



REGULAMENTO

ProLegends - Circuito Brasileiro de Teamfight Tactics 2022 - Primeira Etapa

(versão 1.3)

SUMÁRIO

Introdução e Propósito	6
1. Elegibilidade de Jogadores	6
1.1 Idade do Jogador	6
1.2 Necessidade de Contrato	6
1.3 Proibida a participação de funcionários da Riot	6
1.4 Residência	7
1.5 Documentação	7
2. Dinâmica do campeonato	7
2.1 Qualificatória Final	7
2.1.1 Estrutura Chave Superior	7
2.1.2 Estrutura Chave Inferior	8
2.1.3 Grande Final	8
2.1.4 Participantes Qualificatória Final	9
2.1.4.1 Seeds	9
2.1.5 Distribuição dos Grupos	10
2.1.5.1 Rodada 1 Chave Superior	10
2.1.5.2 Rodada 2 Chave Superior	11
2.1.5.3 Final Chave Superior	11
2.1.5.4 Rodada 1 Chave Inferior	11
2.1.5.5 Rodada 2 Chave Inferior	12
2.1.5.6 Rodada 3 Chave Inferior	12
2.1.5.7 Final Chave Inferior	13
2.1.5.6 Grande Final	13
2.2 Finais ProLegends	13
2.2.1 Estrutura Chave Superior	14
2.2.2 Estrutura Chave Inferior	14
2.2.3 Grande Final	14

2.2.4 Participantes ProLegends	15
2.2.4.1 Seeds	15
2.2.5 Distribuição dos Grupos	15
2.2.5.1 Rodada 1 Chave Superior	16
2.2.5.2 Final Chave Superior	16
2.2.5.3 Rodada 1 Chave Inferior	16
2.2.5.4 Rodada 2 Chave Inferior	17
2.2.5.5 Final Chave Inferior	17
2.2.5.6 Grande Final	17
2.3 Pontuação	18
2.3.1 Empates	18
2.4 Premiação	18
3. Regras gerais	19
3.1 Quebra dos Termos de Uso	19
3.2 Decisão dos Oficiais da Temporada	19
3.3 Times Profissionais	19
3.4 Transmissão	19
3.4.1 Qualificatória Final	19
3.4.2 Finais ProLegends	19
3.4.3 Compartilhamento de Tela	19
3.4.4 Retransmissão	19
3.4.5 Comunicação durante a Partida	20
4. Estrutura do Torneio	20
4.1 Definição dos Termos	20
4.1.1 Jogo	20
4.1.2 Série	20
4.2 Programação	20
4.2.1 Qualificatória Final	20
4.2.2 Finais ProLegends	21
5. Processo de Partida	21

5.1 Alterações na Programação	21
5.1.1 Situações Extraordinárias	21
5.2 Horário das Partidas	22
5.2.1 Intervalos	22
5.3 Papel dos Juízes	22
5.3.1 Responsabilidade	22
5.3.2 Comportamento do Juiz	22
5.3.3 Finalidade do Julgamento	22
5.3.4 Proibição de Aposta	22
5.4 Atualização Competitiva & Servidor de Torneio	23
5.4.1 Obrigatoriedade de Uso do Servidor de Torneio	23
5.4.2 Qualificatória Final	23
5.4.3 Finais ProLegends	23
5.5 Configuração Pré-Partida	23
5.5.1 Tempo de Configuração	23
5.5.2 Falha Técnica de Equipamentos	23
5.5.3 Suporte Técnico durante etapas presenciais	23
5.5.4 Pontualidade para iniciar a Partida	23
5.5.5 Aviso de testes Pré-Partida	23
5.6 Preparação da Partida	24
5.6.1 Criação da Partida	24
5.7.1 Problemas durante a partida	24
5.7.2 Não comparecimento	24
6. Regras de Jogo	24
6.1 Definição e Termos	24
6.1.1 Desconexão sem intenção	24
6.1.2 Desconexão intencional	24
6.1.3 Queda de Servidor	24
6.1.4 Remake	24
6.2 Processos Pós-Jogo	25

6.2.1 Resultados	25
6.6.2 Notas Técnicas	25
6.6.3 Resultados de Desclassificação	25
6.7 Processos Pós-partida	25
6.7.1 Próxima Partida	25
6.7.2 Obrigações Pós-jogo	25
7. Conduta dos Jogadores	26
7.1 Conduta competitiva	26
7.1.1 Atitudes desonestas	26
7.1.1.1 Conspiração	26
7.1.1.2 Integridade Competitiva	26
7.1.1.3 Hacking	26
7.1.1.4 Exploração	26
7.1.1.5 Compartilhamento de Conta	26
7.1.1.6 Programas de trapaça	26
7.1.1.7 Desconexão intencional	26
7.1.1.8 Critério do ProLegends	26
7.1.2 Ofensas e Discurso de Ódio	27
7.1.3 Comportamento Disruptivo/Insultos	27
7.1.7 Vestuário	27
7.1.8 Identidade	27
7.2 Comportamento não profissional	28
7.2.1 Responsabilidade sob Código	28
7.2.2 Assédio	28
7.2.3 Assédio Sexual	28
7.2.4 Discriminação e Difamação	28
7.2.5 Declarações relativas ao ProLegends, Riot Games ou League of Legends/Teamfight Tactics	28
7.2.6 Investigação de comportamento dos jogadores	28
7.2.7 Atividade Criminal	28
7.2.8 Torpeza moral	28

7.2.9 Confidencialidade	28
7.2.10 Suborno	29
7.2.11 Presentes	29
7.2.12 Recusa de cumprimento	29
7.2.13 Arranjar Partidas	29
7.3 Associação com Apostas	29
7.4 Sujeições a Penalidades	29
7.5 Penalidades	29
8. Espírito das Regras	30
8.1 Decisões Finais	30
8.2 Alteração de Regras	30
8.3 Interesses da Temporada	30
APÊNDICE A	31

Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais do ProLegends, o Circuito Brasileiro de Teamfight Tactics. Elas aplicam-se para todos os atletas que venham a participar.

Estas Regras foram criadas unicamente para garantir a integridade do sistema estabelecido pelos oficiais da Temporada para as disputas do torneio. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em disputas de TFT.

Estas Regras tratam do seguinte:

- ProLegends - 1ª Etapa
 - o Qualificatória Final
 - o Finais

O ProLegends, Circuito Brasileiro de Teamfight Tactics, é um circuito regional que servirá de qualificatória para competições internacionais da Riot Games.

A Qualificatória Final contará com a participação dos trinta e dois jogadores provenientes do ranking do Snapshot das Filas Ranqueadas do servidor brasileiro, eles disputarão entre si quatro vagas para as Finais do ProLegends.

As Finais do ProLegends terão ao todo vinte e quatro jogadores disputando o título de campeão. Os doze melhores dos Pontos de Circuito das Qualificatórias Abertas e os oito melhores do ranking do Snapshot das Filas Ranqueadas garantem vaga direta nesta fase, totalizando vinte vagas. As quatro vagas restantes serão preenchidas com os quatro jogadores que se classificarem através da Qualificatória Final.

1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir no ProLegends, cada jogador deve atender às condições abaixo:

1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 16 anos completos na data em que participar.

1.2 Necessidade de Contrato

Todos os participantes deverão assinar um termo de participação com a Riot.

1.3 Proibida a participação de funcionários da Riot

Os jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“**RGI**”), ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante a Temporada.

1.4 Residência

Apenas brasileiros ou residentes no país (Brasil) poderão participar. É importante ressaltar que a Riot Games cobre apenas custos logísticos dentro do território nacional.

1.5 Documentação

Todos os jogadores devem possuir documentos de identificação brasileiros, independentemente da nacionalidade que tiverem.

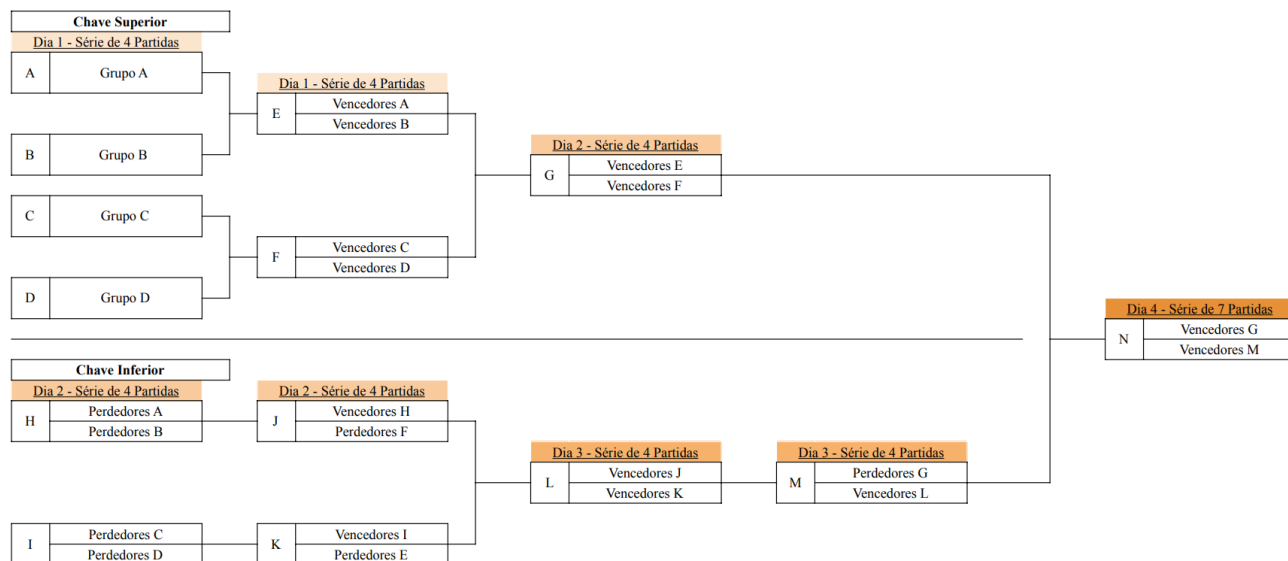
Brasileiros devem ter Carteira de Identidade (RG) e Cadastro de Pessoa Física (CPF). Estrangeiros devem ter Cédula de Identidade de Estrangeiro (CIE), e/ou Registro Nacional de Estrangeiro (RNE), e/ou Cadastro de Pessoa Física (CPF).

Quaisquer dos documentos citados acima deverão ser apresentados aos oficiais da Temporada quando requisitados, nos prazos definidos pelos oficiais da Temporada em cada caso.

2. Dinâmica do campeonato

2.1 Qualificatória Final

Esta etapa terá trinta e dois jogadores, classificados do ranking do Snapshot das Filas Ranqueadas e será disputada no formato de eliminação dupla, onde esses participantes disputam quatro vagas para as Finais do ProLegends.



2.1.1 Estrutura Chave Superior

Esta etapa consiste em trinta e dois jogadores provenientes do ranking do Snapshot da Filas Ranqueada do servidor Brasileiro, disputando em formato de eliminação dupla, quatro vagas para as Finais do ProLegends.

Os participantes serão distribuídos em quatro grupos com oito jogadores cada, disputando uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, somando pontos a cada partida. Ao final

das quatro partidas, os quatro jogadores com maior pontuação em cada grupo avançam para a Rodada 2 da Chave Superior, e os quatro jogadores com menor pontuação serão realocados na Rodada 1 da Chave Inferior.

Os dezesseis participantes remanescentes na Rodada 2 da Chave Superior serão distribuídos em dois grupos com oito jogadores cada, disputando uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, somando pontos a cada partida. Ao final das quatro partidas, os quatro melhores pontuados em cada grupo avançam para a Final da Chave Superior, já os jogadores que com menor pontuação serão realocados na Rodada 2 da Chave Inferior.

Na Final da Chave Superior os oito participantes vindos da Rodada 2 da Chave Superior, disputam entre si uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro jogadores com melhor pontuação seguem para a Grande Final e os quatro jogadores com menor pontuação serão realocados na Final da Chave Inferior.

2.1.2 Estrutura Chave Inferior

Na Rodada 1 da Chave Inferior, serão alocados dois grupos onde os participantes disputam a permanência na competição em uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro mais bem pontuados de cada grupo avançam para a Rodada 2 da Chave Inferior, já os quatro com menor pontuação deixam a competição.

A Rodada 2 da Chave Inferior é composta por dois grupos contendo os vencedores da Rodada 1 Chave Inferior que enfrentarão os perdedores da Rodada 2 da Chave Superior, esses disputarão entre si uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, ao final, os quatro melhores pontuados de cada grupo avançam à Rodada 3 da Chave Inferior, os quatro com menor pontuação deixam a competição.

Na Rodada 3 da Chave Inferior, um grupo com os oito participantes provenientes da Rodada 2 da Chave Inferior, disputarão entre si uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro jogadores com maior pontuação avançam para a Final da Chave inferior, já os quatro com menor pontuação deixam a competição.

A Final da Chave Inferior é formada pelos quatro jogadores vencedores da Rodada 3 da Chave Inferior enfrentando os quatro jogadores que ficaram de quinto a oitavo na Final da Chave Superior, essa etapa será disputada em uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro participantes com maior pontuação garantem vaga na Grande Final e os quatro jogadores com menor pontuação deixam a competição.

2.1.3 Grande Final

A Grande Final é composta de oito participantes, quatro da Final da Chave Superior e quatro da Final da Chave Inferior, essa etapa será disputada em uma série de sete partidas no formato todos contra todos, ao final da série, os quatro jogadores com maior pontuação estarão classificados para as Finais do ProLegends.

2.1.4 Participantes Qualificatória Final

Os trinta e dois jogadores que se classificaram para esta etapa foram selecionados através do ranking do Snapshot da Fila Ranqueada, acesse o site <https://lolesports.com/news> para mais informações.

É importante ressaltar que os jogadores que já haviam garantido vaga nas Finais do ProLegends através das Qualificatórias Abertas e os oito melhores pontuados no ranking do Snapshot das Filas Ranqueadas foram desconsiderados, pois possuem vaga direta nas Finais, portanto os jogadores subsequentes herdaram as vagas.

Contas “smurfs” e jogadores que desistiram da vaga e/ou não responderam o formulário no prazo estipulado por email pela organização do torneio também foram desconsiderados e os jogadores subsequentes herdaram a vaga.

2.1.4.1 Seeds

Os seeds foram distribuídos conforme a posição de cada jogador no momento em que os resultados do último ciclo do ranking do Snapshot foram computados.

- Seed 1 - Pedro 'inc mplete' Leal
- Seed 2 - Victor 'BEE itachi' Marcandali
- Seed 3 - João 'PepeChill' Faria
- Seed 4 - Luis 'LeS Jhin' Otávio
- Seed 5 - Marcos 'LeS Neuro' Moreira
- Seed 6 - Felipe 'BES Patr0ci' Patrocínio
- Seed 7 - Samuel 'BEE Anklam' Anklam
- Seed 8 - Gabriel 'FOUR BieuL' Dornellas
- Seed 9 - Pedro 'FOUR Dianbizir' Dutra
- Seed 10 - Rafael 'TFx Creitu' Gabone
- Seed 11 - Rodrigo ' FOUR Sukesvs' de Oliveira
- Seed 12 - Vítor 'BES vipi' Pinheiro
- Seed 13 - Luiz 'FOUR Levi' Henrique
- Seed 14 - Pedro 'PedroBanana' Henrique
- Seed 15 - Matheus 'KDA wenked' Santos
- Seed 16 - Igor 'BEE Soft' Carvalho
- Seed 17- Fellipe 'BEE Phelpz13' Cipolla
- Seed 18 - Gabriel 'gabsreal' Dainez
- Seed 19 - Victor 'Kleike' Simões
- Seed 20 - Daniel 'JosneyQT' Mathias
- Seed 21 - Caio 'AI CE TOMA' Garcez
- Seed 22 - Biel 'KDA Constantine' Viana
- Seed 23 - João 'Erith' Vittor
- Seed 24 - Blendo 'Endeev' Mattos
- Seed 25 - Igo 'Saidera É ARAM' Omote
- Seed 26 - Victoria 'zViic' Vasconcelos
- Seed 27 - Pedro 'Narkesh' Chernicharo
- Seed 28 - Ivan 'Quavolino' Deutsch
- Seed 29 - Guilherme 'Guiczar' Coelho

- Seed 30 - Wesley 'Perso' Carmo
- Seed 31 - Mateus 'Sh0w' Araújo
- Seed 32 - Sebastião 'Tjjuninho' Junior

2.1.5 Distribuição dos Grupos

2.1.5.1 Rodada 1 Chave Superior

A distribuição dos grupos será baseada na posição de cada jogador no momento em que os resultados do último ciclo do ranking do Snapshot foram computados.

Grupo A

- Seed 1 - Nono Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 8 - Décimo Sexto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 9 - Décimo Sétimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 16 - Vigésimo Quarto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 17 - Vigésimo Quinto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 24 - Trigésimo Segundo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 25 - Trigésimo Terceiro Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 32 - Quadragésimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;

Grupo B

- Seed 2 - Décimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 7 - Décimo Quinto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 10 - Décimo Oitavo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 15 - Vigésimo Terceiro Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 18 - Vigésimo Sexto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 23 - Trigésimo Primeiro Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 26 - Trigésimo Quarto do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 31 - Trigésimo Nono Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;

Grupo C

- Seed 3 - Décimo Primeiro Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 6 - Décimo Quarto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 11 - Décimo Nono Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 14 - Vigésimo Segundo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 19 - Vigésimo Sétimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 22 - Trigésimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 27 - Trigésimo Quinto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 30 - Trigésimo Oitavo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;

Grupo D

- Seed 4 - Décimo Segundo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 5 - Décimo Terceiro Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 12 - Vigésimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 13 - Vigésimo Primeiro Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;

- Seed 20 - Vigésimo Oitavo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 21 - Vigésimo Nono Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 28 - Trigésimo Sexto Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;
- Seed 29 - Trigésimo Sétimo Lugar do Snapshot da Fila Ranqueada;

2.1.5.2 Rodada 2 Chave Superior

Grupo E

- Primeiro Lugar do Grupo A
- Primeiro Lugar do Grupo B
- Segundo Lugar do Grupo A
- Segundo Lugar do Grupo B
- Terceiro Lugar do Grupo A
- Terceiro Lugar do Grupo B
- Quarto Lugar do Grupo A
- Quarto Lugar do Grupo B

Grupo F

- Primeiro Lugar do Grupo C
- Primeiro Lugar do Grupo D
- Segundo Lugar do Grupo C
- Segundo Lugar do Grupo D
- Terceiro Lugar do Grupo C
- Terceiro Lugar do Grupo D
- Quarto Lugar do Grupo C
- Quarto Lugar do Grupo D

2.1.5.3 Final Chave Superior

Grupo G

- Primeiro Lugar do Grupo E
- Primeiro Lugar do Grupo F
- Segundo Lugar do Grupo E
- Segundo Lugar do Grupo F
- Terceiro Lugar do Grupo E
- Terceiro Lugar do Grupo F
- Quarto Lugar do Grupo E
- Quarto Lugar do Grupo F

2.1.5.4 Rodada 1 Chave Inferior

Grupo H

- Quinto Lugar do Grupo A
- Quinto Lugar do Grupo B
- Sexto Lugar do Grupo A
- Sexto Lugar do Grupo B
- Sétimo Lugar do Grupo A
- Sétimo Lugar do Grupo B

- Oitavo Lugar do Grupo A
- Oitavo Lugar do Grupo B

Grupo I

- Quinto Lugar do Grupo C
- Quinto Lugar do Grupo D
- Sexto Lugar do Grupo C
- Sexto Lugar do Grupo D
- Sétimo Lugar do Grupo C
- Sétimo Lugar do Grupo D
- Oitavo Lugar do Grupo C
- Oitavo Lugar do Grupo D

2.1.5.5 Rodada 2 Chave Inferior

Grupo J

- Primeiro Lugar do Grupo H
- Quinto Lugar do Grupo F
- Segundo Lugar do Grupo H
- Sexto Lugar do Grupo F
- Terceiro Lugar do Grupo H
- Sétimo Lugar do Grupo F
- Quarto Lugar do Grupo H
- Oitavo Lugar do Grupo F

Grupo K

- Primeiro Lugar do Grupo I
- Quinto Lugar do Grupo E
- Segundo Lugar do Grupo I
- Sexto Lugar do Grupo E
- Terceiro Lugar do Grupo I
- Sétimo Lugar do Grupo E
- Quarto Lugar do Grupo I
- Oitavo Lugar do Grupo E

2.1.5.6 Rodada 3 Chave Inferior

Grupo L

- Primeiro Lugar do Grupo J
- Primeiro Lugar do Grupo K
- Segundo Lugar do Grupo J
- Segundo Lugar do Grupo K
- Terceiro Lugar do Grupo J
- Terceiro Lugar do Grupo K
- Quarto Lugar do Grupo J
- Quarto Lugar do Grupo K

2.1.5.7 Final Chave Inferior

Grupo M

- Primeiro Lugar do Grupo L
- Quinto Lugar do Grupo G
- Segundo Lugar do Grupo L
- Sexto Lugar do Grupo G
- Terceiro Lugar do Grupo L
- Sétimo Lugar do Grupo G
- Quarto Lugar do Grupo L
- Oitavo Lugar do Grupo G

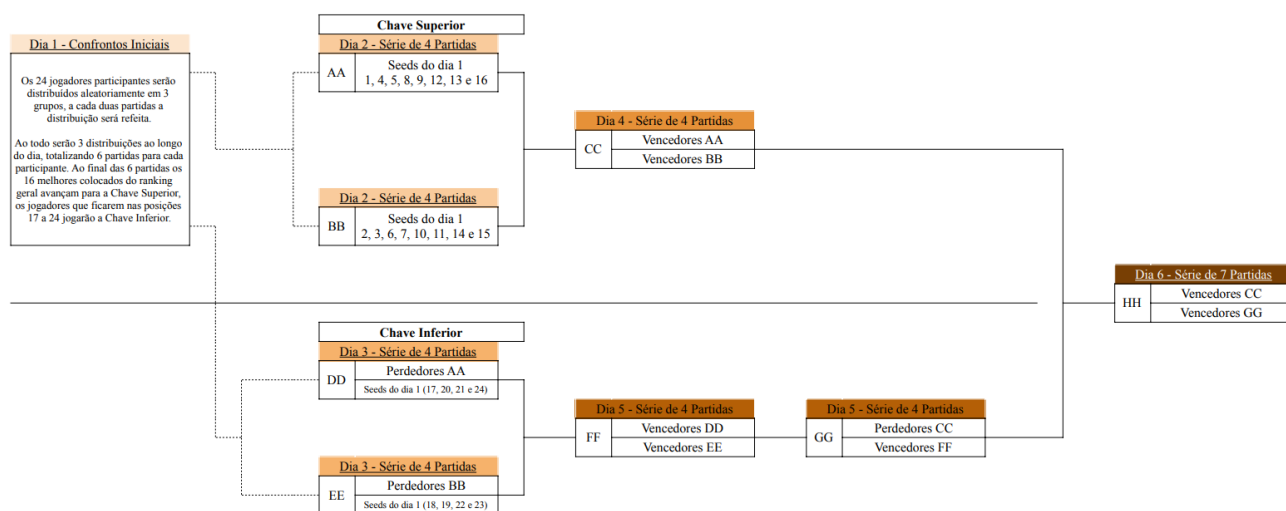
2.1.5.6 Grande Final

Grupo N

- Primeiro Lugar do Grupo G
- Primeiro Lugar do Grupo M
- Segundo Lugar do Grupo G
- Segundo Lugar do Grupo M
- Terceiro Lugar do Grupo G
- Terceiro Lugar do Grupo M
- Quarto Lugar do Grupo G
- Quarto Lugar do Grupo M

2.2 Finais ProLegends

Esta etapa consiste em vinte e quatro jogadores, doze deles classificados através das Qualificatórias Abertas, oito através do ranking do Snapshot das Filas Ranqueadas e quatro jogadores provenientes da Qualificatória Final, que disputarão em de formato eliminação dupla o título do ProLegends.



2.2.1 Estrutura Chave Superior

No primeiro dia, os Confrontos Iniciais serão formados pelos vinte e quatro participantes que serão distribuídos aleatoriamente em três grupos com oito jogadores e a cada duas partidas, a distribuição de grupos será refeita. Ao todo, serão três distribuições ao longo do dia, totalizando seis partidas para cada participante. Ao final das seis partidas, os dezesseis participantes com melhor pontuação avançam para a Chave Superior, do décimo sétimo ao vigésimo quarto irão para a Rodada 1 da Chave Inferior.

Os dezesseis participantes remanescentes na Rodada 2 da Chave Superior serão distribuídos em dois grupos com oito jogadores cada, disputando uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, somando pontos a cada partida. Ao final das quatro partidas, os quatro melhores pontuados em cada grupo avançam para a Final da Chave Superior, já os jogadores que com menor pontuação serão realocados na Rodada 1 da Chave Inferior.

Na Final da Chave Superior os oito participantes vindos da Rodada 2 da Chave Superior, disputam entre si uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro jogadores com melhor pontuação seguem para a Grande Final e os quatro jogadores com menor pontuação serão realocados na Final da Chave Inferior.

2.2.2 Estrutura Chave Inferior

A Rodada 1 da Chave Inferior é composta por dois grupos contendo os jogadores que ficaram do décimo sétimo ao vigésimo quarto nos Confrontos Iniciais da Chave Superior, que enfrentarão os perdedores da Rodada 2 da Chave Superior, esses disputarão entre si uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, ao final, os quatro melhores pontuados de cada grupo avançam à Rodada 2 da Chave Inferior, os quatro com menor pontuação deixam a competição.

Na Rodada 2 da Chave Inferior, um grupo com os oito participantes provenientes da Rodada 1 da Chave Inferior, disputarão entre si uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro jogadores com maior pontuação avançam para a Final da Chave inferior, já os quatro com menor pontuação deixam a competição.

A Final da Chave Inferior é formada pelos quatro jogadores vencedores da Rodada 2 da Chave Inferior enfrentando os quatro jogadores que finalizaram a Final da Chave Superior com menor pontuação, essa etapa será disputada em uma série de quatro partidas no formato todos contra todos, os quatro participantes com maior pontuação garantem vaga na Grande Final e os quatro jogadores com menor pontuação deixam a competição.

2.2.3 Grande Final

A Grande Final é composta de oito participantes, quatro da Final da Chave Superior e quatro da Final da Chave Inferior, essa etapa será disputada em uma série de sete partidas no formato todos contra todos, ao final da série, os quatro jogadores com maior pontuação estarão classificados para as Finais do ProLegends.

2.2.4 Participantes ProLegends

Dos vinte e quatro jogadores que se classificaram para esta etapa, doze garantiram vaga através das Qualificatórias Abertas, oito por meio do ranking Snapshot da Fila Ranqueada e quatro pela Qualificatória Final.

Qualificatórias Abertas:

- Lucas 'eusouolucas' Amaral
- Vitor "vclf" Lé
- Luis "BES Toddy" HuttI
- Heitor 'BES ego illusion' Henrique
- João 'GLG Arkjow' Miguel
- Jorge " Detetive Aline" Rech
- Matheus 'Faret' Moletta
- Deyse 'FOUR Dairon' Xavier
- Lucas 'Slooper' Yan
- Felipe 'Tsuuzaki' Lima
- Otávio 'EMS Niihil' Lameu
- Rodrigo 'Ciulla' Ciulla

Snapshot:

- Fabio 'zzhcet' Figueira
- Matheus "Math108" Teixeira
- Arthur 'Eunucão' Lins
- João 'KDA Kaos' Ramos
- André 'Koala' Chane
- Arthur "BES DobZ" Dobbin
- Pedro "d00pE" Mendes
- Ramon 'BES Midor1ya' Duarte

Qualificatória Final:

- Igo 'Saidera É ARAM' Omote
- Luis 'LeS Jhin' Otávio
- Pedro 'PedroBanana' Henrique
- Victor 'BEE itachi' Marcandali

2.2.4.1 Distribuição Confrontos Iniciais

Os três primeiros grupos dos Confrontos Iniciais foram distribuídos aleatoriamente, equilibrando a quantidade de jogadores de acordo com as três formas de classificação, para as demais séries do dia os grupos também foram distribuídos aleatoriamente, porém evitando ao máximo repetir jogadores que já haviam jogado junto no grupo anterior.

Dia 1

Grupo A1

- Lucas 'eusouolucas' Amaral
- Arthur 'Eunucão' Lins
- Jorge ` BEE Detetive` Rech
- João 'KDA Kaos' Ramos
- Matheus 'Faret' Moletta
- Igo 'Saidera É ARAM' Omote
- Rodrigo 'Ciulla' Ciulla
- Luis 'LeS Jhin' Otávio

Grupo A2

- Vitor "vclf" Lé
- Matheus "Math108" Teixeira
- João 'GLG Arkjow' Miguel
- André 'Koala' Chane
- Deyse 'FOUR Dairon' Xavier
- Ramon 'BES Midor1ya' Duarte
- Otávio 'EMS Nihil' Lameu
- Pedro 'PedroBanana' Henrique

Grupo A3

- Luis "BES Toddy" HuttI
- Fabio 'zzhcet' Figueira
- Heitor 'BES ego illusion' Henrique
- Arthur "BES DobZ" Dobbin
- Lucas 'Slooper' Yan
- Pedro "d00pE" Mendes
- Felipe 'Tsuuzaki' Lima
- Victor 'BEE itachi' Marcandali

Grupo B1

- Luis "BES Toddy" HuttI
- João 'KDA Kaos' Ramos
- Lucas 'Slooper' Yan
- Ramon 'BES Midor1ya' Duarte
- Jorge ` BEE Detetive` Rech
- Deyse 'FOUR Dairon' Xavier
- Vitor "vclf" Lé

- Rodrigo 'Ciulla' Ciulla

Grupo B2

- Fabio 'zzhce't' Figueira
- Matheus "Math108" Teixeira
- Arthur 'Eunucão' Lins
- Pedro "d00pE" Mendes
- Arthur "BES DobZ" Dobbin
- Matheus 'Faret' Moletta
- André 'Koala' Chane
- Igo 'Saidera É ARAM' Omote

Grupo B3

- Heitor 'BES ego illusion' Henrique
- João 'GLG Arkjow' Miguel
- Pedro 'PedroBanana' Henrique
- Felipe 'Tsuuzaki' Lima
- Luis 'LeS Jhin' Otávio
- Otávio 'EMS Niihil' Lameu
- Victor 'BEE itachi' Marcandali
- Lucas 'eusouolucas' Amaral

Grupo C1

- Lucas 'eusouolucas' Amaral
- Luis "BES Toddy" HuttI
- Igo 'Saidera É ARAM' Omote
- Otávio 'EMS Niihil' Lameu
- Pedro "d00pE" Mendes
- Vitor "vclf" Lé
- André 'Koala' Chane
- Heitor 'BES ego illusion' Henrique

Grupo C2

- Jorge `BEE Detetive` Rech
- Matheus "Math108" Teixeira
- Luis 'LeS Jhin' Otávio
- Ramon 'BES Midor1ya' Duarte
- Felipe 'Tsuuzaki' Lima
- Arthur "BES DobZ" Dobbin
- João 'GLG Arkjow' Miguel

- João 'KDA Kaos' Ramos

Grupo C3

- Arthur 'Eunucão' Lins
- Victor 'BEE itachi' Marcandali
- Rodrigo 'Ciulla' Ciulla
- Matheus 'Faret' Moletta
- Lucas 'Slooper' Yan
- Pedro 'PedroBanana' Henrique
- Fabio 'zzhcet' Figueira
- Deyse 'FOUR Dairon' Xavier

2.2.5 Distribuição dos Grupos

A distribuição dos grupos será baseada na série de 6 partidas disputada nos Confrontos Iniciais, onde os jogadores que ficarem do primeiro ao décimo sexto lugar serão alocados na Rodada 1 da Chave Superior, os jogadores que terminarem a série do décimo sétimo ao vigésimo quarto lugar aguardarão na Rodada 1 da Chave Inferior os jogadores que perderem a Rodada 1 da Chave Superior.

2.2.5.1 Rodada 1 Chave Superior

Grupo AA

- Seed 1 - Primeiro Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 4 - Quarto Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 5 - Quinto Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 8 - Oitavo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 9 - Nono Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 12 - Décimo Segundo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 13 - Décimo Terceiro Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 16 - Décimo Sexto Colocado do ranking do dia 1 de competição;

Grupo BB

- Seed 2 - Segundo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 3 - Terceiro Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 6 - Sexto Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 7 - Sétimo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 10 - Décimo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 11 - Décimo Primeiro Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 14 - Décimo Quarto Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Seed 15 - Décimo Quinto Colocado do ranking do dia 1 de competição;

2.2.5.2 Final Chave Superior

Grupo CC

- Primeiro Lugar do Grupo AA
- Primeiro Lugar do Grupo BB
- Segundo Lugar do Grupo AA
- Segundo Lugar do Grupo BB
- Terceiro Lugar do Grupo AA
- Terceiro Lugar do Grupo BB
- Quarto Lugar do Grupo AA
- Quarto Lugar do Grupo BB

2.2.5.3 Rodada 1 Chave Inferior

Grupo DD

- Seed 17 - Décimo Sétimo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Quinto Lugar do Grupo A
- Seed 20 - Vigésimo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Sexto Lugar do Grupo A
- Seed 21 - Vigésimo Primeiro Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Sétimo Lugar do Grupo A
- Seed 24 - Vigésimo Quarto Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Oitavo Lugar do Grupo A

Grupo EE

- Seed 18 - Décimo Oitavo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Quinto Lugar do Grupo B
- Seed 19 - Décimo Nono Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Sexto Lugar do Grupo B
- Seed 22 - Vigésimo Segundo Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Sétimo Lugar do Grupo B
- Seed 23 - Vigésimo Terceiro Colocado do ranking do dia 1 de competição;
- Oitavo Lugar do Grupo B

2.2.5.4 Rodada 2 Chave Inferior

Grupo FF

- Primeiro Lugar do Grupo DD
- Primeiro Lugar do Grupo EE
- Segundo Lugar do Grupo DD
- Segundo Lugar do Grupo EE
- Terceiro Lugar do Grupo DD
- Terceiro Lugar do Grupo EE
- Quarto Lugar do Grupo DD
- Quarto Lugar do Grupo EE

2.2.5.5 Final Chave Inferior

Grupo GG

- Primeiro Lugar do Grupo FF
- Quinto Lugar do Grupo CC
- Segundo Lugar do Grupo FF
- Sexto Lugar do Grupo CC
- Terceiro Lugar do Grupo FF
- Sétimo Lugar do Grupo CC
- Quarto Lugar do Grupo FF
- Oitavo Lugar do Grupo CC

2.2.5.6 Grande Final

Grupo HH

- Primeiro Lugar do Grupo CC
- Primeiro Lugar do Grupo GG
- Segundo Lugar do Grupo CC
- Segundo Lugar do Grupo GG
- Terceiro Lugar do Grupo CC
- Terceiro Lugar do Grupo GG
- Quarto Lugar do Grupo CC
- Quarto Lugar do Grupo GG

2.3 Pontuação

A cada partida os participantes receberão uma pontuação baseada na colocação final dela e, ao final da série, o ranking será determinado com a soma das pontuações adquiridas por cada participante.

A pontuação é válida por série, portanto a cada nova série os participantes começarão sem pontuação. A pontuação determinada para cada posição das partidas seguirá conforme descrito abaixo:

Posição	Pontuação
1º Lugar	10 pontos
2º Lugar	8 pontos
3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	6 pontos
5º Lugar	4 pontos
6º Lugar	3 pontos
7º Lugar	2 pontos

8º Lugar	1 ponto
----------	---------

2.3.1 Empates

Se, ao final da série, dois ou mais participantes estiverem empatados (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

1. A menor média de colocação na série;
2. Maior quantidade de Top4;
3. Maior quantidade de Top1;
4. Confronto direto de colocação na série;
5. O jogador que ficou menos vezes em 8º lugar;
6. O jogador que ficou em melhor colocação na última partida da série.

2.4 Premiação

Os vinte e quatro jogadores da Grande Final serão premiados conforme abaixo:

- 1º colocado: R\$ 18.000,00 (dezoito mil reais) + Vaga no Gizmos & Gadgets Global CHAMPIONSHIP
- 2º colocado: R\$ 12.000,00 (doze mil reais) + Vaga no Gizmos & Gadgets Global CHAMPIONSHIP
- 3º colocado: R\$ 9.000,00 (nove mil reais)
- 4º colocado: R\$ 7.000,00 (sete mil reais)
- 5º colocado: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
- 6º colocado: R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)
- 7º colocado: R\$ 3.000,00 (três mil reais)
- 8º colocado: R\$ 2.000,00 (dois mil reais)
- 9º ao 16º colocado: R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) cada participante;
- 17º ao 24º colocado: R\$ 1.000,00 (mil reais) cada participante;

3. Regras gerais

3.1 Quebra dos Termos de Uso

Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar do ProLegends. Os mesmos serão informados caso isso ocorra.

3.2 Decisão dos Oficiais da Temporada

Os oficiais da Temporada poderão, a qualquer momento, recusar a participação de um jogador, caso tenha violado este Regulamento, os Termos de Uso, a EULA do League of Legends, ou que tenham tentado agir contra o espírito deste Regulamento, mesmo que não estando formalmente ligados a estas regras, poderão ter sua participação recusada pelos oficiais da Temporada.

3.3 Times Profissionais

Os jogadores podem assinar contratos para representar "times de esportes profissionais" ou outras

organizações de esportes. Isso será tratado como qualquer outro patrocínio de jogador e deve seguir as diretrizes e restrições de patrocínio estabelecidas no Apêndice A.

3.4 Transmissão

3.4.1 Qualificatória Final

Os jogadores poderão transmitir o Dia 1 da Qualificatória final, porém nos Dias 2 e 3 só será a transmissão até as 16h, horário esse que se iniciam as transmissões oficiais da Riot Games/Player1 Gaming Group. É obrigatório a utilização de 3 minutos de delay para manter a integridade competitiva.

3.4.2 Finais ProLegends

A transmissão será única e exclusiva da Riot Games/Player1 Gaming Group

3.4.3 Compartilhamento de Tela

Nos dias de transmissões oficiais da Qualificatória Final e das Finais do ProLegends, caso seja necessário, poderá ser solicitado o compartilhamento de tela pelos responsáveis do torneio.

3.4.4 Retransmissão

Não é permitida transmissão ou retransmissão tanto de jogadores quanto da transmissão oficial, estando o jogador competindo ou não. Não é permitida transmissão ou retransmissão através de aplicativos de comunicação (Discord, Teams, Google Meet, etc).

3.4.5 Comunicação durante a Partida

Não é permitida comunicação/call durante as partidas, seja por voz ou vídeo através de aplicativos (Discord, TeamSpeak, Google Meet, etc), o descumprimento dos itens acima poderão acarretar em punições.

4. Estrutura do Torneio

4.1 Definição dos Termos

4.1.1 Jogo

Uma instância de competição em Teamfight Tactics até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro: (a) A conclusão do objetivo final (terminar em primeiro lugar), ou (b) Vitória por julgamento. (veja seção 9.5)

4.1.2 Série

Uma série de partidas que acumularão pontos e ao final de todas as partidas a pontuação determinará o ranking da fase em questão.

4.2 Programação

4.2.1 Qualificatória Final

Dia 1

17/03/2022 - 17h: Rodada 1 Chave Superior - Grupos A, B, C e D (Séries de 4 partidas) [Simultaneamente]

17/03/2022 - 21h: Rodada 2 Chave Superior - Grupos E e F (Séries de 4 partidas) [Simultaneamente]

Dia 2

18/03/2022 - 17h: Rodada 1 Chave Inferior - Grupos H e I (Séries de 4 partidas) [Simultaneamente]

18/03/2022 - 21h: Rodada 2 Chave Inferior - Grupos J e K (Séries de 4 partidas) [Simultaneamente]

18/03/2022 - 21h: Final Chave Superior - Grupo G (Séries de 4 partidas)

Dia 3

19/03/2022 - 14h: Rodada 3 Chave Inferior - Grupo L (Séries de 4 partidas)

19/03/2022 - 18h: Final Chave Inferior - Grupo M (Séries de 4 partidas)

Dia 4

20/03/2022 - 14h: Grande Final - Grupo N (Série de 7 partidas)

*Os horários citados acima, são estimativas de início de cada Rodada e podem sofrer alterações conforme item 5.1, não podendo assim serem levados em consideração para eventuais atrasos ou não comparecimento do jogador.

4.2.2 Finais ProLegends

Dia 1

25/03/2022 - 18h: Confrontos Iniciais - 3 Grupos Mistos (3 Séries de 2 partidas cada, totalizando 6 partidas ao todo) [Simultaneamente]

Dia 2

26/03/2022 - 14h: Rodada 1 Chave Superior - Grupo AA (Séries de 4 partidas)

26/03/2022 - 17h30: Rodada 1 Chave Superior - Grupo BB (Séries de 4 partidas)

Dia 3

27/03/2022 - 14h: Rodada 1 Chave Inferior - Grupo DD (Séries de 4 partidas)

27/03/2022 - 17h30: Rodada 1 Chave Inferior - Grupo EE (Séries de 4 partidas)

Dia 4

01/04/2022 - 18h: Final Chave Superior - Grupo CC (Séries de 4 partidas)

Dia 5

02/04/2022 - 14h: Rodada 2 Chave Inferior - Grupo FF (Séries de 4 partidas)

02/04/2022 - 17h30: Final Chave Inferior - Grupo GG (Séries de 4 partidas)

Dia 6

*Os horários citados acima, são estimativas de início de cada Rodada e podem sofrer alterações conforme item 5.1, não podendo assim serem levados em consideração para eventuais atrasos ou não comparecimento do jogador.

5. Processo de Partida

5.1 Alterações na Programação

A organização do ProLegends pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização do ProLegends informará aos participantes sobre a alteração o mais rápido possível.

5.1.1 Situações Extraordinárias

Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação de um jogador em alguma das rodadas do ProLegends", como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos oficiais da Temporada que informarão se haverá alteração na programação - com a brevidade possível - a todos os envolvidos.

5.2 Horário das Partidas

Todos os jogadores deverão estar disponíveis com ao menos 1h de antecedência ao horário previsto para a mesma. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um participante não esteja presente, a partida começará sem o atleta.

5.2.1 Intervalos

Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos oficiais da Temporada. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. Os participantes serão informados quando devem voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

5.3 Papel dos Juízes

5.3.1 Responsabilidade

Juízes são os oficiais do ProLegends responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- **5.3.1.1** Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;
- **5.3.1.2** Comunicar/autorizar o início da partida;

- **5.3.1.3** Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- **5.3.1.4** Confirmar o final da partida e o resultado.

5.3.2 Comportamento do Juiz

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

5.3.3 Finalidade do Julgamento

Se um juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os Oficiais da Temporada, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após a partida para determinar se o procedimento adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão justa. Se o procedimento apropriado não tiver sido usado, os oficiais da Temporada reservam-se o direito de invalidar a decisão do juiz. Os oficiais da Temporada sempre terão a palavra final em todas as decisões durante as competições.

5.3.4 Proibição de Aposta

Todas as regras proíbem apostas no Teamfight Tactics, como pode ser encontrado abaixo na seção 6. Isso se aplica aos juízes sem qualquer limitação.

5.4 Atualização Competitiva & Servidor de Torneio

5.4.1 Obrigatoriedade de Uso do Servidor de Torneio

A Qualificatória Final e as Finais do ProLegends, serão realizadas exclusivamente nos Servidores de Torneio Oficiais da Riot Games. Para que possam participar dessas etapas, os participantes deverão jogar através de computadores com o Sistema Operacional Windows.

Os participantes terão contas do Servidor de Torneio fornecidas pela Riot Games.

Em caso de necessidade, o servidor LIVE poderá substituir o Servidor de Torneio, a exclusivo critério do Organizador do Torneio. Caso o servidor LIVE seja utilizado, será necessário que os jogadores façam o compartilhamento de suas telas assim como previsto no Item 3.4.3.

5.4.2 Qualificatória Final

Esta fase será realizada no patch 12.5b, no Servidor de Torneio.

5.4.3 Finais ProLegends

Esta fase será realizada no patch 12.5b, no Servidor de Torneio.

5.5 Configuração Pré-Partida

5.5.1 Tempo de Configuração

Os jogadores deverão estar presentes ao menos 1 hora antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- **5.5.1.1** Ajustar configurações dentro do jogo.
- **5.5.1.2** Testar e garantir seus equipamentos e sua própria conexão.

- **5.5.1.3** Garantir que o servidor de torneio está atualizado e a conta configurada.

5.5.2 Falha Técnica de Equipamentos

A responsabilidade da manutenção de seus equipamentos é inteiramente de cada jogador.

5.5.3 Suporte Técnico durante etapas presenciais

Oficiais do ProLegends estarão disponíveis para ajudar com o processo de configuração e na resolução de problemas encontrados durante o período de instalação pré-jogo.

5.5.4 Pontualidade para iniciar a Partida

Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados por oficiais do ProLegends. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos oficiais.

5.5.5 Aviso de testes Pré-Partida

Um juiz confirmará com todos os jogadores se suas respectivas configurações estão completas antes do início da partida.

5.6 Preparação da Partida

5.6.1 Criação da Partida

Um oficial do ProLegends será responsável pela criação da partida e instruirá os jogadores a entrarem no lobby da partida. Após todos os jogadores confirmarem que estão prontos, um oficial do ProLegends dará o ok para iniciarem a partida.

5.7.1 Problemas durante a partida

Caso ocorra algum problema com o cliente do jogo, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo, ou a participação de um jogador durante ele, a partida deverá ser pausada imediatamente por um participante.

5.7.2 Não comparecimento

Caso um jogador não compareça, desista de participar e/ou não se reconecte no período informado no item 6.1.4, Os Oficiais do Torneio poderão autorizar o início da partida sem o jogador ausente.

6. Regras de Jogo

6.1 Definição e Termos

6.1.1 Desconexão sem intenção

Um jogador se desconecta do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou PC.

6.1.2 Desconexão intencional

Um jogador se desconecta do jogo devido à ação de um jogador (ex: fechar o jogo). Qualquer ação

do jogador que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção do jogador com a ação. Essas ações são passíveis de punição.

6.1.3 Queda de Servidor

Todos os jogadores perderem a conexão devido a um problema no jogo com servidor, a plataforma do jogo ou a instabilidade da internet no local.

6.1.4 Remake

O jogador é responsável por sua conexão e funcionamento de seus equipamentos. Um remake só será considerado nos cenários abaixo:

A. Caso um jogador se desconecte antes ou durante o primeiro carrossel e, por isso, não consiga selecionar um item. O jogador e/ou um adversário deverá pausar o jogo e reportar o problema imediatamente, para que o remake seja analisado e autorizado pelos Oficiais de Partida. Para efeitos desta regra, o remake só será considerado se for reportado até o início do Round 2-1.

B. Caso haja um problema nos servidores da Riot, que faça com que a maioria dos jogadores não consigam se conectar ou se desconectem do jogo.

Para que o remake seja realizado, os jogadores deverão reportar o problema aos oficiais de partida e aguardar a decisão final deles, independente do caso se enquadrar nos cenários citados acima. É necessário apresentar provas do ocorrido, para que o oficial de partida possa analisar a situação.

Para reportar um problema à administração, os jogadores poderão utilizar o servidor de Discord do torneio.

Após o oficial de partida autorizar o remake, o jogador desconectado terá até 5 minutos para se reconectar, o tempo será contado a partir do momento em que o novo lobby for criado. Para efeitos desta regra, os oficiais de partida poderão conceder tempo extra, a seu exclusivo critério.

6.2 Processos Pós-Jogo

6.2.1 Resultados

Os Oficiais do ProLegends confirmarão o resultado da partida.

6.6.2 Notas Técnicas

Jogadores devem relatar qualquer problema técnico encontrado aos oficiais do torneio.

6.6.3 Resultados de Desclassificação

Caso um ou mais jogadores sejam desclassificados em uma partida, eles serão considerados em último lugar, pontuando conforme o item 2.1.3.

6.7 Processos Pós-partida

6.7.1 Próxima Partida

Jogadores serão informados de sua atual situação na competição, incluindo o horário de sua próxima partida.

6.7.2 Obrigações Pós-jogo

Jogadores serão informados de qualquer obrigação pós-partida, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante as partidas.

7. Conduta dos Jogadores

7.1 Conduta competitiva

7.1.1 Atitudes desonestas

As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério dos oficiais do ProLegends.

7.1.1.1 Conspiração

Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores que tem como finalidade prejudicar outro jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:

- **7.1.1.1.1** Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.
- **7.1.1.1.2** Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- **7.1.1.1.3** Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- **7.1.1.1.4** Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

7.1.1.2 Integridade Competitiva

Espera-se que os jogadores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o ProLegends, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play.

7.1.1.3 Hacking

Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do League of Legends por jogador ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador.

7.1.1.4 Exploração

Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo.

7.1.1.5 Compartilhamento de Conta

Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro

jogador.

7.1.1.6 Programas de trapaça

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

7.1.1.7 Desconexão intencional

Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

7.1.1.8 Critério do ProLegends

Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo oficiais do ProLegends, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades.

7.1.2 Ofensas e Discurso de Ódio

O jogador não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória. Participantes não podem utilizar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela organização ou seus contratantes para postar, transmitir, difundir ou disponibilizar tais comunicações proibidas.

7.1.3 Comportamento Disruptivo/Insultos

O jogador não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao adversário em uma natureza insultosa, zombeteira ou perturbadora.

7.1.7 Vestuário

Os oficiais da Temporada mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

- **7.1.7.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto, serviço ou depoimento que os oficiais, em seu próprio critério, considerem antiético.
- **7.1.7.2** Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- **7.1.7.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- **7.1.7.4** Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate toda e qualquer função corporal interna ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.
- **7.1.7.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- **7.1.7.6** Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização do ProLegends.
- **7.1.7.7** Desprezar ou difamar qualquer jogador adversário, ou qualquer outra pessoa ou produto.

- **7.1.7.8** A organização do ProLegends se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no torneio de qualquer participante que não cumpra as regras de vestuário mencionadas.

7.1.8 Identidade

Um jogador não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade dos oficiais do ProLegends. Os oficiais do ProLegends devem conseguir distinguir e identificar cada jogador a qualquer momento, e podem solicitar a jogadores que removam qualquer material que inibam a identificação dele.

7.2 Comportamento não profissional

7.2.1 Responsabilidade sob Código

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

7.2.2 Assédio

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

7.2.3 Assédio Sexual

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

7.2.4 Discriminação e Difamação

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

7.2.5 Declarações relativas ao ProLegends, Riot Games ou League of Legends/Teamfight Tactics

Jogadores não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses do ProLegends, Riot Games ou seus afiliados.

7.2.6 Investigação de comportamento dos jogadores

Caso o ProLegends ou a Riot Games determine que um participante tenha violado o Código do Invocador, os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, os oficiais do ProLegends podem aplicar punições a seu critério.

7.2.7 Atividade Criminal

Jogadores não podem fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação

em qualquer tribunal de jurisdição competente.

7.2.8 Torpeza moral

Jogadores não podem se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização do ProLegends como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

7.2.9 Confidencialidade

Os jogadores não podem divulgar qualquer informação confidencial fornecida pela organização do ProLegends ou qualquer afiliada da Riot Games, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

7.2.10 Suborno

Jogadores não podem oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, membro da organização, oficiais do ProLegends, funcionários da Riot Games ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar um adversário.

7.2.11 Presentes

Os jogadores não podem aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar um adversário ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida.

7.2.12 Recusa de cumprimento

Os jogadores não podem se recusar ou se negarem a executar as instruções dos oficiais da Temporada.

7.2.13 Arranjar Partidas

Jogadores não podem oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

7.3 Associação com Apostas

Jogadores ou membros oficiais do ProLegends não podem participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida do ProLegends.

7.4 Sujeições a Penalidades

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

7.5 Penalidades

Após a descoberta de violação por um participante de qualquer uma das regras listadas acima, os oficiais do ProLegends podem emitir as seguintes penalidades:

- **7.5.1** Advertência Verbal
- **7.5.2** Multas e/ ou Perda de Premiação
- **7.5.3** Suspensões
- **7.5.4** Desclassificações

Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalção de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo por tempo indeterminado. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos oficiais do ProLegends, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão do ProLegends.

Toda e qualquer punição aplicada nas contas pessoais dos jogadores por práticas que firam o Código dos Invocadores e/ou os Termos de Uso e/ou o EULA, pode ser refletida no ProLegends.

8. Espírito das Regras

8.1 Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do ProLegends e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização do ProLegends, que são finais.

8.2 Alteração de Regras

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

8.3 Interesses da Temporada

Os Oficiais da Temporada podem, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses da Temporada. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. Os oficiais da Temporada podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses da Temporada.

APÊNDICE A

Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Qualquer jogo eletrônico ou desenvolvedor ou criador de jogos eletrônicos;
- Qualquer console ou plataforma de jogos eletrônicos;
- Qualquer Esport ou Esporte Tradicional, seja marca, liga, campeonato ou evento competitivo de jogos eletrônicos;
- Qualquer Equipe de Teamfight Tactics ou de qualquer outro tipo de esports e quaisquer de seus sócios ou afiliados;
- Operadores ou marcas de Fantasy Esports, Esports Manager ou qualquer outro jogo desta natureza (incluindo daily fantasy);
- Websites e/ou aplicativos que operam com apostas ou qualquer casa de apostas, presentes ou disponíveis no Brasil ou no exterior;
- Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácias;
- Armas de fogo, revólveres ou munições;
- Produtos de tabaco ou derivados, vaporizadores, produtos alcoólicos ou outros intoxicantes cuja venda ou utilização seja regulada por lei;
- Campanhas políticas e figuras públicas que integrem ou sejam relacionados com a Administração pública;
- Ativos de criptomoeda ou corretoras/traders que não tenham operação autorizada no Brasil; para corretoras/traders que tenham operação autorizada no Brasil, mediante consulta à Riot é possível obter autorização para o patrocínio mas não a cessão de naming rights a este patrocinador.
- Website, aplicativos ou serviço em qualquer outra plataforma que exibam ou sejam relacionados à pornografia, conteúdo adulto, serviços de relacionamento ou produtos pornográficos;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais ou físicos conhecidos como falsificados ou ilegais, ou qualquer outro que viole os Termos de Uso ou Termo de Serviços do League of Legends/Teamfight Tactics.. No caso de marketplaces (ex: Ali Express, Mercado Livre), a Riot Games avaliará a cada solicitação e poderá autorizar exceções a esta regra à sua discrição.

Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Criptomoedas como atividade principal e/ ou sejam mineradoras de Criptomoedas.