

Esports da Riot Games

Código de Conduta Global

CÓDIGO DE CONDUTA GLOBAL DE ESPORTS DA RIOT GAMES

1. CONTEXTO E PROPÓSITO	4
1.1 Protegendo o ecossistema de Esports	4
1.2 Efeito vinculante	4
1.3 Consequências da violação das regras	4
2. APLICAÇÃO DESTE CÓDIGO DE CONDUTA	4
2.1 Aplicação aos Profissionais de Esports	4
2.2 Aplicação às Competições de Esports da Riot	5
2.3 Aplicação no Tempo	5
2.4 Aplicação global	5
3. REGRAS DE CONDUTA	6
3.1 Obrigações gerais	6
3.2 Desempenho Insatisfatório	6
3.3 Trapaça	6
3.4 Interferência no estúdio e no local do evento	6
3.5 Comunicações não autorizadas.	6
3.6 Desistências e recusas em participar	7
3.7 Drogas ilegais e outras substâncias proibidas	7
3.8 Declarações depreciativas ou difamatórias	7
3.9 Atos vulgares, provocativos ou de ódio	7
3.10 Assédio / Assédio sexual	7
3.11 Bullying e abuso	8
3.12 Ameaças	8
3.13 Suborno	8
3.14 Manipulação de resultados	8
3.15 Apostas	8
3.16 Fantasy Esports	9
3.17 Conflitos de interesse	9
3.18 Informações falsas e falsificação	9
3.19 Abuso de função e retaliação	10
3.20 Retaliação	10
3.21 Informações confidenciais	10
3.22 Atividades imorais	10
3.23 Violações da lei	10

3.24 Violações dos Termos de Serviço da Riot Games	11
4. INVESTIGAÇÕES SOBRE VIOLAÇÕES DE REGRAS E CONSEQUÊNCIAS	11
4.1 Obrigação de denunciar	11
4.2 Dever de cooperação	11
4.3 Limitações de tempo	12
4.4 Consequências	12
4.5 Ações corretivas e serviço público	13
4.6 Medidas temporárias	13
4.7 Circunstâncias agravantes e atenuantes	13
4.8 Intenção	13
4.9 Tentativa, auxílio, conluio ou incitação a violações e desobediência a sanções.	13
4.10 Sanções da equipe e o papel da liderança de equipe.	14
4.11 Índice disciplinar	14
4.12 Decisões de árbitros	14
4.13 Determinações finais	14
4.14 Decisões públicas	14
5. OUTRAS REGRAS E ALTERAÇÕES A ESTE CÓDIGO DE CONDUTA	15
5.1 Termos de serviço	15
5.2 Outros contratos com a Riot; outras regras	15
5.3 Alterações	15
5.4 Idioma inglês	15
5.5 Disposições gerais	16

1. CONTEXTO E PROPÓSITO

1.1 Protegendo o ecossistema de Esports

A “experiência do jogador em primeiro lugar” é um dos valores fundamentais da Riot Games. Isso vale para todos os aspectos dos nossos negócios, incluindo esports. A experiência do jogador depende da cooperação de todos que participam do ecossistema de esports. Sabemos também que a conduta de alguns indivíduos pode prejudicar esse ecossistema. Trapaça, manipulação de resultados, racismo, discurso de ódio e outros comportamentos ilegais, antiéticos e antissociais tornam os esports menos atraentes para os fãs, patrocinadores, plataformas de transmissão e emissoras. Todavia, acima de tudo, esse tipo de comportamento torna os esports muito menos divertidos para os jogadores. O propósito deste Código de Conduta é promover um ambiente de esports seguro e confiável, além de codificar as regras e práticas existentes destinadas a proteger os jogadores, equipes, fãs e a ampla comunidade de esports da Riot.

1.2 Efeito vinculante

Este Código de Conduta é um acordo legal entre você e a Riot Games, ou sua afiliada aplicável em sua jurisdição ("**Riot**", "**nós**"). Você aceita e concorda em ficar vinculado a este Código de Conduta ao: (a) assinar um contrato ou formulário de registro ao qual este Código de Conduta esteja incorporado, vinculado, referenciado ou anexado; (b) clicar em "Aceitar" quando receber a opção de fazê-lo em um processo de registro online; ou (c) participar de qualquer evento de esports profissional ou semiprofissional que apresente um cenário competitivo de um título de videogame da Riot Games. Você concorda que se beneficiará, direta e indiretamente, do ambiente de esports seguro e confiável que estamos criando com este Código de Conduta.

1.3 Consequências da violação das regras

Você também aceita e concorda que a Riot tem o direito de: (a) monitorar a conformidade com este Código de Conduta, outras políticas de esports, os Termos de Serviço da Riot Games e quaisquer outras regras específicas de torneios ou jogos; (b) investigar (ou solicitar que um de nossos representantes investigue) possíveis violações de qualquer um dos itens acima e/ou possíveis violações da lei aplicável; e (c) quando apropriado, impor sanções por violações deste Código de Conduta ou de outras regulamentações mencionadas em 1.3(a) acima, conforme mais detalhadamente descrito abaixo.

2. APLICAÇÃO DESTE CÓDIGO DE CONDUTA

As disposições abaixo descrevem como este Código de Conduta se aplica (quem, o quê, quando e onde).

2.1 Aplicação aos Profissionais de Esports

Este Código de Conduta se aplica aos jogadores profissionais e semiprofissionais de esports, treinadores, instrutores, gerentes de equipe, proprietários de equipe, outros representantes da equipe e a qualquer outro profissional de esports registrado com a Riot ou em qualquer uma das Competições de Esports da Riot, bem como as equipes participantes. Estes indivíduos e equipes são referidos neste Código de Conduta como "**Profissionais de Esports**". Cada equipe que

participa de uma Competição de Esports da Riot (conforme definido na Seção 2.2 abaixo) é responsável por garantir o cumprimento deste Código de Conduta pelos seus Profissionais de Esports.

2.2 Aplicação às Competições de Esports da Riot

Este Código de Conduta se aplica aos Profissionais de Esports em qualquer competição de esports profissional ou semiprofissional que inclua partidas de *League of Legends*, *VALORANT*, *League of Legends: Wild Rift*, *Teamfight Tactics*, *Legends of Runeterra* e qualquer outro título de jogo de propriedade ou operado pela Riot. Cada uma dessas competições de esports é referida neste Código de Conduta como uma “**Competição de Esports da Riot**”. O termo "Competições de Esports da Riot" inclui, e este Código de Conduta se aplica a: (a) todos os eventos que antecedem e imediatamente sucedem as competições de esports (como eventos promocionais, conferências de imprensa, agência livre, cerimônias de premiação/troféus e cerimônias de abertura e encerramento); (b) classificatórias, temporada regular, jogos de pré e pós-temporada (incluindo eventos como partidas All-Star, Invitational ou Campeonato Mundial); e (c) qualquer outra competição, partida, jogo, torneio ou evento público oficial sancionado pela Riot que apresente jogos competitivos de um título de videogame da Riot por Profissionais de Esports.

2.3 Aplicação no Tempo

Este Código de Conduta se aplica a violações que ocorram durante uma Competição de Esports da Riot, mesmo que os Profissionais de Esports não estejam mais envolvidos em Competições de Esports da Riot no momento em que uma investigação de violação seja iniciada. Ele também se aplica a violações que tenham ocorrido antes de os Profissionais de Esports iniciarem a participação nas Competições de Esports da Riot, se a natureza da violação for particularmente grave ou se a conduta alegada tiver ocorrido repetidamente ao longo do tempo. Por exemplo, um treinador que tenha participado de manipulação de resultados em competições de esports antes de ser contratado para treinar uma equipe pode estar sujeito a sanções sob este Código de Conduta por tais ações.

2.4 Aplicação global

Este Código de Conduta se aplica globalmente em qualquer lugar em que Competições de Esports da Riot sejam realizadas, tanto presenciais quanto online. Ele também pode se aplicar a competições de esports de terceiros e em circunstâncias que ocorram fora do contexto de jogo de um torneio, se a conduta alegada puder ter um impacto adverso no ecossistema de esports da Riot ou em circunstâncias em que a conduta alegada possa ser associada à Riot, nossas afiliadas, nossos títulos de jogos ou outras propriedades, conforme determinado pela Riot. As regras deste Código de Conduta se aplicam durante ou nas Competições de Esports da Riot e também se aplicam a condutas que ocorram fora do jogo competitivo, incluindo mensagens de texto, bate-papo, postagens em mídias sociais e outras formas de comunicação, sejam públicas ou privadas.

3. REGRAS DE CONDUTA

3.1 Obrigações gerais

Os Profissionais de Esports que participam de Competições de Esports da Riot devem sempre manter os mais altos padrões de integridade pessoal e conduta desportiva. Os Profissionais de Esports são obrigados a se comportar de maneira respeitosa em todas as suas interações com outros competidores, treinadores, árbitros, administradores de torneios, mídia, patrocinadores, fãs e outras pessoas. Os Profissionais de Esports também são obrigados a tratar propriedades da Riot Games e de terceiros (incluindo equipamentos de jogos, áreas de recreação, espaços de trabalho e outras instalações) de maneira profissional e responsável. Profissionais de Esports devem cumprir as decisões e instruções dos oficiais (incluindo árbitros) das Competições de Esports da Riot.

3.2 Desempenho Insatisfatório

Espera-se que os Profissionais de Esports cumpram suas respectivas obrigações e compitam da melhor maneira possível em todas as Competições de Esports da Riot. O desempenho insatisfatório intencional é proibido.

3.3 Trapaça

É proibido trapacear. A “trapaça” é definida como o uso de qualquer método, técnica ou tecnologia dentro ou fora do jogo que afete o resultado de uma partida ou que conceda uma vantagem injusta a uma pessoa ou equipe, incluindo, por exemplo, o uso de hacks, exploração de bugs, códigos de trapaça ou comunicação com indivíduos que não estejam jogando na partida.

3.4 Interferência no estúdio e no local do evento

Os Profissionais de Esports não podem interferir nas luzes, câmeras ou outros equipamentos de estúdio usados nos eventos ao vivo. Por exemplo, é proibido subir nas cadeiras, mesas ou outros equipamentos de estúdio, assim como encobrir, mover, ofuscar ou de outra forma obstruir as integrações oficiais dos patrocinadores do torneio. Os Profissionais de Esports devem seguir as instruções dos funcionários do estúdio e/ou do evento em relação ao exposto acima.

3.5 Comunicações não autorizadas.

Instruções não autorizadas e outras comunicações durante uma partida podem dar a uma equipe ou jogador uma vantagem competitiva injusta. Durante uma partida, os Profissionais de Esports não podem se comunicar com outras pessoas de maneira não autorizada pelas regras e regulamentos específicos do evento ou do jogo. Se a Riot Games ou o organizador do torneio tiverem especificado algum procedimento ou equipamento particular a ser usado para comunicações durante uma partida, os Profissionais de Esports devem seguir tais procedimentos e usar o equipamento especificado. Quando a comunicação for permitida, os Profissionais de Esports só poderão se comunicar com indivíduos autorizados e só poderão usar os headsets e software aprovados pela Riot para tais comunicações.

3.6 Desistências e recusas em participar

Os Profissionais de Esports que se registraram ou concordaram em participar de uma Competição de Esports da Riot não podem desistir ou se recusar a participar do evento sem a aprovação de um oficial do torneio.

3.7 Drogas ilegais e outras substâncias proibidas

A posse, o uso ou a distribuição ilegal de álcool ou drogas são proibidos, assim como estar sob a influência de drogas ou álcool enquanto você estiver (a) envolvido com qualquer Competição de Esports da Riot ou outro evento abrangido por este Código de Conduta, e/ou (b) presente nas instalações que sejam de propriedade da Riot ou estejam alugadas à Riot ou a um organizador de torneio de esports. Profissionais de Esports só podem usar medicamentos prescritos por um médico qualificado e na forma, combinação e quantidade prescritas. Profissionais de Esports só podem usar medicamentos prescritos para tratar a condição para a qual foram prescritos, e não podem usá-los para melhorar o próprio desempenho em um jogo. Esta regra se aplica a hotéis, estádios, instalações de treinamento, restaurantes e outros locais públicos que são utilizados nas Competições de Esports da Riot.

3.8 Declarações depreciativas ou difamatórias

Os Profissionais de Esports não devem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou grupo de pessoas com ações ou palavras desdenhosas, discriminatórias ou depreciativas em virtude de raça, cor de pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, status de nascimento ou qualquer outro status, orientação sexual, condição ou histórico médico ou qualquer outra razão.

3.9 Atos vulgares, provocativos ou de ódio

Os Profissionais de Esports não podem usar palavras, gestos, objetos digitais ou físicos, ou qualquer outro meio para transmitir mensagens que sejam obscenas, vulgares, provocativas, de ódio, racistas, insultantes, ameaçadoras, abusivas, caluniosas, difamatórias, ou de outra forma ofensivas ou objetáveis. Os Profissionais de Esports não podem usar tais comunicações proibidas nas redes sociais, durante quaisquer eventos com exposição pública (como transmissões) ou em circunstâncias que possam estar associadas à Riot, às nossas afiliadas, aos nossos títulos de jogos ou a outras propriedades.

3.10 Assédio / Assédio sexual

Profissionais de Esports não devem praticar nenhum tipo de assédio. “Assédio” é definido como comportamento indesejado e não solicitado que diminui, deprecia ou de outra forma intimida. Esta regra também proíbe “assédio sexual”, que é definido como qualquer forma de avanço sexual indesejado. Um avanço é “indesejado” se a pessoa sendo assediada considerar a conduta como indesejável ou ofensiva. Perseguição, ou conduta que envolva ameaças de violência (seja física ou online) e compartilhamento de informações pessoais de outro indivíduo sem permissão são consideradas formas de assédio, assim como qualquer conduta de um indivíduo que incite ou incentive o abuso por parte de terceiros. Todas as formas de assédio são proibidas, mesmo que o

comportamento não seja suficientemente grave ou generalizado para constituir uma atividade ilegal nos termos da lei aplicável.

3.11 Bullying e abuso

Profissionais de Esports não podem se envolver em qualquer forma de bullying ou abuso físico ou mental. “Bullying” é definido como conduta maliciosa que uma pessoa razoável consideraria hostil, ofensiva e não relacionada com a competição legítima, especialmente em circunstâncias em que a pessoa é considerada vulnerável. “Abuso” é definido como tratar uma pessoa com crueldade ou violência, especialmente se feito repetidamente. Agir com total desprezo pelo potencial impacto negativo das próprias ações também é considerado uma forma de bullying e é proibido.

3.12 Ameaças

Profissionais de Esports não podem ameaçar outros. Uma “ameaça” é definida como uma declaração de intenção de cometer um ato de violência ou tomar outra ação hostil contra alguém em retaliação por algo feito ou não feito.

3.13 Suborno

Profissionais de Esports não podem, direta ou indiretamente, aceitar, oferecer, prometer, receber, solicitar ou dar dinheiro ou qualquer outra coisa de valor a qualquer outro Profissional de Esports, equipe, oficial de torneio, funcionário do governo ou qualquer outra pessoa em troca de um benefício direto ou indireto relacionado a uma Competição de Esports da Riot. Para fins desta regra, uma “coisa de valor” pode incluir empréstimos, bens digitais e físicos e serviços profissionais. Esta regra proíbe “suborno ativo” (isto é, quando uma pessoa oferece, promete ou dá um suborno) e “suborno passivo” (isto é, quando uma pessoa solicita, recebe ou aceita um suborno).

3.14 Manipulação de resultados

Os Profissionais de Esports não podem combinar resultados ou de qualquer forma manipular o resultado de qualquer partida ou competição, nem solicitar, encorajar ou instruir outros a realizarem tais ações. A “manipulação” é definida como a influência ou alteração ilegal ou indevida (incluindo a falta de esforços), direta ou indiretamente, por meio de um ato ou omissão, do curso, resultado ou qualquer outro aspecto de uma partida (por exemplo, manipulação de jogadas individuais) ou competição, independentemente de o comportamento ser cometido para ganho financeiro, vantagem desportiva ou qualquer outro propósito. As equipes podem ser sancionadas pelas ações de seus proprietários, jogadores, treinadores e quaisquer outros funcionários ou membros de sua organização. Qualquer tentativa de manipulação de qualquer competição, mesmo que sem sucesso, será considerada uma violação desta regra.

3.15 Apostas

Os Profissionais de Esports não podem: (a) fazer ou tentar fazer uma aposta, direta ou indiretamente, em qualquer competição, jogo, jogada ou componente relacionado no qual tais Profissionais de Esports participem; (b) se envolver em quaisquer atividades de jogo legais ou

ilegais envolvendo qualquer título de videogame de propriedade da Riot Games, ou instruir, permitir, causar ou possibilitar que outras pessoas façam qualquer uma das ações acima; ou (c) ter qualquer participação, direta ou indireta, em qualquer empresa ou entidade que promova, negocie, organize ou conduza apostas, jogos de azar, loterias ou eventos ou transações semelhantes relacionados a competições de esports. “Atividade de apostas” é definida como colocar qualquer coisa de valor (incluindo moeda do mundo real, criptomoeda ou outros ativos digitais) em risco em conexão com uma aposta. Uma atividade de apostas só pode ocorrer em cassinos, outros locais físicos de varejo ou pela internet.

3.16 Fantasy Esports

Os Profissionais de Esports não podem: (a) participar, direta ou indiretamente, de qualquer concurso/competição de fantasy, legal ou ilegal, seja de duração de toda uma temporada, torneio ou dia, relacionada a qualquer Competição de Esports da Riot, que conceda prêmios com valor no mundo real, seja monetário ou não; ou (b) ter participação, direta ou indireta, em qualquer empresa ou entidade que se envolva em concursos de fantasy para competições de esports. Os “concursos de fantasy” ou “concursos diários de fantasy” são definidos como qualquer concurso online ou entre pares (*peer-to-peer*) no qual o desempenho no mundo real dos participantes de esports determina ou influencia o desempenho virtual e/ou a pontuação de uma equipe fictícia montada pelos participantes do jogo.

3.17 Conflitos de interesse

Profissionais de Esports não podem estar envolvidos em situações que envolvam um conflito de interesse. Um conflito de interesse é qualquer situação em que interesses pessoais possam, ou possam parecer, (a) impedir que os Profissionais de Esports tomem uma decisão que seja do melhor interesse de sua equipe, ou (b) prejudicar ou comprometer a integridade do esporte. Por exemplo, uma pessoa que é proprietária da Equipe A e emprestou uma quantia significativa de dinheiro à Equipe B teria um conflito de interesse em uma partida entre a Equipe A e a Equipe B. Um Profissional de Esports envolvido em um relacionamento pessoal que possa conceder acesso a informações confidenciais ou outra vantagem injusta para o Profissional de Esports ou sua equipe pode estar violando esta política. Os exemplos de conflitos de interesse nesta Seção são apenas para fins ilustrativos e não são exaustivos.

3.18 Informações falsas e falsificação

Os Profissionais de Esports não podem fornecer informações falsas ou enganosas à Riot ou a qualquer um de nossos organizadores de torneios ou outros representantes. Profissionais de Esports não podem fazer uso de qualquer documento ou formulário que eles saibam (ou devam razoavelmente suspeitar) ter sido forjado ou falsificado, ou que contenha informações falsas ou enganosas. Essa regra se aplica a formulários fiscais, formulários de registro, formulários de consentimento dos pais e qualquer outro formulário ou documento (impresso ou digital). Denúncias falsas e maliciosas contra terceiros (pessoas físicas ou jurídicas) e falsidade ideológica são exemplos de condutas proibidas por esta regra.

3.19 Abuso de função e retaliação

Os Profissionais de Esports que ocupam uma posição de autoridade sobre outras pessoas (por meio de sua função como proprietários, técnicos, gerentes, ou de outra forma) não podem abusar de sua função para alcançar objetivos pessoais ou obter ganhos privados. “Abuso de função” significa o uso indevido de poder e autoridade inerentes à função ocupada por alguém, incluindo, por exemplo, por meio de intimidação, ameaças, chantagem, coerção ou abuso da confiança. Isso inclui ações que poderiam razoavelmente ser esperadas a colocar em perigo a função de outrem em um emprego (como a posição titular de um jogador), prejudicar a capacidade de alguém de realizar o próprio trabalho, ameaçar o sustento econômico de uma pessoa ou impedir ou impactar negativamente a operação de qualquer Competição de Esports da Riot. Isso não inclui o exercício legítimo da autoridade ou do poder de supervisão de um indivíduo. Condutas que envolvam o exercício legítimo da autoridade relacionado à avaliação do desempenho de um jogador, promoção e rebaixamento de jogadores titulares, ações disciplinares adequadas e outras funções de supervisão/liderança não constituem abuso de função.

3.20 Retaliação

Os Profissionais de Esports não podem retaliar contra qualquer um que denuncie de boa-fé uma possível violação deste Código de Conduta ou que forneça informações verdadeiras durante uma investigação.

3.21 Informações confidenciais

Profissionais de Esports podem ter acesso a informações confidenciais da Riot Games ou de uma de suas afiliadas, ou informações sensíveis do ponto de vista competitivo. Exemplos de informações confidenciais podem incluir (a) escalões de equipes, (b) estratégias de equipe, (c) resultados de partidas pré-gravadas que são exibidas ou transmitidas para o público em uma data posterior, (d) informações que estão sob embargo e ainda não foram reveladas e (e) informações às quais os Profissionais de Esports tenham acesso durante investigações ou processos disciplinares. Os Profissionais de Esports não podem divulgar ou vazar informações confidenciais ou que não sejam públicas da Riot para terceiros, nem usá-las para qualquer outro fim que não seja competir nas Competições de Esports da Riot. Da mesma forma, os Profissionais de Esports não podem solicitar ou facilitar qualquer tipo de divulgação de informações confidenciais ou não públicas, seja para benefício próprio ou de outrem.

3.22 Atividades imorais

Profissionais de Esports não podem se envolver em qualquer atividade que seja imoral, vergonhosa ou contrária aos padrões convencionais de comportamento ético ou desportivo adequado.

3.23 Violações da lei

Os Profissionais de Esports são obrigados a cumprir todas as leis aplicáveis em todos os momentos durante sua participação nas Competições de Esports da Riot. Os Profissionais de Esports não podem se envolver (ou incentivar ou solicitar que outros se envolvam) em qualquer atividade ilegal que possa prejudicar a imagem da Riot Games e/ou de uma Competição de

Esports da Riot, afetar negativamente a autoridade, honra e valor da marca da Riot Games ou de uma Competição de Esports da Riot, ou que possa causar danos à operação de uma Competição de Esports da Riot.

3.24 Violações dos Termos de Serviço da Riot Games

Os profissionais de Esports são obrigados a cumprir os Termos de Serviço da Riot Games e podem enfrentar sanções de acordo com este Código de Conduta, além das consequências estabelecidas nos Termos de Serviço da Riot Games. Em particular, qualquer forma de *boosting*, compartilhamento e manipulação de conta é proibida. O termo “manipulação de conta” é definido como jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, encorajar ou direcionar alguém a jogar na conta de outro jogador. Os Profissionais de Esports não podem se envolver em condutas que contornem (ou que tentem contornar) o processo de gerenciamento de partidas competitivas do jogo com o objetivo de aumentar ou impulsionar o ranking/classificação (“MMR”) de uma conta do jogo ou Riot ID. Por exemplo, os Profissionais de Esports não podem conceder acesso à sua conta do jogo a outro jogador para aumentar o MMR da conta ou Riot ID deles. Igualmente, os Profissionais de Esports não podem acessar a conta ou Riot ID de outro jogador para aumentar o MMR da conta ou Riot ID desse jogador. Os Profissionais de Esports não podem oferecer para aumentar o MMR da conta ou Riot ID de outro jogador ou solicitar que outro jogador aumente o MMR de sua conta ou Riot ID. Os Profissionais de Esports não podem prometer ou receber algo de valor relacionado ao MMR de sua conta ou Riot ID ou ao MMR da conta ou Riot ID de outro jogador, e não podem se juntar a outro jogador para aumentar o MMR de sua conta ou Riot ID, ou da conta ou Riot ID do outro jogador.

4. INVESTIGAÇÕES SOBRE VIOLAÇÕES DE REGRAS E CONSEQUÊNCIAS

4.1 Obrigação de denunciar

Profissionais de Esports devem denunciar para nós qualquer violação deste Código de Conduta assim que tomarem conhecimento da violação. Se a violação ocorrer durante uma Competição de Esports da Riot, os Profissionais de Esports devem denunciá-la a um oficial do torneio (como os árbitros, a equipe de operações competitivas ou outras pessoas designadas).

4.2 Dever de cooperação

Os Profissionais de Esports são obrigados a cooperar com a Riot ou seus representantes designados em qualquer investigação interna ou externa conduzida acerca de uma suspeita de violação deste Código de Conduta, bem como cumprir quaisquer instruções, orientações, determinações ou decisões, incluindo medidas disciplinares. Os Profissionais de Esports têm o dever de dizer a verdade em conexão com qualquer investigação, e têm o dever de não obstruir qualquer investigação, enganar os investigadores ou ocultar evidências. A Riot pode fazer uma inferência adversa em uma investigação devido à falta de cooperação por parte de um Profissional de Esports. Os Profissionais de Esports que não cooperarem com uma investigação, deixarem de apresentar documentos solicitados ou outras evidências que se sabe existirem ou deixarem de cumprir quaisquer instruções, orientações, determinações ou decisões, incluindo

medidas disciplinares, podem estar sujeitos a sanções, além de outros remédios, por violação desta Seção 4.2.

4.3 Limitações de tempo

(a) Se uma suspeita de violação deste Código de Conduta ocorrer durante uma Competição de Esports da Riot e envolver trapaça, baixo desempenho proposital ou outras questões relacionadas unicamente a um jogo ou partida específica naquela Competição de Esports da Riot, não conduziremos uma investigação dessa violação se mais de dois anos tiverem transcorrido desde o término do jogo ou partida final da referida Competição de Esports da Riot e a data da nossa descoberta da violação.

(b) Se uma suspeita de violação deste Código de Conduta envolver suborno, manipulação de partidas, assédio sexual ou uma violação de lei criminal, não conduziremos uma investigação dessa violação se mais de seis anos tiverem transcorrido desde a data da alegada conduta e a data da nossa descoberta da violação.

(c) Para todas as outras suspeitas de violação deste Código de Conduta, não conduziremos uma investigação da violação se mais de quatro anos tiverem transcorrido desde a data da alegada conduta e a data da nossa descoberta da violação.

(d) Os prazos estabelecidos na Seção 4.3(a), (b) e (c) acima são regras gerais que estão sujeitas a exceções se determinarmos que ocorreu uma conduta particularmente grave. O início de uma investigação por nós ou nosso designado suspenderá o prazo aplicável. Caso a violação tenha ocorrido de forma recorrente ao longo do tempo, o prazo começará a partir do dia em que a última instância da conduta alegada tiver ocorrido.

4.4 Consequências

Violações deste Código de Conduta podem ser sancionadas pela aplicação de uma ou mais das medidas disciplinares a seguir:

- advertência (privada ou pública);
- multa;
- perda de prêmios e devolução de prêmios (incluindo dinheiro e troféus concedidos anteriormente);
- restrições ou proibições de entrada em um local;
- perda de jogo, partida ou torneio (incluindo a desqualificação de competições em andamento e/ou exclusão de competições futuras);
- repetição de um jogo ou partida;
- perda de pontos de liga, pontos de circuito ou pontos ou classificação em qualquer sistema de ranking competitivo;

- suspensão, desqualificação ou banimento de uma ou mais Competições de Esports da Riot;
- alteração de local de evento;
- limitações na aquisição de um novo jogador ou jogadora por uma equipe;
- evento realizado sem fãs ou espectadores; e/ou
- suspensão ou encerramento da conta de jogo da Riot.

4.5 Ações corretivas e serviço público

Uma investigação pode resultar em uma decisão que inclui instruções para tomar certas ações corretivas ou realizar uma atividade de serviço público especificada. Por exemplo, podemos exigir que Profissionais de Esports participem de treinamentos sobre um determinado assunto, como sensibilidade, mídia ou combate ao assédio. A não aceitação e implementação das instruções e/ou da ação corretiva especificadas em uma decisão da Riot Games é uma violação deste Código de Conduta.

4.6 Medidas temporárias

Nós podemos determinar medidas disciplinares provisórias ou temporárias enquanto aguardamos o resultado de uma investigação e até que uma decisão sobre o mérito seja finalizada.

4.7 Circunstâncias agravantes e atenuantes

O tipo e a extensão das medidas disciplinares que podem ser impostas são baseados nas circunstâncias específicas de cada caso, levando em consideração a gravidade da infração, bem como as circunstâncias agravantes e atenuantes. Violações repetidas ou múltiplas violações ou infrações simultâneas podem ser consideradas como circunstâncias agravantes e podem estar sujeitas a sanções escalonadas. Múltiplas medidas disciplinares podem ser usadas em combinação para uma única violação.

4.8 Intenção

Violações deste Código de Conduta estão sujeitas a ações disciplinares, independentemente de terem sido cometidas intencionalmente ou não, ou como parte de uma piada, pegadinha ou algum tipo de performance em redes sociais.

4.9 Tentativa, auxílio, conluio ou incitação a violações e desobediência a sanções.

Tentativas de se envolver em comportamentos que violariam este Código de Conduta estão sujeitas a sanções. Defender, encorajar, fazer conluio ou auxiliar em qualquer conduta proibida por este Código de Conduta é uma violação deste Código de Conduta. Tentativas de contornar uma suspensão, desqualificação ou banimento usando outra conta de jogo ou Riot ID são proibidas e violam este Código de Conduta.

4.10 Sanções da equipe e o papel da liderança de equipe.

Se um determinado título de jogo da Riot for jogado por equipes, a equipe pode estar sujeita a uma ação disciplinar com base na conduta de seus Profissionais de Esports. Os proprietários, treinadores e gerentes de uma equipe podem ser mantidos a um padrão mais elevado de conduta, dada a importância deles em dar exemplo para os outros e em ajudar a criar e manter um ecossistema de esports positivo.

4.11 Índice disciplinar

Em algumas jurisdições, um organizador de torneios, a Riot Games ou uma afiliada local da Riot pode fornecer um “Índice de Penalidades” ou uma tabela que contenha as violações e as sanções correspondentes. Se um índice ou uma tabela desse tipo for fornecido ou disponibilizado aos Profissionais de Esports, será fornecido apenas para fins ilustrativos. A determinação final de uma sanção será feita por nós após uma revisão dos fatos, e levará em consideração as circunstâncias agravantes e atenuantes que podem não estar refletidas no índice ou na tabela.

4.12 Decisões de árbitros

As decisões tomadas por um árbitro ou oficial de torneio durante uma Competição de Esports da Riot são finais e vinculantes. Os Profissionais de Esports são obrigados a obedecer e implementar as decisões de um árbitro ou oficial de torneio feitas durante o curso de uma Competição de Esports da Riot.

4.13 Determinações finais

Nossa determinação quanto à ação disciplinar adequada (ou combinação de ações disciplinares) será final e vinculante. Ao tomar nossas determinações, podemos levar em consideração o contexto, as violações anteriores, a gravidade da violação, a existência de quaisquer fatores agravantes ou atenuantes, e o grau de cooperação que recebemos durante a investigação. Também podemos levar em consideração a necessidade de dar um exemplo para dissuadir condutas semelhantes e os interesses atuais e futuros do ecossistema de esports da Riot como um todo. Os Profissionais de Esports podem ter o benefício de direitos ou recursos legais obrigatórios previstos pela lei local. Nada neste Código de Conduta limita ou afeta esses direitos ou recursos.

4.14 Decisões públicas

Podemos tornar as decisões públicas a nosso exclusivo critério, o que pode incluir certos fatos, detalhes, consequências ou outras informações relacionadas a uma decisão ou outra determinação disciplinar da Riot em relação a uma violação ou suposta violação deste Código de Conduta, ou conduta dos Profissionais de Esports que a Riot acredita estar em conflito material com os melhores interesses do ecossistema de esports da Riot.

5. OUTRAS REGRAS E ALTERAÇÕES A ESTE CÓDIGO DE CONDUTA

5.1 Termos de serviço

A execução de todos os títulos de jogos da Riot Games está sujeita aos [Termos de Serviço da Riot Games](#) que os Profissionais de Esports revisaram e aceitaram previamente. Este Código de Conduta é uma das “Regras de Usuário” mencionadas nos Termos de Serviço e é um complemento às obrigações que constam nos Termos de Serviço. As disposições das Seções 13 (Isenção de Garantia), 14 (Limitação de Responsabilidades), 15 (Lei Aplicável), 16 (Resolução de Conflitos) e 19 (Disposições Gerais) dos Termos de Serviço se aplicam a este Código de Conduta como se tivessem sido copiadas na íntegra e inseridas nesta Seção 5.1. Em caso de conflito entre os Termos de Serviço e este Código de Conduta, a disposição que oferecer a maior proteção ao ecossistema de esports da Riot deverá reger e prevalecer.

5.2 Outros contratos com a Riot; outras regras

Profissionais de Esports podem ter celebrado um acordo de participação em torneio ou outro acordo escrito com a Riot ou uma de nossas afiliadas. Este Código de Conduta faz parte das “regras” mencionadas em tais acordos. Em caso de conflito entre outros acordos conosco ou com nossas afiliadas e este Código de Conduta, a disposição que proteger mais o ecossistema de esports da Riot prevalecerá; se o contrato tiver disposições específicas que regem uma controvérsia sobre violação de regras, essas disposições específicas regerão e prevalecerão na medida do conflito com este Código de Conduta. Profissionais de Esports podem ser obrigados a aceitar termos adicionais de um organizador de torneios, da Riot ou de uma afiliada local da Riot para participar de uma Competição de Esports da Riot, incluindo a obrigação de aceitar regras adicionais, como regras específicas para um torneio ou um jogo. Esses termos e regras adicionais são “Regras de Usuário” mencionadas nos Termos de Serviço, e são um complemento às obrigações que constam neste Código de Conduta.

5.3 Alterações

Podemos alterar este Código de Conduta de tempos em tempos. Quando fizermos alterações, publicaremos online uma nova cópia deste Código de Conduta e/ou enviaremos uma nova cópia por e-mail diretamente aos Profissionais de Esports ou por meio da equipe. Essas alterações entrarão em vigor trinta dias após a publicação ou o envio por e-mail do Código de Conduta alterado. **OS PROFISSIONAIS DE ESPORTS QUE NÃO CONCORDAREM COM ALGUMA DAS ALTERAÇÕES PROPOSTAS PODEM SE RETIRAR DAS COMPETIÇÕES DE ESPORTS DA RIOT E AS ALTERAÇÕES PROPOSTAS NÃO TERÃO EFEITO SOBRE OS PROFISSIONAIS DE ESPORTS QUE SE RETIRAREM.** O prosseguimento da participação nas Competições de Esports da Riot após as alterações a este Código de Conduta entrarem em vigor constituirá a aceitação de tais alterações.

5.4 Idioma inglês

Este Código de Conduta foi escrito em inglês. Qualquer tradução para outro idioma não é uma versão oficial. Em caso de conflito na interpretação entre a versão em inglês e uma tradução deste Código de Conduta, a versão em inglês será prevalecerá e regerá, a menos que seja de outra forma estabelecido pela lei aplicável.

5.5 Disposições gerais

Se alguma disposição deste Código de Conduta for declarada excessivamente ampla em algum aspecto, a ponto de não permitir sua plena execução, tal disposição será executada na medida máxima permitida por lei e será considerada modificada em conformidade.

Revisado pela última vez em: 27 de novembro de 2023