entrada 4

6.3.2.2. Procedimento do sorteio. As equipes serão alocadas em partidas em uma seleção aleatória contra um adversário do conjunto que enfrentarão (ex.: Conjunto 1 x Conjunto 4 e Conjunto 2 x Conjunto

3). A ordem do sorteio não determinará a ordem em que as partidas serão jogadas.

6.3.2.3. Restrições do sorteio. Não haverá partidas de equipes da mesma região na Rodada 1 da Fase Suíça. Se esse for o resultado de um sorteio, ou se acabar forçando esse resultado em um sorteio futuro, moveremos a equipe sorteada para a próxima vaga disponível.

6.3.3. Sorteios da Fase Suíça – Rodadas 2 a 5.

6.3.3.1. Procedimento do sorteio. Todas as equipes serão alocadas aleatoriamente com um adversário com o mesmo histórico. A ordem do sorteio não determinará a ordem em que as partidas serão jogadas.

6.3.3.2. Restrições do sorteio. Não haverá partidas repetidas na Fase Suíça (isto é, se duas equipes se enfrentarem na Rodada 1, independentemente do histórico, elas não poderão jogar novamente nas Rodadas 3, 4 ou 5). Se esse for o resultado de um sorteio ou se acabar forçando esse resultado em um sorteio futuro, moveremos a equipe sorteada para a próxima vaga disponível. Se nenhum sorteio for válido devido a essa regra, os representantes do ECM poderão anulá-la.

6.3.4. Sorteio da Fase Eliminatória

6.3.4.1. Procedimento do sorteio. As equipes que terminarem a Fase Suíça com um histórico de 3 a 0 serão alocadas aleatoriamente para enfrentar equipes que terminarem a Fase Suíça com um histórico de 3 a 2. Após este sorteio, as equipes restantes serão alocadas aleatoriamente em dois confrontos.

6.3.4.2. Construção da chave. As duas equipes com histórico de 3 a 2 e as duas com histórico de 3 a 0 serão colocadas em lados opostos da Chave da Fase Eliminatória. Os lugares restantes serão determinados pela ordem de sorteio.

6.3.4.3. Restrições do sorteio. Não há restrições adicionais de sorteio da Chave da Fase Eliminatória.

6.3.5. Cronograma de sorteios do torneio

6.3.5.1. Sorteio da Fase Inicial: 1º de setembro, após a Final do LEC.

6.3.5.2. Sorteio da Rodada 1 da Fase Suíça: imediatamente após a conclusão das partidas em 29 de setembro.

- 6.3.5.3.** Sorteio da Rodada 2 da Fase Suíça: imediatamente após a conclusão das partidas em 3 de outubro.
- 6.3.5.4.** Sorteio da Rodada 3 da Fase Suíça: imediatamente após a conclusão das partidas em 4 de outubro.
- 6.3.5.5.** Sorteio da Rodada 4 da Fase Suíça: imediatamente após a conclusão das partidas em 7 de outubro.
- 6.3.5.6.** Sorteio da Rodada 5 da Fase Suíça: imediatamente após a conclusão das partidas em 12 de outubro.
- 6.3.5.7.** Sorteio das Quartas de Final: imediatamente após a conclusão das partidas em 13 de outubro.

6.4. Cronograma de jogos do torneio

6.4.1. Datas das fases do torneio.

- 6.4.1.1.** Fase Inicial: de 25 a 29 de setembro
- 6.4.1.2.** Fase Suíça: de 3 a 7 de outubro, de 10 a 13 de outubro
- 6.4.1.3.** Fase de Chaves – Quartas de Final: de 17 a 20 de outubro
- 6.4.1.4.** Fase de Chaves – Semifinais: 26 e 27 de outubro
- 6.4.1.5.** Fase de Chaves – Final: 2 de novembro

- 6.4.2. Mudanças na programação.** A ordem das partidas, as datas e o cronograma ficarão a critério do ECM. Os representantes do ECM poderão, a seu critério, reorganizar a programação das disputas do dia e/ou mudar a data de uma disputa do ECM, ou ainda modificar a programação das disputas. Caso a programação de uma disputa seja alterada pelos representantes, o ECM informará todas as equipes o mais rápido possível.

6.5. Premiação do torneio

O prêmio do ECM será composto por uma porcentagem da premiação, garantida pelos organizadores do evento no valor mínimo de US\$ 2.225.000,00, sendo composta de (i) US\$ 2.225.000,00 da contribuição dos organizadores do evento e (ii) uma porcentagem do faturamento da venda de certas mercadorias digitais associadas ao ECM (a "Premiação"). Os prêmios serão concedidos da seguinte forma:

Colocação	Porcentagem
1	20,00%
2	16,00%
3º/4º	8,00% cada
5º–8º	4,50% cada
9º–11º	3,50% cada
12º–14º	3,00% cada
15º/16º	2,50% cada
17º/18º	1,75% cada
19º/20º	1,00% cada

7. Processo das disputas

7.1. Chegada ao local do evento

Os membros da Escalação Ativa das equipes participantes do ECM precisarão chegar ao local do evento no horário estipulado pelos Representantes do ECM. Penalidades por atraso ficarão a critério dos Representantes do ECM.

7.2. Papel dos Representantes do ECM

7.2.1. Líder de operações competitivas. O "líder de operações competitivas" é um Representante do ECM responsável pelo julgamento de todos os problemas relacionados ao evento que possam afetar a integridade competitiva. O papel dessa pessoa inclui, mas não se limita a:

7.2.1.1. Dar a palavra final sobre todas as Regras de Operação de Partidas

7.2.2. Líder de operações de partida. O "líder de operações de partida" é um Representante do ECM responsável pelo julgamento de todos os problemas relacionados às partidas que possam afetar a integridade competitiva. O papel dessa pessoa inclui, mas não se limita a:

7.2.2.1. Avaliar bugs e ocorrências de exploits e suas possíveis repercussões

7.2.2.2. Fazer uma declaração inicial sobre todas as Regras de Operação de Partidas

7.2.3. Árbitro Principal. O "Árbitro Principal" é um Representante do ECM que é responsável pela organização antes e depois das partidas, além da organização do saguão do jogo. A jurisdição dos juízes inclui, mas não se limita a:

7.2.3.1. Verificar os titulares de uma equipe antes da partida.

7.2.3.2. Verificar e monitorar os equipamentos e as áreas de disputas de jogadores, caso se aplique.

7.2.3.3. Anunciar o início da partida.

7.2.3.4. Determinar e registrar recordes no jogo.

7.2.3.5. Solicitar pausas/retornos durante partidas.

7.2.3.6. Informar penalidades e ações disciplinares às equipes como resposta a violações de regras durante a partida.

7.2.3.7. Tomar decisões relacionadas à partida seguindo as Regras da Competição, incluindo pausas e interrupções de jogo.

7.2.3.8. Confirmar o fim da partida e o resultado.

7.2.4. Árbitros de Fase. Os "Árbitros de Fase" estão sob a direção do líder de operações de partida e do Árbitro Principal. Suas responsabilidades incluem, mas não se limitam a:

7.2.4.1. Aceitar ou negar acesso a áreas de disputa, caso se aplique.

7.2.4.2. Executar os protocolos de segurança direcionados pelo Árbitro Principal e outros Representantes do ECM e/ou segundo estas Regras da Competição.

7.2.4.3. Administrar a lista de controle de jogadores e reforçar as Regras da Competição, além de direcionar os jogadores para executarem ou não alguma ação.

7.2.4.4. Comunicar-se com jogadores a respeito de problemas dentro e fora do jogo.

7.2.4.5. Mediante solicitação, explicar qualquer "bug exploit".

7.2.5. Líder de Conformidade. O "Líder de Conformidade" é um Representante do ECM responsável por investigar as ações de membros do Pessoal da Equipe que forem antiéticas em natureza e/ou que quebrem regras dos Esports da Riot. O papel dessa pessoa inclui, mas não se limita a:

7.2.5.1. Investigar quebras de regras da Riot, incluindo as regras de comportamento do Pessoal da Equipe (Seção 9).

7.2.5.2. Dar a palavra final sobre medidas tomadas contra as equipes.

7.2.5.3. Mediante solicitação, explicar quaisquer medidas disciplinares tomadas contra as equipes.

7.2.6. Comportamento do árbitro. Em todos os momentos, os juízes deverão comportar-se de forma profissional e tomar decisões de forma imparcial. Nenhuma predileção ou preconceito será demonstrado em relação a qualquer jogador, equipe, gestor de equipe, proprietário ou outro indivíduo.

7.2.7. Decisões finais.

Todas as decisões referentes à interpretação destas Regras da Competição, da elegibilidade dos jogadores, da programação, da representação do evento e das penalidades por comportamentos impróprios ficarão a critério do líder de operações competitivas, cujas decisões são finais. As decisões do líder de operações competitivas com relação às Regras da Competição não poderão ser objeto de recurso e

não darão origem a qualquer reivindicação por danos monetários ou qualquer outra solução legal ou equitativa.

7.3. Atualização do competitivo.

O ECM será jogado na Atualização 14.18. Quaisquer mudanças na Atualização competitiva escolhida ficarão a critério do ECM. Qualquer Campeão, item, runa, skin ou exploit pode ser desativado a qualquer momento, a critério dos Representantes do ECM, inclusive durante uma partida. Uma lista de Campeões, itens, runas e exploits restritos será fornecida a todas as equipes antes do evento.

7.4. Preparação pré-disputa

- 7.4.1. Contas dos jogadores.** Os jogadores receberão contas ("Contas de Ambiente de Torneio") para uso em todas as partidas oficiais do ECM. As Contas de Ambiente de Torneio serão nomeadas usando a Sigla de Equipe oficial seguida pelo nome oficial do jogador no torneio.
- 7.4.2. Ordem dos assentos.** Os jogadores devem sentar-se na ordem especificada pelo árbitro presente no local.
- 7.4.3. Tempo de preparação.** Os jogadores terão períodos estabelecidos para se prepararem antes de suas disputas. Como parte da programação de uma disputa, os representantes do ECM comunicarão aos jogadores e suas equipes o tempo que terão para se prepararem e poderão modificar a programação a qualquer momento. Considera-se que o tempo de preparo tem início quando os jogadores entram na área de disputas, durante o qual não poderão sair dela sem a permissão de um dos juízes ou representantes do ECM presentes no local e o acompanhamento de outro representante. A rotina de preparação é composta pelos seguintes componentes:
 - 7.4.3.1.** Confirmação da validade da Conta de Ambiente de Torneio;
 - 7.4.3.2.** Verificação da qualidade de todos os equipamentos;
 - 7.4.3.3.** Conexão e ajuste dos periféricos;
 - 7.4.3.4.** Garantir o funcionamento adequado do sistema de chat de voz;
 - 7.4.3.5.** Configuração das páginas de runas;
 - 7.4.3.6.** Ajuste das configurações do jogo;
 - 7.4.3.7.** Aquecimento limitado no jogo.

- 7.4.4. Falha técnica de equipamentos.** Caso os jogadores encontrem algum problema nos equipamentos durante o processo de preparação, deverão alertar um Representante do ECM imediatamente.
- 7.4.5. Níveis de iluminação.** Os jogadores podem solicitar ajustes no nível da iluminação direcionada ao palco durante o processo de preparação. Porém, a equipe do ECM exigirá um nível mínimo de iluminação no palco e ela não será reduzida abaixo dele.
- 7.4.6. Pontualidade de início de partida.** Espera-se que os jogadores resolvam quaisquer problemas com o processo de preparação dentro do tempo estipulado e que a partida comece no horário programado. Ficará a critério dos representantes do ECM permitir qualquer atraso devido a problemas no processo de preparação ou infligir penalidades por atraso.
- 7.4.7. Prontidão dos jogadores.** Dois minutos antes da disputa começar, um representante do ECM passará por todos os jogadores, verificando se cada um já terminou seu processo de preparação. Após todos os dez jogadores confirmarem a finalização de suas preparações pré-disputa, os mesmos não poderão mais sair da área de disputas ou entrar em uma partida de aquecimento sem a permissão de um representante do ECM.
- 7.4.8. Criação do saguão da partida.** Os representantes do ECM decidirão como o saguão oficial da partida será criado. Os jogadores serão instruídos pelos representantes a entrarem no saguão assim que as verificações terminarem, na seguinte ordem de posições: topo, caçador, meio, atirador e suporte.
- 7.4.9. Deveres pré-disputa.** Os membros da equipe serão informados sobre possíveis deveres pré-disputa, incluindo, entre outras coisas: aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais sobre questões relacionadas à partida. Os membros da equipe devem cumprir todos os deveres pré-disputa.
- 7.4.10. Cronograma pré-disputa.** Todas as equipes devem aderir a qualquer cronograma pré-disputa fornecido às equipes pelos Representantes do ECM. O cronograma pré-disputa pode incluir horários designados de chegada e partida das acomodações da equipe e do local do evento. O cronograma pré-disputa também pode incluir períodos programados para deveres pré-disputa, serviços de cabelo e maquiagem, tempo de preparação e outros requisitos pré-disputa. Sanções por atraso e/ou descumprimento dos deveres estabelecidos no cronograma pré-disputa poderão ser avaliadas a critério dos Representantes do ECM.

7.5. Configurações do jogo

- 7.5.1. Início do processo de escolha/banimento.** Quando todos os dez jogadores estiverem no saguão oficial da partida, um Representante do ECM solicitará a confirmação de que ambas as equipes estão prontas para iniciar a fase de escolha/banimento. Depois da confirmação, um representante do ECM instruirá o dono da sala a iniciar a partida. O técnico principal e um técnico estratégico terão acesso ao palco e poderão se comunicar com a equipe durante o processo de escolha/banimento. Os técnicos devem sair do palco para uma posição designada assim que o cronômetro de contagem regressiva atingir 5 segundos durante a Fase de Trocas e serão silenciados quando o cronômetro atingir zero segundo.
- 7.5.2. Informações do processo de escolha/banimento.** O processo de escolha/banimento será feito através da função de Escolha Alternada para Torneios do cliente. Os Representantes do ECM registrarão as escolhas e os banimentos feitos conforme o processo avançar. Caso o processo precise ser refeito, as equipes deverão fazer suas escolhas/banimentos na mesma ordem, até chegar à escolha/ao banimento incorreto que gerou o reinício da seleção.
- 7.5.3. Escolha Alternada para Torneios.** Os Representantes do ECM poderão optar pelo uso da função de Escolha Alternada para Torneios ou de uma seleção manual (em que as escolhas são conduzidas no chat, em vez de usar uma ferramenta do jogo). Os jogadores de cada equipe não poderão ser substituídos após o início do processo. Os jogadores poderão jogar com qualquer Campeão que sua equipe tenha escolhido.
- 7.5.4. Modo de Escolha Alternada.** Todas as partidas do ECM usarão o formato de seleção alternada durante a fase de escolha/banimento. Consulte a Imagem 4 no Apêndice para obter mais detalhes.
- 7.5.5. Erro na seleção.** Caso algum Campeão seja escolhido/banido de forma errônea, a equipe que cometeu tal erro deverá comunicar a um representante do ECM sua verdadeira escolha antes que a outra equipe faça sua próxima seleção. Nesse caso, o processo será reiniciado e trazido de volta ao ponto em que ocorreu o erro para que a equipe que errou possa corrigi-lo. Se a próxima seleção for feita antes da equipe notificar um representante do ECM sobre o erro, a seleção errônea não poderá ser desfeita.
- 7.5.6. Trocas de Campeões.** As equipes deverão fazer todas as trocas de Campeões antes da marca de 20 segundos da Fase de Trocas. Os representantes do ECM poderão, a seu critério, reprovar trocas feitas após o período estipulado. Nesse caso, os jogadores serão forçados a jogar

com o Campeão com o qual estavam antes de fazer a troca que foi reprovada. Isso acontecerá quando as devidas penalidades não puderem ser aplicadas, como na partida final de uma melhor de um, de três ou de cinco.

- 7.5.7. Início de partida após a fase de escolha/banimento.** A partida terá início logo após o fim do processo de escolhas/banimentos, a menos que especificado o contrário por algum representante do ECM. Nesta etapa, os representantes do ECM removerão quaisquer materiais impressos que estejam na área de disputas, incluindo anotações feitas pelos Membros das Equipes. Os jogadores não poderão abandonar a partida durante o período situado entre o processo de escolhas/banimentos e o carregamento da partida.
- 7.5.8. Início de partida controlado.** Caso ocorra algum erro ao iniciar a partida ou os representantes do ECM decidam separar o processo de escolha/banimento do início de partida, um representante do ECM poderá reiniciar a partida de forma controlada e todos os jogadores deverão selecionar seus Campeões de acordo com as escolhas e os banimentos feitos previamente.
- 7.5.9. Lentidão no carregamento do cliente.** Se houver algum tipo de bug, desconexão ou outro problema que gere lentidão no carregamento da partida ou que impeça os jogadores de se conectarem a ela, essa partida será pausada imediatamente até que todos os dez jogadores estejam devidamente conectados a ela.

7.6. Processo pós-partida

- 7.6.1. Resultados.** Os Representantes do ECM confirmarão e registrarão os resultados oficiais da partida.
- 7.6.2. Notas técnicas.** Os jogadores discernirão quaisquer problemas técnicos com os representantes do ECM.
- 7.6.3. Intervalo.** Os representantes do ECM avisarão aos jogadores quanto tempo resta antes do início das escolhas/banimentos da próxima partida. O tempo-padrão para transição entre as partidas é de 13 minutos, desde a explosão do Nexus até o momento em que os jogadores devem estar em seus assentos. A hora exata será comunicada ao técnico e/ou aos jogadores pelos juízes. A fase de escolha/banimento começará assim que todos os jogadores estiverem em seus lugares. Se os jogadores não estiverem em seus lugares e prontos para a fase de Seleção de Campeões quando chegar o horário estipulado, a equipe poderá ser penalizada pelo atraso da partida.

- 7.6.4. Resultados de desistência.** As partidas vencidas por desistência serão relatadas pela pontuação mínima necessária para uma equipe vencer a partida (ex.: 1 a 0 para partidas "melhor de um", 2 a 0 para partidas "melhor de três", 3 a 0 para partidas "melhor de cinco"). Nenhuma outra estatística de partidas que resultarem em desistência será registrada.

7.7. Processo pós-disputa

- 7.7.1. Resultados.** Os Representantes do ECM confirmarão e registrarão os resultados da disputa.
- 7.7.2. Deveres pós-disputa.** Os jogadores serão informados sobre possíveis deveres pós-disputa, incluindo, entre outras coisas: aparições na mídia, entrevistas pós-partidas e de bastidores ou discussões adicionais sobre questões relacionadas imediatamente após a conclusão da disputa.
- 7.7.2.1. Entrevistas de bastidores.** Os jogadores poderão ser convocados a participar de uma entrevista ao vivo nos bastidores para uma transmissão oficial adicional do evento. Essas entrevistas só serão conduzidas depois da última partida do dia da equipe.
- 7.7.2.2. Entrevistas pós-partida.** Os jogadores poderão ser convocados a participar de uma entrevista pré-gravada após a partida para uma transmissão oficial futura do evento. Essas entrevistas só serão conduzidas depois da última partida do dia da equipe.
- 7.7.2.3. Entrevistas à imprensa/mídia.** As equipes devem disponibilizar para a mídia pelo menos três dos jogadores ou técnicos que atuaram no dia em questão, independentemente dos resultados obtidos pela equipe (vitória ou derrota), para um mínimo de oito entrevistas.
- 7.7.2.3.1.** Quatro dessas entrevistas devem ser feitas com um veículo de comunicação de cada uma das seguintes regiões: América do Norte, EMEA, China e Coreia do Sul.
- 7.7.2.3.2.** Uma dessas entrevistas deve ser presencial.
- 7.7.2.3.3.** Além disso, cada equipe precisará participar de uma entrevista no estilo "coletiva de imprensa" durante a Fase de Entrada e a Fase Suíça. As equipes serão informadas sobre essas entrevistas com pelo menos um dia de antecedência, e elas substituirão a entrevista individual do dia.
- 7.7.2.4. Coletivas de imprensa.** Após as partidas da Fase Final, as equipes devem se apresentar, inclusive com seus técnicos, para

uma coletiva de imprensa com diversos meios de comunicação.
Essas coletivas de imprensa durarão aproximadamente de 30 a 45 minutos.

8. Pausas e bugs

8.1. Paralisação da partida

- 8.1.1. **Pausa dirigida.** Os representantes do ECM podem, a seu critério, exigir ou executar o comando de pausa utilizando o equipamento de quaisquer jogadores, a qualquer momento.
- 8.1.2. **Pausa de jogador autorizada.** Os jogadores só poderão pausar uma disputa perante um dos eventos mencionados abaixo, mas deverão avisar um representante do ECM imediatamente após darem a pausa e justificar a razão dessa atitude. Razões aceitáveis para justificar a pausa incluem:
 - 8.1.2.1. Uma desconexão não intencional (ex.: um jogador perdendo a conexão com a partida devido a falhas ou problemas com o cliente do jogo, a plataforma, a rede ou o PC);
 - 8.1.2.2. Mau funcionamento de hardware ou software (ex.: energia do monitor, periféricos com defeito ou falhas no jogo);
 - 8.1.2.3. Interferência física com um jogador (ex.: assédio de fãs ou cadeira quebrada).
- 8.1.3. **Pausa não autorizada.** Se um jogador pausar ou desfizer a pausa de uma partida sem ter permissão nem motivo previamente aprovado por um representante do ECM, a atitude será considerada como um ato antiesportivo e os representantes do evento aplicarão, a seu critério, as devidas penalidades. Isso inclui pausas devido a configurações incorretas estabelecidas de acordo com a regra de prontidão dos jogadores (Seção 7.4.7).
- 8.1.4. **Desconexão intencional.** Desconexões intencionais não são permitidas. A desconexão intencional de um jogador se configura quando suas ações (ex.: sair da partida) fazem com que ele perca a conexão com a partida. Quaisquer atitudes do jogador que levem à perda de conexão serão consideradas intencionais, independentemente da verdadeira intenção do indivíduo. No caso de uma desconexão intencional, os Representantes do ECM não são obrigados a impor paralisações.
- 8.1.5. **Enfermidade, lesão ou incapacidade.** Enfermidades, lesões ou incapacidades leves não são justificativas aceitáveis para uma pausa de jogador. Em caso de problemas de saúde inerentes e/ou conhecidos, o jogador deverá avisar um representante do ECM antes da disputa, que poderá conceder uma pausa para avaliar a situação de saúde do jogador e determinar se ele está pronto, disposto e apto a continuar jogando durante

um período razoável (que não poderá passar da casa dos minutos, como determinado pelo representante da liga).

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

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

- 8.1.6. Comunicação entre os jogadores durante a paralisação de uma partida.** Para garantir a isonomia entre todas as equipes concorrentes, não é permitido que os jogadores se comuniquem entre si de nenhuma forma durante uma pausa no jogo. Para evitar dúvidas, os jogadores podem se comunicar com o árbitro, mas somente quando orientados a identificar e solucionar a causa da paralisação. Se uma pausa se estender por tempo suficiente, os juízes podem, a seu critério exclusivo, permitir que as equipes conversem antes que a partida recomece, a fim de discutir as condições do jogo.

8.2. Definições de bugs

- 8.2.1. Cronoquebra.** A ferramenta determinística de recuperação de desastres.
- 8.2.2. Bug.** Erro, falha ou defeito que gera um resultado incorreto ou inesperado, ou que causa comportamentos involuntários em um jogo/dispositivo de hardware.
- 8.2.3. Bug de pequena escala.** Um bug (incluindo uma falha de hardware) que é, na pior das hipóteses, inconveniente para os jogadores. Pode incluir bugs que alteram as estatísticas do jogo ou a mecânica de jogo de uma maneira que, embora não seja a ideal, ainda permite que a partida seja jogada se necessário. Para que não haja dúvidas, num caso em que a Cronoquebra não esteja disponível, esses bugs não resultariam na recriação da partida.
- 8.2.4. Bug ignorável.** Um bug que não altera significativamente a integridade competitiva do jogo. Mesmo que existam procedimentos de mitigação disponíveis (como reiniciar o cliente do jogo ou o próprio computador), eles serão evitados e apenas aplicados a bugs de maior gravidade. Essa definição também compreende situações em que o impacto causado pelo bug pode ser mitigado através de outras funções dentro do jogo.

- 8.2.5.** Esta categoria inclui bugs contidos sob o espectro do "informe diretivo", ou seja, bugs que são informados às equipes com antecedência (geralmente, efeitos persistentes ou interações de Campeões, itens e ambientes) e para os quais não haverá recriação da partida. Esses efeitos e interações não poderão ser evitados nem mitigados através de outros métodos fora o ato de desabilitar os Campeões, skins ou itens em questão, e, portanto, não haverá concessões disponíveis para esse tipo de bug, que deverá ser apenas ignorado, e a partida deverá continuar.

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

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

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

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

- 8.2.9. Situação terminal.** Um bug ou outro tipo de circunstância que requer a recriação de uma partida. Essas circunstâncias incluem: (i) ocorrências de

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

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

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

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

- 8.2.11. Custo.** Quaisquer (i) abates de jogadores; (ii) objetivos (torre, inibidor, Dragão, Arauto ou Barão) conquistados que não estavam em andamento na situação de bola parada (ex.: o Dragão foi puxado ou três jogadores na torre com uma leva de tropas e sem oposição); ou (iii) uso de ultimate, item ou Feitiço de Invocador em que a ultimate esteja no nível 1 (independentemente do nível ou Tempo de Recarga da ultimate no momento do bug), Feitiço de Invocador ou item-base (ou seja, sem Reduções de Tempo de Recarga de runas ou itens) que tenha um Tempo de Recarga de 110 segundos ou mais. O uso de uma ult ou de um Feitiço de Invocador feito fora do padrão normal de jogo, a critério dos representantes do ECM, com o propósito de ativar um dos custos listados sob esta regra não será considerado um custo. Outros fatores, como visão (posicionamento ou destruição de sentinelas) e abate de tropas, têm seu valor em uma partida, mas não são significantes o suficiente para justificar o uso da Cronoquebra.

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

8.2.12.1. Pausar a partida através do comando pause.

8.2.12.2. Pedir, através da comunicação por voz, para que um colega de equipe pause a partida.

8.2.12.3. Solicitar que um árbitro interrompa a partida.

Para que não haja dúvidas: mesmo que a partida não seja pausada imediatamente após um jogador solicitá-la em voz alta a um árbitro, consideraremos que o jogador pediu a pausa o mais rápido possível. Além disso, pode não ser prático causar uma pausa imediata ao reconhecer o bug se, por exemplo, as duas equipes estiverem no meio de um confronto. Em situações como essa, os representantes do ECM podem decidir pausar a partida somente após o confronto terminar.

8.2.13. Partida Validada. Uma partida em que todos os dez jogadores conseguiram entrar e que progrediu o suficiente para gerar interações significativas entre ambas as equipes. Depois que uma partida atinge o status de Partida Validada ("PV"), termina o período em que recriações incidentais podem ser permitidas e a partida será considerada "oficial" dali em diante. Exemplos de condições estabelecidas para PV:

8.2.13.1. Existir linhas de visão entre jogadores de equipes inimigas.

8.2.13.2. Atingir quaisquer tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos com ataques ou habilidades.

8.2.13.3. Qualquer equipe entrar, obter visão ou conjurar uma habilidade de disparo de precisão na selva adversária, o que inclui sair do rio ou entrar em arbustos conectados à selva inimiga.

8.2.13.4. O cronômetro da partida chega a dois minutos (00:02:00).

8.3. Disponibilidade e uso da Cronoquebra

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

8.3.2. Bug de pequena escala.

- 8.3.2.1.** Se for um bug de pequena escala, os Representantes do ECM deverão decidir qual será a melhor situação de bola parada para esse caso e verificar se haverá algum custo associado ao uso da Cronoquebra para retornar a partida à situação de bola parada escolhida. Se houver algum custo associado ao bug de pequena escala, a Cronoquebra não estará disponível e os jogadores deverão receber instruções para ignorá-lo.
- 8.3.2.2.** Em caso de bug de pequena escala sem custo, os Representantes do ECM deverão definir (i) se a Cronoquebra será capaz de restaurar a partida e (ii) se retomar a partida em um ponto anterior consertará o bug ou, pelo menos, evitará que ele aconteça. Se a Cronoquebra não for capaz de realizar nenhuma das duas opções, ou caso esse bug seja um bug ignorável, a Cronoquebra não será usada e os jogadores receberão instruções para ignorá-lo.
- 8.3.2.3.** Se os Representantes do ECM decidirem que o uso da Cronoquebra é adequado para a situação, eles deverão definir qual equipe (se não ambas) foi prejudicada pelo bug. Caso alguma tenha sido, os Representantes oferecerão o uso da Cronoquebra para a equipe prejudicada, porém sem revelar qual situação de bola parada será escolhida. Caso ambas as equipes tenham sido prejudicadas, somente uma precisará requisitar a Cronoquebra para que ela seja usada.
- 8.3.2.4.** Se alguma equipe prejudicada pedir o uso da Cronoquebra, os Representantes do ECM utilizarão a ferramenta para restaurar a partida usando uma situação de bola parada apropriada como ponto de retorno. Caso não exista uma situação de bola parada apropriada, ainda será possível restaurar a partida para um momento anterior à ocorrência do bug, conforme decidido pelos Representantes do ECM.

8.3.3. Bug crítico.

- 8.3.3.1.** Em caso de bug crítico, os Representantes do ECM deverão definir (i) se a Cronoquebra será capaz de restaurar a partida e (ii) se retomar a partida em um ponto anterior consertará o bug ou, pelo menos, evitará que ele aconteça.
- 8.3.3.2.** Se a Cronoquebra não for capaz de realizar nenhuma das duas opções, o bug será considerado uma situação terminal.

8.3.3.3. Nesse caso, os Representantes do ECM deverão definir qual equipe (se não ambas) foi prejudicada pelo bug crítico. Caso alguma tenha sido, os Representantes oferecerão o uso da Cronoquebra para a equipe prejudicada, porém sem revelar qual situação de bola parada será escolhida. Se alguma equipe prejudicada pedir o uso da Cronoquebra, os Representantes do ECM tentarão encontrar a melhor situação de bola parada ocorrida antes do bug aparecer. Caso não exista uma situação de bola parada apropriada, ainda será possível restaurar a partida para um momento anterior à ocorrência do bug, conforme decidido pelos Representantes do ECM. Caso os Representantes do ECM determinem que o custo da Cronoquebra seria maior do que o de uma recriação, eles poderão oferecer uma recriação a qualquer equipe em desvantagem.

8.3.4. Situação terminal. Em caso de situação terminal, os Representantes do ECM deverão seguir os procedimentos de recriação descritos abaixo.

8.3.5. Recriações pré-PV. Os casos a seguir são exemplos de situações em que uma partida pode ser recriada se uma PV não tiver sido estabelecida:

8.3.5.1. Caso um jogador note que suas runas, Feitiços de Invocador ou configurações de interface não foram aplicados corretamente devido a um bug ocorrido entre o saguão e a partida, ele poderá pausar o jogo para ajustar tais configurações. Se as configurações não puderem ser reajustadas, a partida poderá ser reiniciada.

8.3.5.2. Caso os Representantes do ECM determinem que os problemas técnicos existentes não possibilitarão a retomada normal da partida (incluindo a capacidade das equipes de se posicionarem a tempo de certos eventos no jogo, como o surgimento das tropas).

8.3.5.3. Qualquer circunstância que permita uma recriação pós-PV.

8.3.6. Recriações pós-PV.

8.3.6.1. Os casos a seguir são exemplos de situações em que uma partida pode ser recriada após uma PV ter sido estabelecida:

8.3.6.1.1. Caso haja uma situação terminal em qualquer momento durante a partida.

8.3.6.1.2. Caso os Representantes do ECM julguem que as condições do ambiente são injustas (ex.: excesso de barulho, clima hostil, riscos inaceitáveis à segurança etc.).

8.3.7. Procedimento de recriação de partida.

8.3.7.1. Vitória concedida. No caso de uma situação terminal em que os Representantes do ECM pretendam declarar uma recriação, eles devem primeiro considerar se uma vitória deve ser concedida a uma equipe.

Ficará a critério dos Representantes decidir, com certo grau de certeza, se uma equipe não seria capaz de evitar a derrota (isto é, não poderia se recuperar e vencer a partida). Os Representantes do ECM podem, sem que haja a obrigação, usar qualquer um ou todos os critérios a seguir para determinar que uma equipe não pode evitar a derrota com um certo grau de certeza.

8.3.7.1.1. Diferença de ouro. Se, do total de ouro recebido na partida, uma equipe recebeu 57,5% ou mais. Por exemplo, se 10.000 de ouro foram recebidos na partida, a equipe em vantagem recebeu pelo menos 5.750 de ouro como equipe.

8.3.7.1.2. Diferença de torres restantes. Se a diferença no número de torres restantes entre as equipes é de oito (8) ou mais.

8.3.7.1.3. Diferença de inibidores restantes. Se a diferença no número de inibidores restantes entre as equipes é de três (3).

8.3.7.1.4. Diferença de Torres do Nexus restantes. Se a diferença no número de Torres do Nexus restantes entre as equipes é de duas (2).

8.3.7.1.5. Diferença no ressurgimento dos jogadores. Se a diferença no número de jogadores vivos entre as equipes for de pelo menos quatro (4), com os temporizadores de morte restantes em todos os jogadores abatidos sendo de pelo menos 40 (quarenta) segundos ou mais.

8.3.7.1.6. GG direto. Se, aos olhos dos Representantes do ECM, não houver outro desfecho que não a vitória iminente de uma das equipes, mesmo com a ocorrência da falha técnica (ex.: aos 45 minutos de partida, uma equipe sofreu um Ace, e o caçador e o jogador do meio da equipe inimiga estão correndo com uma leva de tropas em direção à base inimiga).

8.3.8. Disponibilizando uma recriação. Caso não concedam uma vitória, os Representantes do ECM verificarão se alguma das equipes foi significativamente prejudicada pelo bug e, se for o caso, a equipe poderá

ter a oportunidade de recriar a partida. Se alguma equipe que sofreu um prejuízo considerável aceitar uma recriação, a partida será recriada imediatamente de acordo com esta seção. É necessário que o prejuízo à equipe tenha sido considerável para receber essa oportunidade.

Em certas situações terminais, por exemplo, em que o servidor travou e a partida não pode ser continuada ou recuperada através da Cronoquebra, os Representantes do ECM podem ordenar uma recriação sem oferecer às equipes a oportunidade de recriar a partida.

- 8.3.9. Ambiente controlado.** Certos aspectos de uma partida poderão ser preservados caso ocorra sua recriação antes de atingir o status de PV, incluindo, entre outros, escolhas/banimentos, runas, skins ou Feitiços de Invocador. Porém, caso a partida já esteja sendo reconhecida como PV, os Representantes do ECM não preservarão nenhuma configuração.
- 8.3.10. Desativação de Campeões e skins.** Se uma recriação foi feita por causa de um bug em um Campeão, as configurações não serão retidas (incluindo escolhas/banimentos), independente do status de PV, e o Campeão possivelmente ficará inelegível por pelo menos o resto das disputas do dia, a menos que o bug em questão esteja certamente ligado a um elemento específico do jogo que pode ser removido (ex.: uma skin, que nesse caso seria desativada).
- 8.3.11. Mau funcionamento de hardware.** Caso ocorra algum tipo de mau funcionamento de hardware, os Representantes do ECM devem verificar se o problema é um bug de pequena escala (ex.: um monitor para de funcionar e o jogador se encaminha para uma parede ou vai para um lugar esquisito), um bug crítico (ex.: um teclado para de funcionar, causando a morte de um jogador) ou uma situação terminal (ex.: um erro no servidor do LoL) e seguir o procedimento apropriado citado acima.
- 8.3.12. Critérios da Liga.** Os Representantes do ECM poderão usar a Cronoquebra a qualquer momento ou recriar qualquer partida caso acreditem que tal ação seja necessária para preservar os interesses da Liga. Esse poderio não é limitado de nenhuma forma pela falta de tradução destas regras em um idioma específico.

9. Conduta do Pessoal da Equipe.

9.1. Irrelevância da intencionalidade.

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

9.2. Comportamento competitivo

As seguintes ações serão consideradas atos antiesportivos e estarão sujeitas a receber penalidades a critério dos Representantes da Liga.

9.2.1. Conspiração. Conspiração é definida como cooperação ou conluio para trapacear ou enganar outras pessoas. A cooperação ou conspiração pode ocorrer entre jogadores, equipes e/ou organizações. A lista de conspiradores não é completa. Atos de conspiração incluem, entre outros:

9.2.1.1. Jogadas sorrateiras: não jogar de acordo com os padrões de competição normais de uma partida.

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

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

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

9.2.2. Resultados adulterados. Ninguém do Pessoal da Equipe poderá oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de uma partida ou disputa utilizando quaisquer métodos proibidos por lei ou por estas Regras.

9.2.3. Integridade competitiva. Espera-se que as equipes deem o seu melhor em todas as partidas e que evitem qualquer tipo de comportamento não condizente com os princípios de espírito esportivo, honestidade e jogo limpo.

9.2.4. Uso de hacks. Definimos o uso de hacks como qualquer modificação feita nos computadores da competição (ou outros hardwares utilizados na partida), no servidor, na conexão à internet ou no cliente de League of Legends por qualquer jogador, equipe ou indivíduo que esteja agindo em nome de um jogador ou de uma equipe.

9.2.5. Uso de scripts. O uso de scripts é definido como qualquer tentativa de aproveitar softwares e/ou aplicativos de terceiros contra a infraestrutura da Riot. Exemplos de scripts incluem a coleta de informações de treinos de partidas de outras equipes nas áreas de torneio.

9.2.6. Exploração. Definimos exploração como o ato de se aproveitar intencionalmente de qualquer bug para obter vantagem. Essa categoria inclui, entre outros aspectos, se aproveitar de bugs conhecidos ou outras

funções do LoL que possam não estar funcionando corretamente aos olhos dos Representantes da Liga.

- 9.2.7. Telas dos espectadores.** Os jogadores em um elenco inicial de uma partida não estão autorizados a olhar ou tentar olhar para qualquer tela ou dispositivo que exiba uma visão de observador da partida (isto é, que tenha uma visão neutra do mapa ou seja capaz de mostrar uma visão neutra). Eles também devem relatar imediatamente essas telas ou dispositivos, caso sejam vistos.

Observação: por exemplo, um jogador que está jogando não pode olhar ou tentar olhar para a tela superior no local do evento, porque essas telas mostram ou podem mostrar os movimentos, a posição, o ouro ou outras informações relacionadas aos oponentes que de outra forma não seriam exibidas durante a partida. Não há proibição de se inclinar e olhar para o monitor de um colega de equipe, desde que nenhuma outra regra seja quebrada (ex.: remover um headset).

- 9.2.8. Equipamentos dos espectadores.** Nenhum membro do Pessoal da Equipe ou funcionário da equipe poderá utilizar os equipamentos de observação dos bastidores para intervir numa partida nem para se comunicar com qualquer pessoa envolvida na partida. Qualquer tipo de interferência na partida, como pausá-la ou mandar mensagens para algum dos participantes utilizando esse equipamento, resultará na renúncia da equipe envolvida, independentemente da real intenção por trás do ocorrido.
- 9.2.9. Substituição.** Jogar usando a conta de outro jogador ou pedir, induzir, encorajar ou instruir outra pessoa a usar a conta de outro jogador.
- 9.2.10. Ferramentas de trapaça.** O uso de quaisquer tipos de ferramentas e/ou programas com o intuito de trapacear ou qualquer método de trapaça semelhante, como dispositivos de sinalização, fazer sinais com a mão etc.
- 9.2.11. Critérios da Liga.** Quaisquer outras atitudes, omissões ou comportamentos que, de acordo com o julgamento dos Representantes do ECM, violem estas Regras e/ou os padrões de integridade estabelecidos pelo ECM em âmbito competitivo.

9.3. Conduta do Pessoal da Equipe em relação aos outros

- 9.3.1. Ofensa e discurso de ódio.** O Pessoal da Equipe não pode usar linguagem obscena, suja, vulgar, insultante, desrespeitosa, ameaçadora, abusiva, caluniosa, difamatória ou de outra forma ofensiva ou censurável, nem promover ou incitar o ódio ou alguma conduta discriminatória.

- 9.3.2. Comportamento abusivo.** Não será tolerado nenhum tipo de comportamento abusivo direcionado aos Representantes do ECM, ao Pessoal da Equipe de equipes adversárias e aos espectadores da plateia. Violações recorrentes de etiqueta, que incluem, entre outros elementos, o contato físico com o computador, corpo ou propriedade de outro jogador, resultarão em penalidades para o infrator. Todos do Pessoal da Equipe e seus acompanhantes (caso haja algum) deverão tratar todas as pessoas presentes nas disputas com respeito.
- 9.3.3. Comportamento no LoL.** Todos do Pessoal da Equipe estão sujeitos a verificações e análises de comportamento enquanto jogam LoL, inclusive antes de serem autorizados a se associar a uma equipe como técnico, gestor ou jogador. Espera-se que o Pessoal da Equipe se comporte adequadamente no jogo e evite o uso de linguagem depreciativa, racista e ofensiva, bem como evite desistência e morte intencional.
- 9.3.4. Assédio.** É terminantemente proibido assediar qualquer pessoa. Definimos assédio como ações hostis sistemáticas e repetitivas executadas durante um período considerável, ou uma única ocorrência tremendamente ofensiva, causadas com o intuito de isolar ou excluir uma pessoa e/ou afetar-lhe a dignidade.
- 9.3.5. Assédio sexual.** É terminantemente proibido assediar sexualmente qualquer pessoa. Definimos o assédio sexual como ações de cunho sexual indesejadas ou ofensivas, a partir do ponto de vista de um indivíduo sensato. Há tolerância zero para ameaças/coerções sexuais ou para promessas de vantagens em troca de favores sexuais.
- 9.3.6. Discriminação e difamação.** O Pessoal da Equipe não deve ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas com ações ou palavras desdenhosas, discriminatórias ou difamatórias em virtude de raça, cor de pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, condições socioeconômicas, de nascimento ou quaisquer outras condições ou situações, orientação sexual ou qualquer outra razão.
- 9.3.7. Declarações referentes ao ECM, à Riot Games e ao League of Legends.** O Pessoal da Equipe não poderá fornecer, elaborar, emitir, autorizar nem apoiar nenhum tipo de declaração ou ação que tenha efeito ou intuito prejudicial ou danoso aos interesses do ECM, da Riot Games e de suas afiliadas ou do League of Legends, como determinado única e absolutamente pelo ECM.

9.4. Outras condutas proibidas

- 9.4.1. Interferência no estúdio.** Nenhum membro do Pessoal da Equipe poderá tocar nem movimentar as luzes, câmeras e outros equipamentos do estúdio, nem ficar de pé em cima de cadeiras, mesas e outros equipamentos. O Pessoal da Equipe deverá seguir todas as instruções dos Representantes da Liga.
- 9.4.2. Proibido atrapalhar os juízes.** Durante a pausa ou paralisação de alguma partida (incluindo casos de erro no servidor), nenhum membro do Pessoal da Equipe deverá estar na área dos bastidores próxima ao Árbitro Principal. O Pessoal da Equipe pode interagir através de um árbitro ou Representante da Liga designado que transmitirá as informações da equipe ao Árbitro Principal e transmitirá as informações necessárias do Árbitro Principal à equipe.
- 9.4.3. Comunicação não autorizada.** Quaisquer celulares, tablets e aparelhos eletrônicos ativados por voz e/ou que emitam som devem ser retirados da área de disputas antes das partidas. Os jogadores não poderão enviar mensagens diretamente para jogadores, técnicos ou quaisquer outras entidades fora do palco enquanto estiverem na área de disputas. Isso inclui mensagens via cliente de jogo, mensagens de texto, e-mails, mensagens em redes sociais ou via qualquer outro meio de comunicação. Durante as disputas, os titulares poderão se comunicar apenas com outros titulares de sua equipe.
- 9.4.4. Vestuário.** Os Representantes da Liga reservam o direito de banir, a qualquer momento, peças de roupa ofensivas ou questionáveis. Os Representantes da Liga reservam o direito de recusar a entrada ou a participação de qualquer membro do Pessoal da Equipe que não cumprir as regras de vestuário da Liga, conforme estabelecido no Manual Operacional da Liga. Não é permitido usar chapéus.
- 9.4.5. Identidade.** Os jogadores não poderão cobrir o próprio rosto nem tentar esconder sua identidade dos Representantes da Liga. Os Representantes da Liga devem ser capazes de identificar cada jogador a qualquer momento e poderão pedir para que os jogadores retirem qualquer tipo de material que impeça essa identificação, ou que venha a ser uma distração para outros jogadores ou para os Representantes da Liga.
- 9.4.6. Atividades criminosas.** Ninguém do Pessoal da Equipe poderá se envolver em qualquer tipo de atividade proibida por leis, estatutos ou tratados e que leve, ou tenha grandes chances de levar, um indivíduo ao tribunal competente relativo ao caso.

- 9.4.7. Atividade imoral.** Ninguém do Pessoal da Equipe poderá se envolver com qualquer tipo de atividade que seja considerada pelos Representantes da Liga como imoral, infame ou contrária aos padrões convencionais de comportamento ético ou esportivo adequado.
- 9.4.8. Confidencialidade.** Ninguém do Pessoal da Equipe poderá revelar qualquer tipo de informação providenciada pelo LCS ou qualquer afiliado da Riot Games, via qualquer meio de comunicação, incluindo todas as redes sociais.
- 9.4.9. Suborno.** Ninguém do Pessoal da Equipe poderá oferecer qualquer tipo de presente ou recompensa a um jogador, técnico, gestor, Representante da Liga, funcionário da Riot Games ou pessoa relacionada ou empregada por outra equipe por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados relativos à derrota ou à tentativa de derrotar uma equipe adversária.
- 9.4.10. Presentes.** Ninguém do Pessoal da Equipe poderá aceitar presente, recompensa ou remuneração por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados relativos ao cenário competitivo do LoL, incluindo serviços relacionados à derrota ou à tentativa de derrotar uma equipe adversária ou a resultados pré-estipulados de uma disputa. A única exceção a essa regra acontecerá em caso de remuneração de desempenho paga a um membro do Pessoal da Equipe pelo proprietário ou patrocinador oficial de sua equipe.

9.5. Conformidade com as regras da Liga

- 9.5.1. Sujeição a penalidade.** Qualquer indivíduo que tenha envolvimento ou tentativa de envolvimento com qualquer ato que o ECM acredite ser antiesportivo, em seu julgamento, estará sujeito a sofrer penalidades. A natureza e extensão das penalidades impostas por tais atos serão de critério exclusivo e absoluto da Liga.
- 9.5.2. Inadimplemento.** Ninguém do Pessoal da Equipe poderá deixar de executar ou se recusar a executar as instruções ou decisões dos Representantes do ECM.
- 9.5.3. Requisições de documentos e outros itens.** Documentos ou outros itens legais poderão ser requisitados inúmeras vezes pelos Representantes da Liga. Caso a documentação não esteja completa conforme os padrões estipulados pela Liga, a equipe em questão estará sujeita a sofrer penalidades. Essas penalidades podem ser impostas caso os itens requisitados não sejam recebidos e não estejam prontos no período estipulado.

9.5.4. Penalidades. Ao descobrir que qualquer membro do Pessoal da Equipe cometeu alguma violação às regras listadas acima, a Liga pode, sem limitação à sua autoridade, decretar as seguintes penalidades:

- 9.5.4.1.** Advertências verbais ou escritas;
- 9.5.4.2.** Perda da escolha do lado do mapa em partidas atuais e futuras;
- 9.5.4.3.** Perda da escolha de banimentos em partidas atuais ou futuras;
- 9.5.4.4.** Multas e/ou renúncia dos prêmios;
- 9.5.4.5.** Renúncia de partidas;
- 9.5.4.6.** Renúncia de disputas;
- 9.5.4.7.** Suspensões;
- 9.5.4.8.** Desqualificações.

Infrações realizadas repetidamente estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores, chegando até mesmo à desqualificação da participação em futuros eventos competitivos de League of Legends. É importante notar que as penalidades poderão não ser infligidas de maneira sucessiva. Ficará a critério do ECM, por exemplo, desqualificar um jogador em sua primeira violação, caso os Representantes do ECM considerem sua atitude grave o bastante para desqualificação.

As penalidades que estabelecem um período de tempo listado para disciplina serão aplicadas apenas aos meses de competição. Os meses de competição são definidos como os meses em que as competições profissionais de League of Legends acontecem (ou seja, de janeiro a outubro).

As infrações serão regidas pelo Índice Global de Penalidades, que pode ser encontrado no site: riotgames.com/LCS.

9.5.5. Penalidades por violação de política. Caso o ECM ou a Riot julgue que uma equipe ou membros do Pessoal da Equipe violaram o Código do Invocador, os Termos de Uso do LoL ou quaisquer outras regras do LoL, as penalidades a serem infligidas ficarão a exclusivo critério dos Representantes do ECM.

9.5.6. Conduta e confidencialidade da investigação. Caso os Representantes do ECM entrem em contato com um membro do Pessoal da Equipe para conversar sobre uma investigação, o Pessoal da Equipe em questão será obrigado a falar a verdade. Caso algum membro do Pessoal da Equipe retenha informações ou engane um Representante do ECM, criando assim uma obstrução na investigação, então o Pessoal da Equipe e/ou a própria

equipe estará sujeito(a) a sofrer punições. A equipe e/ou o Pessoal da Equipe não poderão divulgar qualquer informação fornecida por qualquer parte durante o processo da investigação.

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

9.6. Associação a jogos de azar

Nenhum membro do Pessoal da Equipe ou Representante do ECM poderá fazer parte, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar relacionados a quaisquer resultados de partidas ou torneios de League of Legends no mundo todo.

10. Espírito das Regras

10.1. Decisões finais

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

10.2. Mudanças das Regras

Estas Regras poderão ser emendadas, modificadas ou complementadas pela Liga de tempos em tempos, para garantir a honestidade e integridade da Liga.

10.3. Diferenças de idioma

Essas Regras poderão ser apresentadas aos competidores do evento em diversos idiomas. Caso haja um possível conflito entre alguma dessas traduções, a versão em inglês é a que prevalecerá.

10.4. Interesses do ECM

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

Glossário de Termos

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

Disputa. Um conjunto de partidas que é jogado até que uma equipe vença a maior parte delas, por exemplo, ganhando a partida em uma disputa de uma partida só ("melhor de um"), duas de três partidas ("melhor de três") ou três de cinco partidas ("melhor de cinco").

Jogador. Um atleta que tem um contrato por escrito de serviços de jogador com a equipe em que joga e que está listado como jogador da equipe no banco de dados de contratos reconhecidos pelos Esports do League of Legends.

Técnico principal. Um indivíduo que tem um contrato por escrito de serviços de técnico com a equipe em que trabalha e que está listado como técnico da equipe no banco de dados de contratos reconhecidos pelos Esports do League of Legends. Esse indivíduo não pode ser jogador, proprietário nem gestor de qualquer equipe profissional, semiprofissional ou universitária.

Técnico estratégico. Um indivíduo que tem um contrato assinado com a equipe que está representando. Esse indivíduo pode ser um jogador reserva, analista, tradutor ou outro membro da equipe classificada. Esse indivíduo não pode atuar como técnico principal sem permissão por escrito dos Representantes do ECM.

Gestor. O gestor é um indivíduo, designado pela equipe, responsável por administrar os compromissos da equipe associados à participação no ECM, incluindo, entre outras coisas, solicitações de conteúdo, notificações de programação de eventos, coordenação no local e transmissão de informações. Essa pessoa não pode ser jogador nem técnico principal de nenhuma equipe, incluindo aquela que administra.

Pessoal da Equipe. Qualquer membro credenciado da equipe, incluindo jogadores, técnicos, gestores e outros funcionários.

Escalação Ativa. Os seis ou sete jogadores e o técnico principal que representam uma equipe profissional.

Ligas qualificadas. As ligas que se qualificam para o Campeonato Mundial são a League of Legends Pro League (LPL), a League of Legends Champions Korea (LCK), o League of Legends EMEA Championship (LEC), a League of Legends Championship Series (LCS), a Pacific Championship Series (PCS), a Vietnam Championship Series (VCS), o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) e a Liga Latinoamérica (LLA).

Apêndice

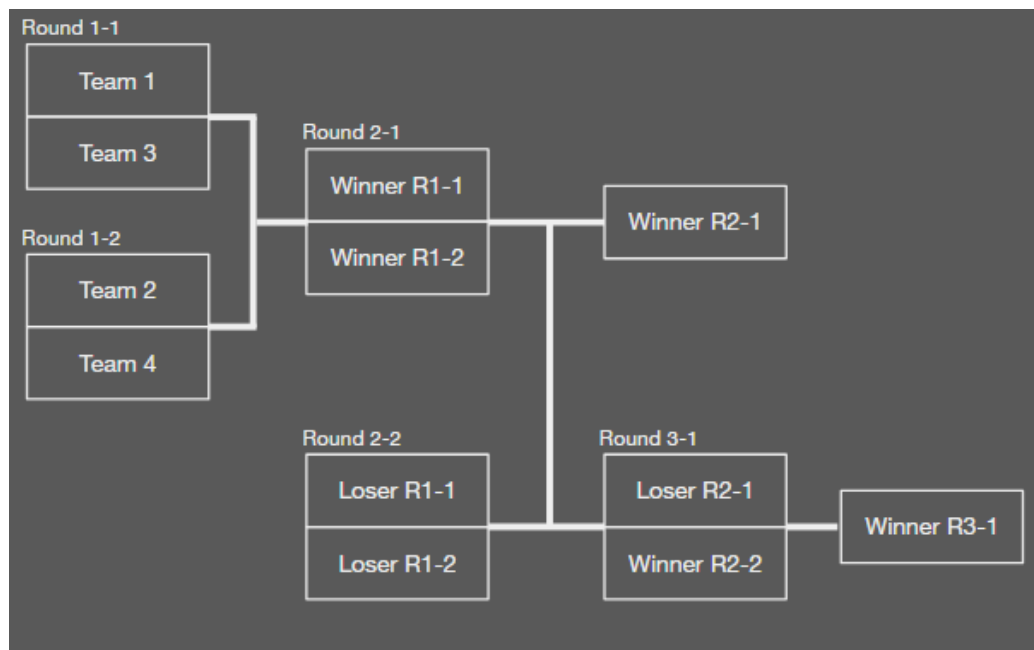


Imagem 1a – Chave da Fase de Entrada



Imagem 1b – Partidas de avanço da Fase de Entrada

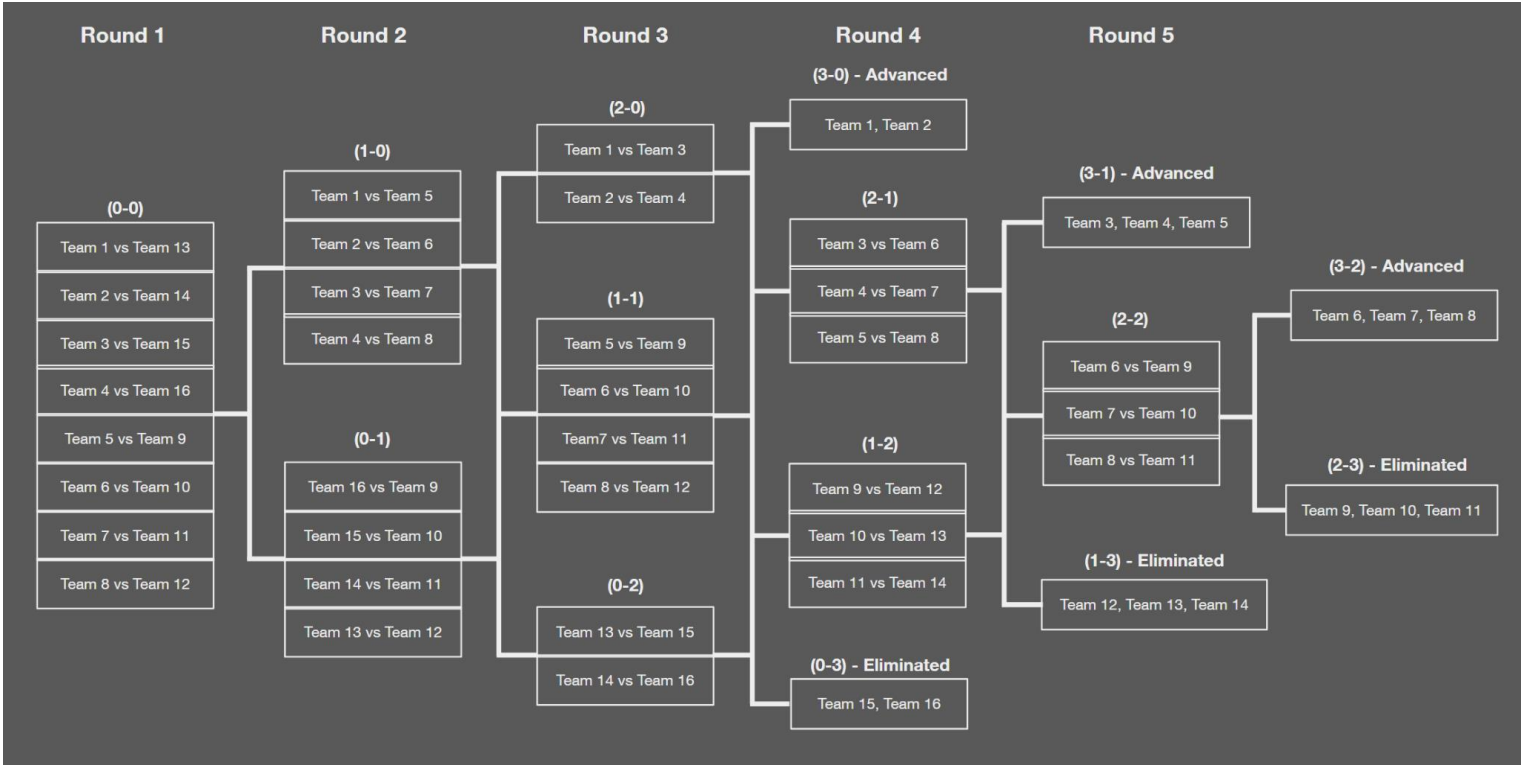


Imagem 2 – Exemplo de Chave da Fase Suíça

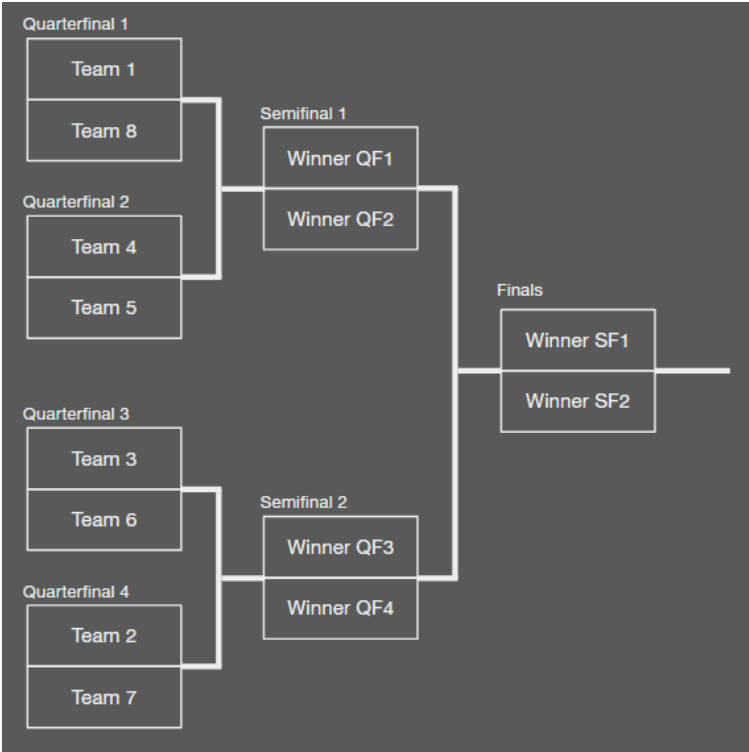


Imagem 3 – Chave da Fase Eliminatória

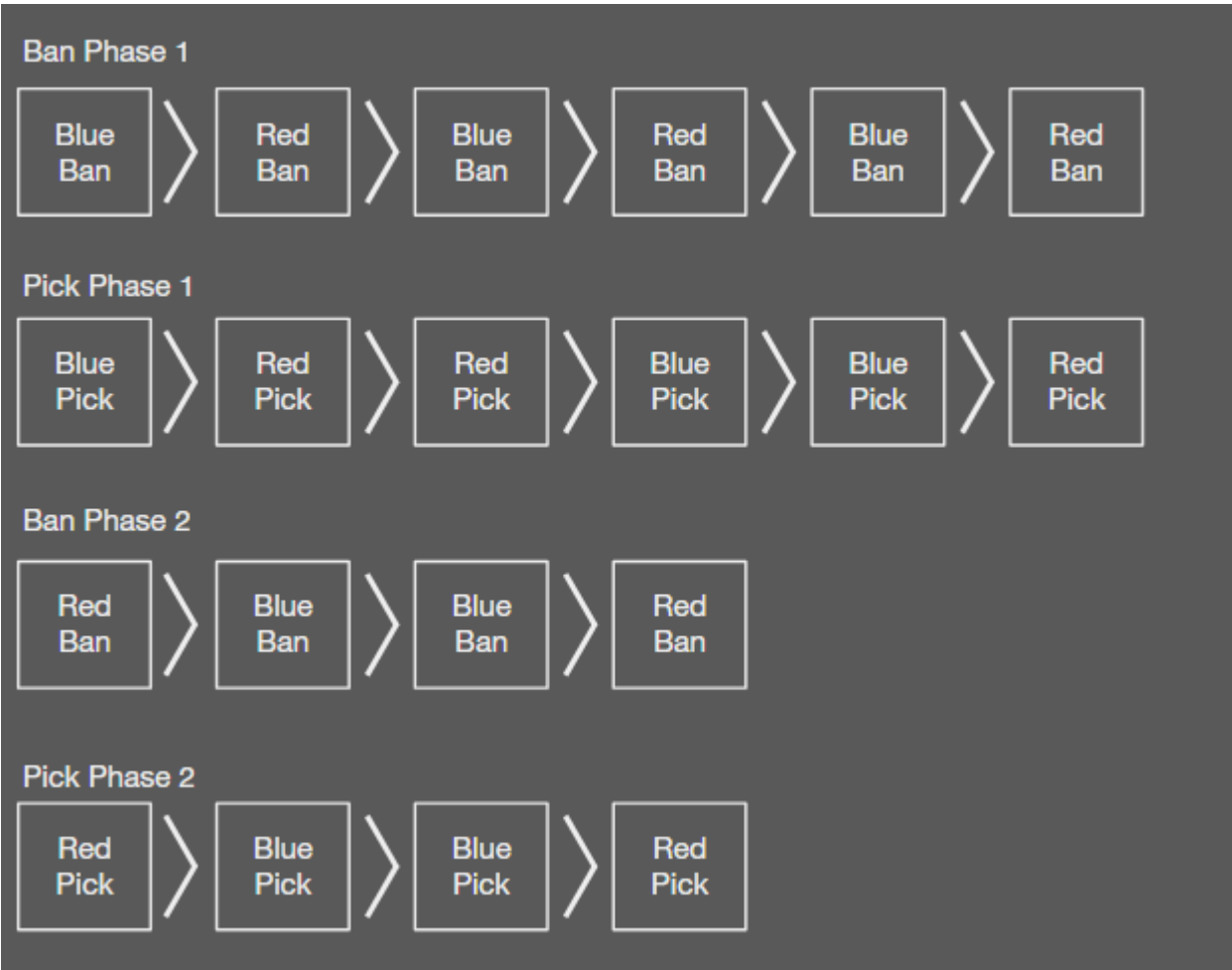


Imagem 4 – Modo de Escolha Alternada