

REGULAMENTO - EMPOLIGA VP - League of Legends

Definições

O que são:

São torneios vinculados a EmpoligaVP e seus parceiros com o propósito de criar um cenário competitivo semi profissional e em alguns casos de entretenimento para todos do League of Legends Brasileiro.

CATEGORIAS

A EmpoligaVP de League of Legends é um conjunto de torneios que acontece a cada trimestre, com fases de intertemporada e divididos em duas categorias, Major e Tradicional.

cir

Objetivos:

MAJOR

- CARÁTER DE DESENVOLVIMENTO DE JOGADORES
- ESTABELECER UM NÍVEL SEMIPROFISSIONAL DE JOGO
- MISSÃO DE REVELAR TALENTOS E DE CRIAÇÃO DE PROFISSIONAIS
- PREMIAÇÃO EM DINHEIRO
- DAR MAIOR CHANCE DE RECUPERAR O VALOR INVESTIDO NA INSCRIÇÃO CONFORME MAIOR A DIVISÃO
- TORNEIOS + CURTOS E DE MAIOR EXPERIÊNCIA

TRADICIONAL

- CARÁTER DE ENTRETENIMENTO
- BUSCA DESENVOLVER JOGADORES LOW ELO
- MISSÃO DE SER UM TORNEIO EQUILIBRADO E DE CRIAÇÃO DE CONTEÚDO
- PREMIAÇÃO SIMBÓLICA (TROFÉU E/OU MEDALHAS E/OU RP)
- INCENTIVA DESAFIOS CONTRA A MAJOR PARA OS MELHORES
- INCENTIVO DE FARPAS E ZOEIRAS

Data e hora das partidas:

Via de regra, as partidas do campeonato acontecem de segunda a sexta-feira, das 19h as 23h. Cada torneio pode ter datas e horários específicos, mas as equipes entendem que seus jogos podem ser marcados para este horário e datas. Algumas finais podem ser jogadas aos sábados e domingos. Partidas em Md5 podem se estender além do horário previsto. Cada torneio pode ter datas e horários específicos, mas as equipes entendem que seus jogos podem ser marcados para este horário e datas. Algumas finais podem ser jogadas aos sábados. Partidas em Md5 podem se estender além do horário previsto.

Requisitos de Formação de Equipe

- Cada equipe deve manter, por toda a duração desta etapa, os cinco jogadores na formação principal e até cinco na reserva. A ausência de inscrição de reservas suficientes para suprir imprevistos pode ser caracterizada como responsabilidade da equipe em casos de W.O.

Restrições de Elo por torneio (voltado para Tradicional)

O elo base avaliado dos jogadores será o PEAK ELO da primeira temporada ranqueada do League of Legends de 2024-1. Caso um jogador não tenha ranking nessa temporada, será levado em conta o **maior peak elo entre 2023-1, 2023-2 e 2024-2**.

Jogadores com peak Mestre em 2024-2 serão considerados como Mestre, mesmo que tenham peak elo menor em 2024-1

Divisões da Categoria Major - Free Elo

Divisões Categoria Tradicional - Até 1 Mestre (Peak 175 pdl), 2 Diamantes e até 2 esmeraldas (ou inferior)

Copas:

Copa Tradicional - Até 1 Mestre (Peak 175 pdl) (peak 2024-2 e 2024-3), 2 Diamantes e até 2 esmeraldas (ou inferior) (peak 2024-2).

Copa VP - Free Elo (mesmo para equipes da Tradicional)

Circuito VP - Free Elo (mesmo para equipes da Tradicional)

Copa da Major C (Copa do Vazio) - Free Elo

Recopa da Empoliga- Free Elo (mesmo para equipes da Tradicional)

Restrições de Nível de Invocador por Categoria:

MAJOR - Nível 30

TRADICIONAL - Mínimo de Nível 250 (exceto nos torneios Free Elo, citados acima) , salvo justificativa prévia aceita pela organização a seu critério

Regras específicas de Elo dos torneios com limite de elo da Tradicional:

O jogador da TRADICIONAL deve ter 2 vitórias OU 6 partidas nos 7 dias anteriores a data da partida em sua conta principal (maior elo) **na solo/duo** para ser apto para a partida da semana seguinte.

Em casos de ausência das SoloQ obrigatórias, **não haverá mais recurso ao conselho quando a decisão for de reversão de placar por parte da administração** já que estamos seguindo o já decidido em casos anteriores.

Se um jogador da TRADICIONAL estiver ativo em mais de uma conta e porventura o elo desta conta, mesmo que seja “smurf”, superar o da primária, o jogador deve ser inscrito com o elo mais alto, que será considerada a sua conta principal

Se o jogador teve uma conta durante 2023 e 2024 em diante a qual não tem mais acesso por qualquer motivo atualmente, e essa conta tiver o maior elo, ele deve informar o nick desta conta como conta principal e o maior elo obtido, mesmo que a conta não seja dele.

O elo e jogos da Fila Flex não são levados em consideração para a tradicional em hipótese alguma.

As equipes são responsáveis por avaliar se seu elenco está dentro dos critérios estabelecidos de cada torneio, e não estando, estão sujeitas às penalidades previstas neste regulamento

Para todos os efeitos, se um jogador tem acesso a uma conta de maior elo, mesmo que não seja dele, ele será considerado aquele elo.

Os limites de elo por escalação não podem ser extrapolados em hipótese alguma, salvo quando um torneio é free elo, mesmo que duas equipes que se enfrentam concordem. Caso

uma equipe não possua escalação disponível para a data do jogo, será considerada derrotada.

Para esclarecimento, por ser uma temporada em andamento, caso um jogador peak Mestre em 2024-2 ultrapasse a qualquer momento o limite de 175 pdl estabelecido em regulamento, será o seu novo "Peak" e portanto, não estará mais apto a jogar a Empoliga Tradicional, devendo ser substituído pela equipe (tratado como inscrição extraordinária).

FORMATO DOS TORNEIOS

Tradicional Série A ou Trad A

Primeira Fase – Fase de Grupos

16 equipes serão divididas em grupo único

As equipes se enfrentarão em sistema de Md1 simples. Enfrentando cada adversário do grupo por 15 rodadas, cada única vitória vale 3 pontos na classificação.

As 8 equipes que terminarem melhor posicionadas se classificam para a próxima fase. As demais estarão eliminadas

Segunda Fase – Playoffs

As equipes são alocadas sem sorteio, direcionadas de acordo com os seeds.. Vale lembrar que a final será jogada invariavelmente num sábado.

Assim sendo, os playoffs, funcionarão da seguinte forma, em chave superior e inferior:

LOWER 1 (MD3)

L1 - SEED 5 X SEED 8

L2 - SEED 6 X SEED 7

UPPER 1 (MD3)

U1 - SEED 1 X SEED 4

U2 - SEED 2 X SEED 3

LOWER 2* (MD3)**(melhor seed vindo da upper escolhe o adversário)**

L3 - PERD U1/U2 X VENC L1/L2

L4 - PERD U1/U2 X VENC L1/L2

LOWER 3

L5 - VENC L3 X VENC L4

UPPER FINAL (MD5)

U3 - VENC U1 X VENC U2

LOWER FINAL (MD5)

L6 - PERD U3 X VENC L5

Final

F - VENC. U3 X VENC. L6

Tradicional Série B ou Trad B

Primeira Fase – Fase de Grupos

As equipes serão alocadas em em grupo único e jogarão em todos contra todos de Md1 simples por 13 rodadas, divididas em 7 semanas. Cada vitória vale 3 pontos.

As 2 melhores passam direto para a semifinal, enquanto do 3º ao 10º podem avançar para os playoffs que serão todos em Md5.

Playoffs**Oitavas de Final (Md5)**

O1 SEED 3 X SEED 10

O2	SEED 4	X	SEED 9
O3	SEED 5	X	SEED 8
O4	SEED 6	X	SEED 7

Quartas de Final (Md5)

Q1	O1	X	O4
Q2	O2	X	O3

Semifinal (Md5)

S1	SEED 1	X	VENC Q1 OU Q2
S2	SEED 2	X	VENC Q1 OU Q2

Final (Md5)

F	VENC. S1	X	VENC. S2
----------	----------	---	----------

Copa da Empoliga Tradicional

É um torneio de entre todas as equipes da Tradicional da Empoliga, divididas em Duas Fases distintas:

Fase de Grupos

A fase de grupos é composta por 6 grupos de 3 a 4 equipes cada, sorteadas. As equipes dos grupos com 4 times jogarão eliminação dupla de Md1. As equipes que chegarem a duas vitórias estarão classificadas aos playoffs. Os times 2-0 nas quartas de final e os times 2-1 nas oitavas.

Nos grupos com 3 times jogarão todos contra todos em md1. Classificam os 2 melhores times para as oitavas de final (critérios de desempate definidos por este regulamento)

As sides nessa fase são definidas pelo sorteio da chave (Acima ou a Esquerda na Tabela: Azul ; Direita ou abaixo na tabela = vermelho)

Playoffs

Oitavas de Final

Os times classificados serão separados em 2 potes:

Pote 1: Seeds 1 dos Grupos de 3 times + os dois Seeds 2 com menor tempo de vitória.

Pote 2: os demais times seed 2.

Um sorteio definirá os confrontos em Md1. Equipes do mesmo grupo não podem se enfrentar nessa fase. A side é escolhida pelas equipes do Pote 1.

Os vencedores vão para as quartas de final.

Quartas de Final

Os times classificados serão separados em 2 potes:

Pote 1: Seeds 1 dos Grupos de 4 times

Pote 2: Os Classificados das oitavas

Um sorteio definirá os confrontos em Md3. Equipes do mesmo grupo não podem se enfrentar nessa fase. Este sorteio já determinará o chaveamento das semis

A side é predeterminada pela tabela no jogo 1. Inverte as sides no jogo 2. No jogo 3, o time com menor tempo de vitória na série escolhe a side.

Os vencedores vão para as Semifinais.

Semifinal (Md3)

S1	VENC. Q1	X	VENC. Q2
S2	VENC. Q3	X	VENC. Q4

A side é predeterminada pela tabela no jogo 1. Inverte as sides no jogo 2. No jogo 3, o time com menor tempo de vitória na série escolhe a side.

Final (Md5)

F	VENC. S1	X	VENC. S2
----------	----------	---	----------

A side é predeterminada pela tabela no jogo 1. Inverte as sides no jogo 2. No jogo 3, o time com menor tempo de vitória na série escolhe a side. No jogo 4, a equipe que não escolheu a side no jogo 3, tem a escolha agora. No jogo 5, o time com menor tempo de vitória médio na série escolhe a side.

MAJOR Série A ou MAJOR A

Primeira Fase – Fase de Grupos (Semanas 1 a 5)

10 equipes serão divididas em 2 grupos de 5 equipes cada.

O grupo A jogará as quintas feiras e o grupo B as sextas feiras.

Esta divisão será feita por sorteio com possível seeding a critério da organização

As equipes se enfrentarão em sistema de Md1 simples em todos contra todos dentro do seu grupo, de turno único, de forma que jogue 2 partidas na Blue Side e 2 partidas na Red Side. Cada única vitória vale 3 pontos na classificação e cada equipe terá folga em 1 rodada.

As 2 equipes que terminarem em primeiro em seus grupos passarão para as semifinais. Os times que ficarem em segundo e terceiro lugar nos seus grupos se classificam para as quartas de final.

Segunda Fase – Playoffs

As equipes são alocadas sem sorteio, direcionadas de acordo com os grupos. Nos playoffs a data é agendada de acordo com o padrão do grupo do time de melhor seed, com exceção da final que tem data fixa.

Assim sendo, os playoffs, que são jogados inteiramente em Md3 ou Md5 a depender da fase, são definidos da seguinte forma:

Upper Fase 1 (MD3)

U1 - SEED A1 X SEED B2

U2 - SEED B1 X SEED A2

Upper Fase 2 (MD5)

U3 - Venc. U1 x Venc U2

Lower Fase 1 (MD3)

L1 - SEED A3 X SEED B4

L2 - SEED B3 X SEED A4

Lower Fase 2 (MD3)

L3 - Perdedor Upper* X Venc L1

L4 - Perdedor Upper* X Venc L2

*Perdedor da Upper de melhor seed escolhe o confronto.

Lower Fase 3 (MD3)

L5 -Vencedor L3 x Vencedor L4

Lower Fase 4 (MD5)

L6 -Perdedor U3 x Vencedor L5

Final (MD5)

F - Vencedor U3 x Vencedor L6

MAJOR Série B ou MAJOR B

Primeira Fase – Fase de Grupos (Semanas 1 a 6)

8 equipes serão divididas em 2 grupos de 4 equipes cada.

As equipes se enfrentarão em sistema de Md1 simples de turno e retorno. Cada vitória vale 3 pontos na classificação.

As 3 melhores equipes dos seus grupos se classificam para a próxima fase. A equipe que ficar na quarta posição disputará relegation para a Major C.

Segunda Fase – Playoffs

Os playoffs, que são jogados inteiramente em Md5, são definidos da seguinte forma:

Quartas de Final – Md5

Q1 - SEED 2A X SEED 3B

Q2 - SEED 2B X SEED 3A

Semifinal

S1 - SEED 1A X VENC. Q2

S2 - SEED 1B X VENC. Q1

Final

F - VENC. S1 X VENC. S2

MAJOR Série C ou MAJOR C

Primeira Fase – Fase de Grupos

As equipes serão alocadas em 4 grupos (Grupos A e B segundas, grupos C e D, terças) de 7 equipes cada e jogarão em sistema de todos contra todos em Md1 simples, com 4 semanas de duração (1 a 2 rodadas por dia). Cada vitória valerá 3 pontos.

Os 5 primeiros de cada grupo avançam aos playoffs que funcionarão em escalada de Md5.

Os primeiros colocados de cada grupo avançam direto para as quartas de final. O 2º colocado nas oitavas de final. O 3º de cada grupo entra na 2ª fase de playoffs. Por fim, do 4º e 5º de cada grupo, entram nos playoffs. Os 2 últimos times de cada grupo serão eliminados.

Playoffs

Os playoffs são direcionados em grupos A x B e C x D. Dessa forma, a logística de agendamento será facilitada.

Playoffs - 1ª FASE (Md5)

P1 SEED 4A - : - SEED 5B

P2	SEED 4B	- :-	SEED 5A
P3	SEED 4C	- :-	SEED 5D
P4	SEED 4D	- :-	SEED 5C

Playoffs - 2ª FASE (Md5)

P5	SEED 3A	- :-	VENC P2
P6	SEED 3B	- :-	VENC P1
P7	SEED 3C	- :-	VENC P4
P8	SEED 3D	- :-	VENC P3

Oitavas de Final (Md5)

O1	SEED 2A	X	VENC. P6
O2	SEED 2B	X	VENC. P5
O3	SEED 2C	X	VENC. P8
O4	SEED 2D	X	VENC. P7

Quartas de Final (Md5)

Q1	SEED 1A	- :-	VENC O2
Q2	SEED 1B	- :-	VENC O1
Q3	SEED 1C	- :-	VENC O4
Q4	SEED 1D	- :-	VENC O3

Semifinal (Md5)

S1	VENC. Q1	X	VENC. Q2
S2	VENC. Q3	X	VENC. Q4

Final (Md5)

F	VENC. S1	X	VENC. S2
----------	----------	---	----------

CIRCUITO VP

CrITÉrios de Classificação da Temporada 2024-2:

Para a edição 2024-2 do CircuitoVP qualificam-se os 10 Times da atual edição da Major A, as 8 equipes da Major B e os 6 melhores da Major C. Esta configuração pode ser alterada em edições futuras.

Caso alguma equipe não possa comparecer ou abra mão da vaga, serão convidados os as melhores campanhas da Major B na ordem dos critérios de desempate, e depois as equipes da Major C , também de acordo com suas campanhas.

Fase Suíça:

As 6 melhores equipes da Major C, o 3º ao 8º da Major B e do 7º ao 10º Major A, entram nessa fase. Serão cinco rodadas de Md1, com sides aleatórias.

A primeira rodada é pré definida da seguinte forma:

Seed 7 Major A x Seed 6 Major C
Seed 8 Major A x Seed 5 Major C
Seed 9 Major A x Seed 4 Major C
Seed 10 Major A x Seed 3 Major C
Seed 3 Major B x Seed 8 Major B
Seed 4 Major B x Seed 7 Major B
Seed 5 Major B x Seed 4 Major C
Seed 6 Major B x Seed 3 Major C

A partir daí , a rodada é definida por meio da campanha das equipes, de forma que não haja repetição do confronto e que equipes de mesma campanha se enfrentem.

As equipes que atingirem 3 vitórias estarão classificadas. As que sofrerem 3 derrotas estarão eliminadas. A classificação se dará por pontos, menor número de jogos necessários para atingir 3 vitórias e por fim OW% (opponent win rate) e tempo médio de vitória.

Playoffs

Aqui entram as 6 equipes da Major A restantes e o campeão e o vice da Major B.

As equipes são pareadas da seguinte forma:

Oitavas de Final (Md3)

O1- SEED 1 MAJOR A	x	Seed 8 Suíço
O2- SEED 2 MAJOR B	x	Seed 3 Suíço
O3- SEED 2 MAJOR A	x	Seed 7 Suíço
O4 - SEED 1 MAJOR B	x	Seed 4 Suíço
O5- SEED 3 MAJOR A	x	Seed 6 Suíço
O6- SEED 4 MAJOR A	x	Seed 5 Suíço
O7- SEED 6 MAJOR A	x	Seed 1 Suíço

O8- SEED 5 MAJOR A x Seed 2 Suíço

Quartas de Final (Md3)

Q1- O1	x	O6
Q2- O2	x	O8
Q3- O3	x	O5
Q4- O4	x	O7

SemiFinal (Md5)

S1	Q1	X	Q2
S2	Q3	X	Q4

Final (Md5)

F	VENC. S1	X	VENC. S2
---	----------	---	----------

COPA VP

Trata-se de torneio não obrigatório, free elo, eliminatório em Md1 com inscrição simplificada diretamente na plataforma de torneios indicada pela organização (i.e. Battlefy, Challenger Mode) e que não precisa necessariamente respeitar o BID da equipe.

Ocorre em três edições por temporada, divididos cada um deles em duas datas cada e tem suas fases e calendários definidos pelo número de participantes, e a seleção de partidas, chaveamento e BYE's é aleatória a cada edição.

Ranking da Copa VP

Cada Copa VP cederá pontos aos 8 participantes melhores colocados (Campeão 10, vice 5, semifinalistas 4 e eliminados nas quartas de final 3 pontos) que classificarão o líder desse ranking para a Recopa da Empoliga na intertemporada.

Em caso de empate seguiremos os seguintes critérios:

- Time com mais títulos de Copa VP na temporada.
- Melhor campanha na ultima edição da COPA VP da temporada
- Melhor campanha na penúltima edição da COPA VP da temporada .
- Melhor campanha na primeira edição da COPA VP

- Nova Md1 em data a ser agendada.

COPA DO VAZIO DA MAJOR C

É um torneio de entre todas as equipes da Major C, criado para ocupar espaço de calendário divididas em Duas Fases distintas. É considerado torneio de INTERTEMPORADA, apesar de começar em meio a temporada atual.

Play-ins

Todas as equipes da Major C afiliadas e não classificadas para o top 16 da Major C entram nessa fase, além dos 2 rebaixados da Major B na atual temporada e os derrotados no relegation.

As equipes são divididas em grupos de até 16 equipes cada. Essas jogam 5 rodadas de fase suíça .

Times que chegarem a 3 vitórias estão classificados e times que perderem 3 rodadas estão eliminados da competição.

Todos os jogos serão em md3.

As equipes são pareadas por seed na rodada 1 , enquanto nas demais rodadas, campanhas similares são sorteadas para se enfrentar (1-0 x 1-0, 0-1 x 0-1)

Após definidos os classificados de cada grupo, um chaveamento de Md3 eliminatório é formado, priorizando Bye's para as melhores campanhas da fase suíça, até que restem 16 times classificados para os playoffs.

Play-offs

A fase de playoffs é definida pelas equipes que ficaram no Top 16 da Major C enfrentando as 16 equipes que passaram pelos play-ins em Md3, com chaveamento definido por sorteio.

Caso uma equipe do Top 16 da atual Major C opte por não participar, será concedido bye para o adversário automaticamente,

O chaveamento é sorteado a partir daí de forma aleatória, com única restrição que os times dos play-ins enfrentam os times que entram nessa fase, e que os finalistas da atual Major C atuem de lados diferentes da chave.

O campeonato seguirá em MD3 até as semifinais.
Na final, o campeão é definido por Md5 .

A premiação do campeonato será de 25% do orçamento de intertemporada, sendo 10% ao campeão e 3,5% ao vice, além de 2,5% para cada um dos eliminados na semifinal, e mais 2% para cada um dos eliminados nas quartas de final.

RECOPA DA EMPOLIGA

(em reformulação)

Rebaixamento e Acesso das Divisões

Tradicional A e B

Rebaixamento: As 4 últimas colocadas da Trad A são rebaixadas diretamente para a Trad B da temporada seguinte. Caso haja alguma mais de uma desclassificação/desistência , então serão considerados rebaixados os desistentes/desclassificados e os piores colocados (seguindo os critérios de desempate) até que se completem 4 equipes rebaixadas.

Acesso: As 4 equipes semifinalistas da Trad B sobem diretamente para a Trad A.

MAJOR A, B e C

Rebaixamento Major A: As últimas colocadas de cada grupo da Major A são jogadas para se enfrentar em relegation de Md5, e quem perder estará rebaixado diretamente para a Major B da temporada seguinte.

A equipe que vencer este confronto enfrentará o VICE CAMPEÃO DA MAJOR B em série Md5. O vencedor garante a vaga na Major A seguinte, enquanto o perdedor ficará na Major B.

Caso haja alguma mais de uma desclassificação/desistência em algum grupo da Major A, então estes serão considerados rebaixados diretamente e derrotados no relegation automaticamente.

Acesso Major A: A equipe campeã da Major B sobe diretamente para a Major A. O vice campeão jogará o Relegation

Rebaixamento Major B: As últimas colocadas de cada grupo da Major B vão a relegation contra times da Major C. Caso haja alguma mais de uma desclassificação/desistência em algum grupo da Major B, então estes serão considerados rebaixados diretamente e derrotados no relegation automaticamente.

Acesso Major B: As 2 equipes finalistas da Major C sobem diretamente para a Major B. Os semifinalistas da Major C enfrentam os times direcionados do relegation da Major B da atual temporada em MD5. Os vencedores garantem as duas últimas vagas da Major B.

Definição de adversário: Em todos os casos, a equipe da divisão INFERIOR de melhor campanha considerando os critérios de desempate da seção “para escolha de side no jogo 1 em playoffs, séries eliminatórias, repescagens e relegations” escolherá o adversário. A equipe da divisão superior terá direito a escolha na side do jogo 1

Critérios de Desempate

Os critérios de desempate, salvo especificado em outra parte deste regulamento, sempre serão os seguintes, nesta ordem:

Para classificação em fase de pontos e comparação entre grupos

- Pontos
- Ranking de confrontos diretos entre as equipes empatadas (desde que todas empatadas tenham se enfrentado em número igual de partidas)
- Opponent Winrate (Quando formato suíço)
- Tempo médio de vitória
- Menor tempo único de vitória na fase atual
- Novo confronto entre as equipes empatadas em Md1

Para Escolha de Side no jogo 1 em Playoffs, Séries Eliminatórias, Repescagens e Relegations

- Divisão (em caso de relegation, a equipe que jogou a divisão superior tem escolha da side do jogo 1)
 - Fase de Entrada (equipes que entram em fases posteriores têm prioridade ou times que venham da chave superior tem prioridade sobre times vindos da chave inferior.)
 - Seed na primeira fase
 - Maior número de vitórias na campanha até a data do confronto (incluindo fases anteriores e atuais)
 - Menor número de derrotas na campanha até a data do confronto (incluindo fases anteriores e atuais)
 - Menor tempo de vitória média em todos os jogos
-

OUTROS TORNEIOS DE INTERTEMPORADA

A organização pode em fases de Inter temporada ou com equipes ociosas realizar outros torneios de curta duração para que não haja inatividade. Esses torneios terão regulamento específico de formato, mas seguem os padrões deste regulamento.

PREMIAÇÃO MAJOR C	4,29%	2,00 %	1,15%	1,15%						
PREMIAÇÃO MAJOR B	7,00%	3,00 %	1,15%	1,15%						
PREMIAÇÃO MAJOR A	14,00%	5,00 %	3,50%	3,00%	1,30%	1,30%	1,20%	1,20%	0,90 %	0,60 %
COPA VP X3	4,00%									
CIRCUITO VP	7,50%	2,50 %	1,25%	1,25%	0,75%	0,75%	0,75%	0,75%		

Cláusula de Premiação da Categoria Tradicional

Por ter um caráter low elo, de entretenimento e a fim de desincentivar fraudes, a categoria Tradicional não oferecerá premiações em dinheiro em nenhum dos seus torneios. A premiação deverá ser simbólica, em troféus, serviços ou produtos utilizando o valor destinado para tal

Cláusula de acréscimo de premiação via patrocinadores

Os eventuais valores obtidos por anunciantes e patrocinadores da Empoliga terão 40% destinados a premiação, que podem ser alocados no mesmo % da tabela acima ou direcionados diretamente a um torneio específico, a critério do contrato estabelecido com o patrocinador/anunciante.

A cada anunciante, os valores de patrocínio obtido e distribuição serão anunciados para as equipes.

Cláusula de Premiação Extra em RP's

Quando possível, será solicitado a Riot Games incluir o valor de RP's dos torneios da comunidade como parte dos torneios da EmpoligaVP, priorizando os torneios com percentual menor de premiação destinada.

Cláusula de Premiação de pico de audiência

A equipe da Major (Não se aplica a trad) que conseguir dentro da temporada regular (Semana 1 a 12 do calendário) a maior audiência única dentre times da sua categoria em um jogo em que tenha sido transmitida, receberá o equivalente a 20% da arrecadação líquida dos canais da Twitch.

Não se aplicam momentos de front pages da twitch, nem ganks não direcionados. Nesses casos, para não haver dúvidas sobre a influências da frontpage e de ganks, valerá o pico

obtido até 30 minutos antes do Gank não direcionado/Frontpage. Após o gank não direcionado/frontpage não são mais contados picos de audiência daquela stream.

No entanto se um gank ao canal for direcionado, ou seja registrado na live e o responsável do gank colocar no chat que aquele gank é para determinada equipe, então o pico de audiência obtido através de gank contará para o pico de audiência apenas da equipe citada.

Um ranking de pico de audiência será estabelecido a cada semana.

Representação perante a EmpoligaVP

Dono de Organização é aquele que representa a organização/time que detém a vaga concessionada da Empoliga.

Capitão é aquele que terá acesso a representação dentro do campeonato para fins logísticos/League Ops. Ele também pode ser dono da organização/time.

Representante é qualquer staff eleito pelo capitão ou dono de organização para representá-lo em seu lugar momentaneamente/situacionalmente.

Direito a Vaga do Torneio

A Vaga no Torneio de cada equipe pertence à organização do torneio, ou seja, a EmpoligaVP.

A vaga então é concedida aos donos de organização que podem livremente administrar a Equipe, nomear a mesma, criar ou desfazer acordo com organizações, recrutando, dispensando ou substituindo qualquer jogador ao seu critério, responsabilizando-se por seguir as normas do torneio.

Desistência e Venda da Vaga

Em caso de desistência de vaga, esta volta para o poder da EmpoligaVP, que pode optar por convidar outra equipe, vender a vaga ou ascender outra equipe da divisão inferior de acordo com a classificação da temporada anterior, a seu critério.

É proibida a venda, aluguel ou cessão da vaga, seja gratuitamente ou por transação de bens financeiros, moeda virtual, créditos em games ou qualquer outro tipo de troca. Se for detectado este tipo de troca, tanto comprador como vendedor da vaga estarão excluídos permanentemente de qualquer evento da Empoliga.

OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES

Quando um dono de organização se inscreve no torneio, ele concorda com todos os termos deste regulamento e se compromete a dar ciência a sua equipe do regulamento.

O dono da organização é o responsável perante a liga para o pagamento de taxas de filiação, inscrição e eventuais multas e cobranças judiciais se for o caso.

O não cumprimento do regulamento, a ausência em ações importantes da Empoliga, ou mesmo denúncias de irregularidades podem levar uma equipe a perder a sua vaga.

Representação em grupos de comunicação

Uma vez inscrita, a equipe deve ser representada por ao menos 1 representante em grupos específicos do Whats App indicados pela organização do torneio.

Penalidade administrativa por W.O.

A equipe inscrita se compromete a participar de todas as etapas e partidas enquanto durar as competições da temporada.

O não cumprimento de partidas seja por desinteresse, por conflito de horário com outro campeonato não avisado com pelo menos 2 dias de antecedência, por falta de reservas disponíveis ou qualquer ação não justificada pela equipe e aceita pela organização, resultará em penalidades financeiras a seguir:

Tradicional:

- 1º W.O. - Multa de R\$ 10,00
- 2º W.O. - Multa de R\$ 25,00
- 3º W.O. - Multa de R\$ 50,00
- 4º W.O. - Exclusão da equipe

Major:

- 1º W.O. - perda de direito de 15% da premiação que teria direito
- 2º W.O. - perda de direito de 25% da premiação que teria direito

- 3º W.O. - perda de direito de 50 % da premiação que teria direito
- 4º W.O. - Exclusão da equipe

Penalidades Adicionais

A Empoliga reserva o direito, ao seu critério, de penalizar alternativamente equipes da primeira divisão da Major e da Trad com REBAIXAMENTO, caso seja analisado que prejudiquem a transmissão e o andamento do torneio com W.O's consecutivos ou críticos (por exemplo, que influenciaram classificação própria ou de outra equipe, ou finais de torneios), mantendo a vaga, mas rebaixando a equipe para divisões inferiores.

Caso isso ocorra, a penalidade de premiação ou multa não é aplicada.

Contagem de W.O's

Nota 1: A contagem de W.O's é reiniciada a cada temporada;

Nota 2: Não se aplica as penalidades e nem entram na contagem acima nos W.Os na Copa VP , na intertemporada e em situações em que o W.O. foi resultado direto de uma penalidade.

Discord do Torneio e Redes Sociais

Cada equipe inscrita deve possuir uma conta no Twitter ou Instagram para divulgação dos trabalhos da equipe. Cada equipe inscrita deve utilizar de sala disponibilizada no Discord do torneio quando jogar partidas oficiais da EmpoligaVP.

OBRIGAÇÕES DOS JOGADORES

Dados do jogador na inscrição

Todo jogador será inscrito informando os dados pessoais completos, solicitados no formulário de inscrição. A falta de algum dado, ou dado inserido incorretamente, intencionalmente ou não, pode acarretar em punições à equipe e ao jogador, conforme a tabela de punições anexa a este regulamento.

Dados Solicitados

Exemplos de dados solicitados são, mas não se limitam a: Todas as contas que tem acesso no LoL, ID do Discord, foto atualizada, número de WhatsApp, usuário na Twitch, Facebook, Twitter, Instagram, cópias de documentos pessoais, endereço físico, dados do computador , além de elos com comprovação da conta com maior elo bem como todas as contas secundárias que tem acesso.

Tais dados serão usados única e exclusivamente para investigação de possíveis fraudes no campeonato, não sendo compartilhados com ninguém sem autorização prévia do jogador ou de seus responsáveis.

Os dados solicitados nas categorias Tradicional e Major variam, devido a Tradicional exigir mais dados que possibilitem investigação da idoneidade do jogador perante a Empoliga.

Rede Social Ativa para jogadores da Tradicional

Jogadores da Tradicional devem ter uma rede social ativa há pelo menos 1 ano, podendo apresentar justificativas e defesas na inscrição que podem ou não ser aceitas pela administração do torneio.

Concordância com o regulamento

O jogador deve concordar com o regulamento por inteiro para poder participar do torneio. O regulamento estará disponível no momento da inscrição para consulta, e ao se inscrever o jogador assume que concorda com todos os termos aqui presentes.

Participação em torneios paralelos

Os jogadores e contas inscritas na Empoliga só podem atuar em torneios paralelos a Empoliga se comprometendo que a participação em torneios paralelos não atrapalhará o andamento da Empoliga, se comprometendo a dar prioridade para a Empoliga sempre que necessário, para que não haja conflito de calendários.

Autorização de participação e imagem de jogador Menor de Idade

Jogadores menores de idade podem jogar, porém terão de solicitar autorização de participação (obrigatória) e cessão de imagem (opcional) durante o período do torneio para seus pais ou responsáveis em documento a ser cedido na inscrição.

Restrição de jogadores atuantes no CBLOL / CBLOL Academy

Nenhum dos jogadores poderá estar atuando como titular nos dois principais campeonatos vigentes da Riot Games no Brasil, ou seja, CBLOL e CBLOL Academy. Caso isso ocorra o jogador é automaticamente desinscrito da Empoliga.

Banimento permanente por smurf ou compartilhamento de contas na Tradicional

Nenhum jogador que tenha sido banido por uso de smurf ou compartilhamento de contas na Tradicional, no passado presente ou futuro será admitido novamente na Tradicional, obrigatoriamente tendo de jogar a Major

Documentos comprobatórios e verificação de identidade

Os jogadores concordam que podem ser solicitados documentos comprobatórios de identidade, como cópia de documentos, ou situação, bem como fotos atualizadas, inclusive no momento dos jogos, acesso a webcam e sessão de históricos de chat no Whats App para monitoramento de identidade, compartilhamento de conta e uso de smurfs;

Denúncias a Riot Games

Os jogadores concordam que suas contas podem ser denunciadas a Riot Games a qualquer sinal de compartilhamento de contas, pois isso infringe não só o regulamento da Empoliga, mas os termos de uso da conta.

Contas suspensas pela Riot Games

Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da Temporada. Os mesmos serão informados caso isso ocorra. Se a suspensão for permanente e a razão for discriminação de qualquer tipo, bem como uso de programa de terceiros, ou outro caso grave equivalente, o jogador é banido da Empoliga nos termos deste regulamento.

Uso de contas smurfs para atuação legítima

Para evitar que se omita a informação de banimento, os jogadores devem jogar na sua conta principal sempre, mas caso desejem jogar em smurf, devem que primeiro logar na conta principal no lobby da partida, com o adversário presente, e então, informar a razão e a conta smurf que será utilizada.

MÚTIPLAS EQUIPES

Inscrição Simultânea na Major e Tradicional

Um jogador pode estar inscrito na Empoliga Tradicional e Major simultaneamente, contanto que cumpram os requisitos.

Staffs em múltiplas equipes

Staffs de uma equipe podem atuar como jogadores da mesma organização.

Não é permitido em hipótese alguma um Staff de uma equipe atuar, seja como jogador ou mesmo staff, de outra equipe na mesma categoria (Tradicional ou Major) que não seja irmã.

É permitido no entanto ser jogador de uma equipe de uma categoria (Tradicional ou Major) e staff de outra organização em outra categoria.

Por Staff entenda-se: CEO, Dono da vaga, Manager, Coach, Talent Manager, Analistas, entre outros que estejam direta ou indiretamente relacionados aos jogos da equipe.

Não se aplica a restrição de staff: Social Medias, Psicólogos, Palestrantes, Professores de League of Legends temporários.

Limite de jogos para transferência entre equipes

Um jogador da Trad que tenha atuado até **seis** vezes como titular na temporada poderá ser dispensado/negociado e inscrito por outra equipe afiliada uma única vez

Portanto, um jogador que tenha atuado ao menos seis vezes como titular, ou já tenha trocado uma vez de equipe na temporada não poderá ser inscrito por outra equipe afiliada na mesma Etapa. (Nao se aplica a Major, que tem por natureza maior rotatividade)

A transação para divisões diferentes (A, B, C) não encontra essa restrição. *(esclarecimento adicionado em 04/11/24, devido a prática já recorrente da liga)*

Equipes Academys, Trainees e Similares

Para que uma equipe seja considerada uma equipe parceira (academys, irmãs) essa deverá ser controlada pelo mesmo dono de organização da equipe principal, que se responsabilizará por ambas em todos os aspectos.

Limite de equipes irmãs na mesma divisão

Uma organização pode ter no máximo 2 equipes na mesma divisão.

Co-responsabilidade na Empoliga Tradicional

Na categoria Tradicional, caso uma das equipes seja punida com eliminação, desclassificação, perda de vaga ou perda de pontos o mesmo se aplicará a todas as equipes parceiras, mesmo que não haja relação entre os punidos.

Transferência entre equipe irmãs

Jogadores de equipes irmãs têm o direito de transacionar livremente entre as duas equipes, sem limite de jogos com titular, desde que não atue na mesma semana/rodada por 2 ou mais lines diferentes, com exceção de quando começar os playoffs quando não poderá ser feita este tipo de transferência além do limite estipulado. Tal transferencia no entanto deve ser informada dentro dos formularios de transferência do campeonato

JANELA DE TRANSFÊRENCIA

Restrição na reta final dos campeonatos

Em qualquer caso **(com exceção das substituições extraordinárias)**, não são permitidas novas inscrições após finalizadas as quartas de final de qualquer torneio, salvo razão médica, de óbito ou legal, devidamente comprovadas, a critério da organização.

Inscrição por Multa

Considerando que não é permitido mudar datas de semifinais e finais de campeonato, e outras situações limitrofes, a EmpoligaVP pode autorizar inscrições mediante multa para evitar W.O e prejudicar interesses de competição, se comprovadamente a equipe não dispor de seus jogadores para formar elenco e deve passar por aprovação da EmpoligaVP.

A multa se da pela categoria do time envolvido:

- **Major: Perda de 5% sobre a premiação prevista da equipe no campeonato por jogador inscrito dessa maneira.**
- **Trad: Multa de 35 reais por jogador inscrito dessa forma.**

Com exceção dos tópicos acima, seguem as regras para inscrições de jogadores dentro da temporada

DIVISÕES MAJOR

Cada equipe poderá fazer quantas substituições quiser em seu elenco, desde que seja dentro da **janela de transferência, que começa aos sábados às 12h e termina às terças feiras às 23h59, salvo quando algum regulamento de torneio citar algo distinto**, salvo em substituições emergenciais por razão médica/legal, comprovadas e autorizadas a critério da organização.

Para tal, os organizadores deverão ser contactados, estes definirão um prazo para apresentação dos dados dos novos jogadores e os prazos para verificação e liberação da inscrição.

Independente do prazo de janela de transferência, jogadores inscritos depois do início do torneio estão aptos a jogar somente após serem **publicados no Banco de Interno de Dados (BID) da Empoliga**.

DIVISÕES TRADICIONAL

Cada equipe poderá fazer quantas substituições quiser em seu elenco, desde que seja dentro da **janela de transferência que acontecerão ao final da Rodada 1 e 3 da fase de grupos, das 12h da quinta feira até as 12h do sábado**, salvo em substituições emergenciais por razão médica/legal, comprovadas e autorizadas a critério da organização.

COPAS

Cada copa terá períodos de janela de transferência específicos, alinhado com os capitães e descrito neste regulamento por anexo antes do seu início.

MUDANÇAS DE ELENCO

As Equipes estão autorizadas a realizar as seguintes mudanças em suas Equipes Ativas:

- Mudança de jogador da Reserva para a Equipe Titular;
- Mudança de jogador de a Equipe Titular para a Reserva;
- Inclusão de novos jogadores à Reserva, desde que respeitado o limite máximo citado acima.
- Dispensa de jogadores, desde que respeitado o limite mínimo de 5 jogadores inscritos

Substituição Extraordinária

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pela organização ao seu critério.

Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade médica de jogo, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras.

As inscrições decorrentes desta regra, qual seja, substituições e/ou inscrições extraordinárias, não serão multadas e também não ficarão restritas ao número de rodadas limite para inscrições, **incluindo semifinais e finais**.

-

Empréstimo de Jogadores

Jogadores não podem ser emprestados em hipótese alguma ao longo de um torneio. Os jogadores devem atuar somente na equipe pela qual foram inscritos. Mesmo que haja acordo de empréstimo entre organizações, será contabilizado como uma transferência perante a liga, se autorizado pelo regulamento.

Ciência da Regularização de Jogadores

A equipe é a responsável por ter ciência da habilitação do jogador na partida, bem como de eventuais irregularidades do jogador, sendo responsável direta em caso de irregularidade detectada, podendo inclusive perder os pontos da partida.

Estrutura de jogos Torneio

Definições

Jogo

Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro: (a) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus), ou (b) Vitória por julgamento (utilizando os critérios da Riot Games em seus regulamentos atuais)

Série

Uma série de jogos, disputados até que um time vença a maioria do total de jogos.

Anúncio de Escalação Titular

Os capitães responsáveis deverão enviar a escalação titular em local adequado dos jogadores até 18:00 (BRT) da data da partida (ou em caso de horários alternativos ao padrão da EmpoligaVP, em até 1 (uma) hora antes da realização da partida) , para fins de divulgação da partida, devendo ser cumpridos por ambas as equipes envolvidas, com alterações justificadas por razões médicas ou técnicas, devidamente comprovadas.

Clausulas de Anuncio de Escalação da Major A

Somente na Major A, as equipes são obrigadas a enviar a escalação titular do Jogo 1 em canal determinado pela organização em até 24 horas antes da data e hora da partida agendada no calendário.

O não envio implicará em usar a mesma escalação da rodada anterior.

Por motivo de imprevisto de qualquer natureza, será permitido a substituição de um jogador da line titular do jogo 1 por um reserva devidamente inscrito no BID da Empoliga 2024-2.

Demais substituições referentes ao jogo 1 devem se encaixar na regra de substituição extraordinária, ou seja por razão médica, física ou legal, devidamente comprovada junto a organização do torneio.

A substituição é livre nos demais jogos de uma eventual série, sem limite de alterações, desde que inscritos no BID da Empoliga 2024-2.

Equipes que tiverem apenas 5 jogadores inscritos terão essa line considerada como titular automaticamente.

Horário e Datas das Partidas.

Após a divulgação da tabela, as equipes deverão realizar seus jogos da semana, respeitando a ordem da tabela, conforme orientado na semana dos jogos.

Os jogos são pré-agendados pela organização com data e hora, informados e criado espaços para gerenciamento das partidas em específico com os capitães/representantes.

Todos os jogadores inscritos, titulares ou eventuais reservas, devem estar disponíveis para esse horário, inclusive estando obrigatoriamente online 10 minutos antes da partida na sala de Discord reservada para a equipe,

Impossibilidade de cumprimento de agenda

A impossibilidade de cumprimento de horário deve ser comunicada com 3 dias de antecedência no mínimo, em local especificado para tal fim pela organização, com justificativa e sugestão de nova data/hora, que pode ser aceita ou não pela organização e pelo adversário.

W.O.

Caso não seja possível cumprir o horário, será estabelecida uma tolerância de até 10 minutos. Se a equipe tiver algum imprevisto, deve utilizar seus reservas. A partir do décimo minuto a equipe perde o direito de pause na partida em questão

Passados os 20 minutos do horário original, a pode aplicar W.O. ao seu critério. organização

Independente da decisão, a equipe que não comparecer a primeira data e horas agendadas poderá sofrer as punições previstas na tabela anexa, com exceção de que não haja possibilidade de formação de equipe, devido que 6 (ou seja, a maioria absoluta de jogadores possíveis de serem inscritos) ou mais jogadores que possam formar uma equipe titular tenham:

- Quedas de energia (devidamente justificadas e comprovadas por meio de declaração da operadora de energia local)
- Quedas de Conexão (devidamente justificadas e comprovadas por meio de declaração da operadora de internet)
- Emergência médica (devidamente justificadas e comprovadas por meio de declaração médica)
- Óbito próprio, de Familiar ou parceiro de relacionamento devidamente comprovados.

Lobby In-Game e Comunicação

Somente jogadores inscritos e titulares podem estar no lobby da partida. Uma vaga será disponibilizada para cada equipe como espectador, no entanto a vaga de espectador só pode ser usada pelo capitão/vice-capitão, staff, streamer, analista ou coach devidamente INSCRITOS.

Os 5 jogadores titulares devem utilizar o Discord oficial da Empoliga em canal especificado para a equipe. Eles devem fazer isso usando a conta de Discord cadastrada na inscrição.

Qualquer staff, reservas, analistas ou membros da equipe devem sair da sala do Discord assim que acabarem os picks e bans da partida. Nenhuma outra pessoa pode entrar na sala durante a partida, com exceção dos organizadores e moderadores/juízes definidos pela organização, e de um coach definido pela equipe, desde que esteja mutado a partir da tela de loading.

Patches

Via de regra, todos os jogos acontecerão no servidor brasileiro de League of Legends, e as partidas ocorrerão na atualização ("patch") mais atual do servidor e com os mesmos Campeões e condições disponíveis no servidor convencional.

Restrição de Campeões

Campeões lançados ou com AVM/Rework podem ser bloqueados pela liga por até 2 semanas para aferição de bugs, com comunicação nos grupos da Liga.

Em casos de bugs comunicados pela própria RIOT em campeonatos, o campeão, mesmo que seja possível selecionar, será extremamente proibido.

Em qualquer um dos casos, caso seja selecionado, o jogador em questão será advertido. Caso haja reincidência, a equipe tomará a devida punição sendo determinado pelo League Ops do torneio.

Falha Técnica de Equipamentos, Conexões e Energia

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

Ordem dos Picks:

As equipes das partidas transmitidas pelos canais oficiais da EmpoligaVP **são obrigadas** a manter formação padrão na seleção dos campeões (Topo, Selva, Meio, Atirador e Suporte). Partidas sem transmissão dos canais oficiais são dispensados dessa regra.

Queda e Impossibilidade de Volta durante os Picks e Bans.

Qualquer jogador que porventura tenha problema durante a seleção de campeões e não consiga voltar devido a problemas técnicos, pode ser substituído. No entanto, os picks e bans devem permanecer os mesmos, salvo a equipe adversária solicitar o Remake,

Modo de Jogo

Todas as partidas serão criadas no modo “Alternada Torneio”, via código de torneio. Caso o modo competitivo esteja indisponível, a organização pode autorizar a criação no modo regular. Nesse caso, picks/bans e a escolha de Campeões serão feitas via chat. Seja como for, as partidas personalizadas devem estar em modo Aberto para o espectador.

Restrições de elementos durante o jogo

Qualquer restrição imposta ao jogo no patch (desabilitar algum campeão, feitiço, runa), será válido para o torneio, seguindo o mesmo, não tirando a sua validade.

Lado de jogo

Na fase de pontos, a escolha de lados será sorteada e pré determinada na tabela de forma que se mantenha o máximo de equilíbrio possível entre os lados jogados pela equipe . Nas fases eliminatórias/playoffs, as equipes com melhor colocação na fase de pontos escolherão os lados do jogo 1. A partir daí, a equipe que perder o jogo anterior escolherá a próxima side.

Seleção de campeões

Caso um jogador escolha um campeão por acidente ou não consiga selecionar seu campeão por qualquer motivo, incluindo conexão, logística de troca/seleção, servidor ou problemas no cliente, o capitão deve IMEDIATAMENTE comunicar ao outro capitão ocorrido, refazendo os picks e bans exatamente como estavam até aquele momento. Recomenda-se, portanto, que os capitães se adicionem e mantenham contato durante a fase de seleção, **caso descoberto ou comprovado a fraude da**

mesma ação, o time e os jogadores serão advertidos na primeira incidência, com risco de perda da partida em caso de segunda incidência

Troca de Campeões

As equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. Caso não consigam trocar até a marca dos 20 segundos, por qualquer motivo, podem sair do saguão e informar o ocorrido; Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão errado e as trocas estejam sendo feitas após faltar 20 segundos.

Fearless Draft

Utilizado EXCLUSIVAMENTE na Major A 2024-2 experimentalmente. Durante os playoffs as equipes estarão jogando no modo Fearless Draft que consiste nas seguintes regras:

- As equipes não podem repetir campeões já escolhidos anteriormente pelas duas equipes na série inteira.
- Os banimentos nos jogos que exigirem a 4ª partida serão limitados a 3 bans por equipe.
- Não haverá Banimento nos jogos que exigirem a 5ª partida.

Penalidade por erro em Fearless Draft

A responsabilidade do controle de campeões que podem ser utilizados em uma série é de cada equipe. Caso uma equipe escolha incorretamente um campeão no modo Fearless Draft por já ter sido escolhido em partida anterior, a equipe será advertida e um remake será feito do draft, a partir do ponto do campeão incorreto poder ser corrigido.

Em caso de reincidência na mesma série, a equipe adversária terá direito a restringir um campeão adicional por reincidência ao adversário EXCLUSIVAMENTE naquela partida, a ser indicado no chat.

Início de Jogo com Erros

Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida. Se isso não for possível, a partida deverá ser refeita, com os mesmos picks para os mesmos jogadores.

Se não for possível realizar na mesma data, esta deve ser refeita em outra data, mas mantendo os mesmos picks para os mesmos jogadores.

Desistência/Quit/FF/Surrender

Pedidos de surrender, quits intencionais ou mesmo a desistência de partidas serão interpretadas como falta de atitude desportiva e podem ser punidas como tal. Não se aplica em casos de quit ao final da partida, com o nexus sendo alvejado, caso o jogador esteja eliminado e não tenha como retornar ao jogo a tempo, ou seja, é uma clara situação de não virada da partida.

Jogo Válido

Um jogo válido ("JV") se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectam e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes.

Quando um jogo atinge o status JV, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JV, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais, como quedas críticas do servidor ou bugs severos devidamente comprovados pela RIOT GAMES.

É considerado Jogo Válido quando ao menos uma das condições abaixo ocorra:

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

PAUSE

CASO A FERRAMENTA DE PAUSE ESTEJA DISPONÍVEL, SE APLICAM AS REGRAS ABAIXO.

Pauses em Md1 ou Md1 dupla ou Md3

Durante a primeira fase, cada equipe tem direito a uma pausa de 10 minutos por partida, podendo ceder seus 10 minutos à equipe adversária ou não. Encerrados os minutos de pausa, a organização pode ceder até mais 5 min de pausa a seu critério, dependendo das justificativas apresentadas. Expirado os prazos, o jogo deve continuar nas condições atuais, mesmo com jogadores a menos, latência alta ou outros problemas, salvo em casos de queda do servidor, ou outra pendência relatada

pela Riot Games, na qual deve ser feito remake da partida.

Em casos situacionais, quando há de haver um juiz na sala de voz da partida, o time deverá comunicar ao mesmo a pausa e será realizada a cronometragem do pause. Ao fim do pause, o jogo deve ser imediatamente despausado após a confirmação das duas equipes.

Caso tenha um impasse do time não retirar o pause, o juiz irá aplicar uma advertência e dependendo da gravidade, uma punição ao final da partida será aplicada a toda equipe por mau comportamento e desobediência a organização.

Pauses em Md5

Nas partidas de Md5 (Playoffs, Relegation) se aplica o pause de até 30 minutos por série, com o limite máximo de 10 minutos por jogo. Expirado quaisquer um dos prazos, a equipe não poderá pedir pauses no jogo, salvo se o adversário concordar em ceder seu próprio tempo de pause.

Se não houver uma situação que o tempo de pause não puder ser contado dentro do jogo (pelo timer de pause), as equipes devem registrar no chat o momento de pause no /all para que seja feita a fiscalização de tempo de pause.

A pausa não pode ocorrer durante qualquer tipo de troca entre campeões adversários, independente do número de jogadores envolvidos. Se realizada a pausa nessa condição, for denunciada pela equipe adversária e comprovada por meio de printscreen, a equipe que realizou a pausa será punida respectivamente no próximo confronto.

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

- Perda de conexão não-intencional.
- O mau funcionamento de um hardware ou software.
- Interferência física externa com o jogador (por exemplo, chamada de familiar).
- Mal súbito de algum jogador atuante.

No caso específico do mal súbito, a pausa pode ser solicitada para recuperação, mas não substituição do jogador, salvo em caso de internação/óbito, quando haverá remake da partida.

Processos Pós Partida

O capitão vencedor da partida deve postar o print pós-jogo da partida contendo GAME ID assim que encerrada, em local e nos moldes determinado pela organização.

QUANDO DISPONÍVEL, para a Major A , Circuito VP e Trad A, os arquivos de replay da partida (.rofl) também devem ser disponibilizados pela equipe

Caso o jogo esteja sendo transmitido pela organização, os jogadores atuantes são proibidos de participar do chat da plataforma de transmissão até que se transmita a queda do Nexus.

Processos por Eliminação de Equipe

Caso qualquer equipe venha a ser desclassificada pela organização por trapaça competitiva, ou desista do torneio, seus resultados são desconsiderados por completo, inclusive os de jogos realizados. Então, todos os jogos da equipe são revertidos em vitórias para todos seus adversários diretos. **Isso não se aplica em punições administrativas (eliminação por mau comportamento, por exemplo).**

No entanto, para fins logísticos, essa decisão só reverte resultados da fase em vigência do torneio (Playoffs/fase de grupos/torneio da morte/Relegation).

Ou seja, a partir do momento que uma fase (Playoffs, Fase de grupos, torneio da morte ou Relegation) é iniciada, a anterior não pode ser mais alterada;

Para fins de critérios de desempate, caso a reversão de resultados ocorra em alguns dos grupos, o critério de pontos será substituído por aproveitamento percentual de pontos em jogos que não envolvam a equipe eliminada. E o critério de vitórias únicas passará a ser percentual de aproveitamento em jogos únicos que não envolvam a equipe eliminada. E o critério de menor tempo acumulado de vitórias passa a ser menor tempo médio de vitórias que não envolvam a equipe eliminada.

Os grupos ainda podem ter regras de acesso ou rebaixamento alteradas devido à mudança de número de equipes ativas para manter a ideia inicial do torneio.

Comportamentos dos Jogadores

As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério da organização. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo da organização da Temporada, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades. As equipes podem ser co-responsabilizadas pela ação de seus jogadores se assim verificado e se punições ou medidas corretivas não forem aplicadas de acordo com a gravidade dos termos.

A liga no geral, em qualquer momento, caso chegue à mesma, prints, áudios ou qualquer outra mídia, de qualquer rede social abertas, pode acarretar punições aos jogadores e organizações que os mesmos fazem parte. E dependendo da situação, afastamento imediato do jogador por questões de segurança. Caso for descoberto por meio de redes privadas, o afastamento para a preservação da integridade da liga será realizada da mesma forma.

Conspiração

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

- 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.
- Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação
- Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo

Integridade Competitiva

Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante a Temporada 2024, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play.

Atrasos

A organização flexibiliza o agendamento de jogos, porém as equipes devem cumprir os horários agendados. Será tolerado o atraso de 5 minutos por partida, descontados do tempo de pausa. Caso exceda, a **organização pode** decidir pelo W.O., penalidades de perda de pause, perda bans/campeões ou por adiamento da partida, dependendo das justificativas, disponibilidades e a critério da organização.

Adiantamento/Atraso da Rodada

As equipes podem combinar adiantamentos de rodadas (ou atrasos), desde que o adversário concorde. A solicitação de adiantamento deve ser apresentada após acordo consolidado das partes e em até 48h antes da rodada ser executada e está sujeita a ficar sem transmissão oficial.

Não é permitido solicitar troca em semifinais e finais de campeonato.

Fica bloqueada a remarcação para partidas da última rodada da fase regular (grupos, suíço) do campeonato. Remarcações em qualquer rodada só poderão ocorrer até o dia anterior à última rodada. Todas as partidas da rodada final serão jogadas no mesmo dia e horário.

Situações que envolvam a Ignis Cup ou os qualifys para o CBLOL Academy são **COMPULSORIAMENTE** alterados pela organização.

Adiamentos solicitados após esse prazo do jogo serão negados e será aplicado o W.O. caso a equipe não compareça.

Exceto o relatado acima, as partidas só podem ser adiadas em casos extremos e sendo avaliados pela Empoliga, tais como, mas não limitados a:

- Falecimento de um jogador
- Luto por parte de 1 ou mais integrantes da equipe.
- Quedas de servidor de jogo
- Tragédias Climáticas (Ciclone, Terremoto, etc)

W.O.

O W.O. em uma partida ocorrerá caso uma equipe não apresente justificativa plausível para um atraso superior a 10 minutos e será homologado pela organização se assim o decidir, a seu critério, ainda aplicando as penalidades decorrentes do W.O.

Se uma equipe declarar ou planejar W.O. em uma partida oficial (jogando ou não) e havendo elenco disponível, a equipe será penalizada automaticamente com uma derrota em seu próximo jogo único (na rodada ou fase seguinte). A comprovação de impossibilidade de participação ficará a cargo da equipe acusada.

Hacking ou Incitação à trapaça

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

Compartilhamento de Conta

Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador atuante da Empoliga durante jogo oficial ou não

Nome de equipe inadequado

Caso a organização entenda que o nome de uma organização seja inadequado, por qualquer motivo, pode obrigar a mesma a ser representada por outro nome, sigla ou até logotipo - inclusive compulsoriamente se a equipe optar por não atender o requisitado.

Nick de Invocador inadequado

Caso a organização entenda que o nick de um jogador seja inadequado, por qualquer motivo, **pode obrigar o mesmo a trocar o nickname**, inclusive suspendendo o mesmo até que seja cumprido o requisitado.

Ofensas ou discursos de ódio/assédio/crime contra a honra

O membro de uma equipe 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.

Membros de equipes não podem utilizar quaisquer plataformas públicas ou mesmo serviços fornecidos ou disponibilizados pela organização ou seus parceiros para postar, transmitir, difundir ou disponibilizar tais comunicações proibidas. A provocação esportiva, ou seja, relacionadas **apenas a questão dos jogos e do torneio** não se encaixa aqui.

Utilização do Chat Global por Jogadores

Membros das equipes não podem falar no chat global para assuntos não relevantes ou essenciais. Somente o capitão ou representante eleito deve falar no chat, para comunicar quedas e afins. Outras manifestações ingame como emotes e maestrias são liberados.

Utilização do Chat da transmissão

Membros das equipes não podem falar no chat da transmissão oficial até o Nexus ser destruído na transmissão, para evitar spoilers. Isso inclui aparição em alertas da live (follow, sub, bits, donate)

Discriminação

Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas, equipes ou jogadores 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, sexualidade, idade ou qualquer outro status que defina uma pessoa. **Qualquer caso primário (primeira incidência) deste tipo será punido com suspensão de 2 temporadas. A segunda incidência resultará em banimento permanente.**

Declarações relativas à organização:

Membros de equipe não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses da página Empoliga, Staffs, Organização, Parceiros, Patrocinadores **ou seus afiliados.**

Violação do Código do Invocador (Riot Games)

Caso a organização determine que algum membro do time tenha violado o Código do Invocador, os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, a organização pode aplicar punições a seu critério.

Atividade Criminosa/Ações Cíveis

O membro de uma equipe não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou que possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente.

Caso as partes envolvidas em uma disputa, civil ou criminal, sendo pelo menos uma delas envolvida com a Empoliga, estejam em disputa judicial que interfira na Empoliga, **a Empoliga se reserva o direito de aguardar a sentença com trânsito em julgado para tomar a decisão que seja compatível com a legislação brasileira, mas pode suspender os acusados em casos de apresentação de Boletim de ocorrência ou processo em andamento com elementos suficientes que possam justificar sua condenação futura.**

Suborno

Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, capitão, organização ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

Aliciamento durante a temporada

Nenhum membro de equipe ou afiliado de uma equipe pode solicitar, ou fazer uma oferta a um membro de outra equipe que esteja competindo na Temporada atual, ou

encorajar o jogador ou membro de uma equipe a terminar seu vínculo com sua equipe atual sem contatar primeiro o capitão da equipe adversária.

Configura-se aliciamento quando um jogador que ainda está inscrito por uma equipe e a equipe ainda esteja ativa em algum torneio da Empoliga (ou seja, com jogos futuros agendados/previstos) é contatado por outra equipe diretamente, sem que o capitão tenha ciência.

Sem contrato entre equipe e jogador, o período de Intertemporada é considerado de livre negociação.

Boas práticas

- O Jogador que se oferecer a uma equipe, precisa antes, ter contatado o seu capitão, para ter liberdade a buscar propostas.

- A equipe antes de contatar o jogador, precisa contatar o capitão da outra equipe para saber se pode contar com ele na equipe.

Aquele que fizer contato primeiro tem a responsabilidade. Jogador, Equipe ou ambos podem ser punidos em caso comprovado e denunciado de aliciamento.

O ônus da prova é mútuo para caso de aliciamento.

Presentes

Nenhum membro de uma equipe pode 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 uma equipe adversária ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe para casos de vitória ou atingir metas estabelecidas

Arranjar Partidas

Nenhum membro de uma equipe pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida.

Insinuações Difamatórias de Denúncias contra Equipes/Jogador

As equipes e jogadores estão autorizados a discutir denúncias somente via formulário de denúncias e diretamente com a organização. Manifestações públicas sobre assuntos não investigados ou já decididos serão punidos quando não houver apresentação de provas ou novas provas, no caso de assuntos já investigados, em 24 horas.

Exposição de denúncias/investigações em andamento em ambiente público.

O jogador ou equipe que realizar, endossar, comentar, compartilhar, retweetar qualquer publicação que envolva uma infração da Empoliga em investigação fora dos

canais de comunicação oficiais será suspenso por 3 partidas, por dificultar os trabalhos de apuração

Troca de Nick Fora do período determinado

A troca constante de nicks dificulta a apuração e scout dos jogadores além causar transtornos em ferramentas de TI. Qualquer troca durante a realização de um campeonato em uma equipe na sua primeira incidência será corrigida e advertida. A partir do segundo caso na mesma equipe resultará em suspensão do jogador que trocou o nick no campeonato atual ou até retornar ao nick original (NOTA : A reincidência é da equipe, então mesmo que um jogador troque o nick pela primeira vez, se for o segundo caso da equipe, este estará suspenso até retornar ao nick original)

A troca de Tag de equipe não está autorizada, salvo quando imposta pela organização do torneio a seu critério.

Não se aplica:

- Nicks filtrados pela Riot Games.
 - A troca obrigada pela organização
-

Denúncias

As equipes que se sentirem lesadas por qualquer jogador ou equipe devem apresentar denúncia à organização, com prints e provas do ocorrido. A organização tem prazo de 1 semana para responder às requisições. O resultado cabe recurso interno junto ao conselho, desde que com novos argumentos.

A organização do torneio pode ou não oferecer denúncia de um caso, ao conselho, a seu critério, mas sempre analisará as denúncias providas de equipes.

As denúncias comportamentais e de irregularidade de inscrição tem prazo para serem enviadas desde o tempo do fato ocorrido. Demais denúncias não têm prazo estabelecido.

- Denuncias comportamentais (exceto crimes previstos na legislação brasileira, com indícios suficientes que indiquem condenação provável)- (rage, injuria, difamação, discriminação, etc) – 72 horas

- **Irregularidades de escalação/jogo** (pontuação, jogador não inscrito, jogador irregular **exceto fraudes como smurfs/compartilhamento de contas**) – 48 horas

Denúncias criminais, ou seja, aquelas previstas no código penal, não têm prazo, mas exigirão apresentação de boletim de ocorrência policial por parte do denunciante ou processo em andamento sobre o assunto, que poderão levar a suspensão do denunciado enquanto as decisões jurídicas não são tomadas.

Na hipótese da denuncia de irregularidade ser feita após o prazo, o resultado será mantido.

Em casos de ausência das SoloQ obrigatórias, não haverá mais recurso ao conselho quando a decisão for de reversão de placar por parte da administração já que estamos seguindo o já decidido em casos anteriores.

Bans Comportamentais e Solidariedade da Equipe

Quanto aos jogadores infringirem os termos comportamentais e esportivos do campeonato, as equipes terão de aplicar punições nos jogadores, de acordo com a gravidade dos fatos, de acordo com o regulamento da Empoliga.

Caso a punição não seja aplicada ou então usem uma punição que acreditamos não ser adequada à situação, podemos modificar isso e alterá-la para a Empoliga. Para todos os efeitos, a Empoliga passa a ser uma segunda instância de julgamento e a equipe se torna solidária ao infrator se não resolver em sua própria instância.

Se a atitude da equipe for muito branda diante de 2 ou mais casos, a Empoliga avaliará a capacidade do capitão da equipe/dono da organização e poderá remover sua vaga.

Em outras palavras, ações contra os interesses da Empoliga ou punições brandas resultarão em advertência na primeira incidência, e remoção da vaga na segunda.

DIREITOS DE TRANSMISSÃO

A organização informará após o horário de cada partida ser definido se a mesma será transmitida nos canais oficiais ou parceiros. Caso uma partida seja transmitida nos nossos canais ou dos afiliados, não poderá haver transmissão simultânea, salvo autorização antecipada.

A organização incentiva que jogos não transmitidos oficialmente sejam endereçados por equipes para transmissões paralelas. Assim sendo, somente nos casos de não haver transmissão oficial, os jogos podem ser livremente transmitidos.

As equipes podem também a qualquer momento realizar transmissões de co-stream da live dos canais oficiais, desde que não tenha característica de casting, mas sim de torcida/análise.

Direitos de Imagem

Todo jogador inscrito e equipe inscrita cede a utilização de sua imagem pela EmpoligaVP e seus parceiros e colaboradores, mesmo que o jogador saia da equipe durante a temporada, ou a equipe não atue mais na EmpoligaVP. A autorização da imagem se refere também a publicações futuras, inclusive após o torneio, de assuntos relacionados àquela edição do torneio (registros históricos, por exemplo).

Os capitães das equipes se responsabilizam por dar ciência aos seus jogadores quanto a esta cláusula.

Os jogadores menores de idade terão que fornecer autorização de seus pais ou responsáveis por escrita escaneada e enviada no formulário de inscrição ou anexadas para empoligavp@gmail.com. O não envio de autorização de uso de imagem dos menores de idade não impede a participação no torneio, mas deixará os jogadores sem alguns benefícios da EmpoligaVP, como registro de foto em artes de MVP e aparição em conteúdos do torneio.

Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma da temporada e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização.

As equipes podem apelar dessa decisão uma única vez, através do Conselho da Empoliga em até 24h após a decisão

Conselho da Empoliga

Os Julgamentos dos casos em contestação serão apresentados pelo CEO da Empoliga, juntamente com cinco representantes de times da categoria relevante para a decisão votados pelas demais equipes da respectiva categoria, obrigatoriamente trocados por trimestre, além dos membros da equipe de League Ops sendo que os mesmos **NÃO DEVEM** fazer parte de nenhuma equipe ou ter quaisquer ligações com as mesmas.

A palavra do conselho decide os casos, quando acionado.

Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização A QUALQUER MOMENTO DO TORNEIO a fim de assegurar práticas justas e a integridade competitiva da Temporada.

Interesses da Empoliga VP

A organização pode, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses da Empoliga VP e seus parceiros.

Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. Os organizadores podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses da Empoliga VP.

Penalidades Previstas

As penalidades colocadas acima e na tabela abaixo servem como referência. Mas após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras do torneio, os organizadores podem emitir as seguintes penalidades:

- Advertência Verbal
- Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros
- Perda de campees para o Jogo atual e/ou futuros

- Perda de Premiação
- Perda de Jogos
- Perda de Séries
- Suspensões
- 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 dos eventos da Empoliga VP por tempo indeterminado. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. Um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.

A tabela anexa de penalidades abaixo serve de referência e pode ter outras penalidades maiores a critério da organização e do conselho da empoliga. Infrações ao regulamento que não estejam com penalidade especificada abaixo ou em outra parte deste regulamento são decididas pela organização e pelo conselho da Empoliga.

Tabela anexa de penalidades

Infração	Penalidade	Reincidência	Observação
Ceder W.O. (Exceto em CopaVP e torneios de intertemporada)	Multa/Perda de premiação	Tradicional: 1º W.O. - Multa de R\$ 10,00 2º W.O. - Multa de R\$ 25,00 3º W.O. - Multa de R\$ 50,00 4º W.O. - Exclusão da equipe Major: 1º W.O. - perda de direito de 15% da premiação que teria direito 2º W.O. - perda de direito de 25% da premiação que teria direito 3º W.O. - perda de direito de 50 % da premiação que teria direito 4º W.O. - Exclusão da equipe Ver observação sobre planejar W.O. com elenco disponível.	Não se aplica em casos de W.O's gerados por penalidade da EmpoligaVP ou com justificativas aceitas pela organização do campeonato a seu critério. Reincidencia reseta após uma temporada. Se uma equipe declarar ou planejar W.O. em uma partida oficial (jogando ou não) e

			havendo elenco disponível, a equipe será penalizada automaticamente com uma derrota em seu próximo jogo único (na rodada ou fase seguinte). A comprovação de impossibilidade de participação ficará a cargo da equipe acusada.
Se negar a jogar torneios secundários oficiais.	Perda de pontuação no campeonato principal	Exclusão da Liga	As equipes são obrigadas a jogar todos os torneios oficiais, sendo atualmente: Sua divisão da Empoliga Major ou Trad, CircuitoVP, Copa da Tradicional, Copa do Vazio
Realizar transmissão com casting (narração comentários) de jogo paralela à oficial sem autorização prévia do streamer oficial.	Multa de R\$ 25	Multa de 50 reais	Não se aplica a Watchpartys de caráter de torcida/analise
Jogador menor de idade sem autorização dos pais ou responsáveis.	Inelegibilidade do jogador		

Não pagamento da taxa de afiliação	1º dia de atraso: desqualificação da equipe para confrontos até que seja regularizado, resultando em W.O's enquanto a equipe esteja em atraso -	5º dia de atraso: perda do direito a 25% de premiação prevista na temporada, se houver. 10º dia de atraso: exclusão da equipe da lista de afiliados da temporada 20º dia de atraso: banimento permanente da equipe, bem como do dono da organização, da EmpoligaVP, além de cobrança judicial.	A equipe pode solicitar até a data do vencimento através de empoligavp@gmail.com em 5 dias de atraso em relação ao determinado .
Ausência de Capitão ou Representante em Grupos Whatsapp específico e reuniões pré agendadas com a organização	Advertencia	multa de R\$ 10,00	Salvo justificativa apresentada em até 2 dias.
Inaptidão do CEO/capitão em gerenciamento da equipe, com ausências, lentidão em agendamento de jogos e gerenciamento da equipe	Advertencia	Perda da vaga no torneio	A vaga perdida será herdada na temporada por um capitão provisório da equipe a critério da Organização do Torneio. Ao final da temporada, a vaga retorna para a EmpoligaVP
Ataque público de capitão, dono de organização ou perfil oficial de equipe aos interesses da Empoliga	Advertencia	Perda de vaga na EmpoligaVP.	
Venda de Vaga sem autorização da EmpoligaVP	Exclusão da Vaga e Banimento dos Responsáveis por 2 temporadas	Banimento permanente da liga	As vagas são da EmpoligaVP e são concedidas as equipes

			enquanto forem utiliza-las
Ausência de Jogadores titulares no discord oficial do torneio no momento das partidas	1ª - Advertência 2ª – Perda de pause na partida 3ª – Perda de pause por 3 jogos 4ª em diante – Perda de 3 pontos na Tabela		A equipe adversária é impedida de ceder pause.
Presença de jogadores adicionais, staff ou jogadores não atuantes durante uma partida, após o início da mesma (tela de carregamento do jogo)	1ª - Advertência 2ª – Perda de pause na próxima partida 3ª – Perda de pause por 3 jogos 4ª em diante – Perda de 3 pontos na Tabela		Um Coach pode permanecer mutado na call no momento da tela de Loading. Caso desmutar dentro do jogo , sofre as penalidades deste artigo.
Informação de dados incompletos no formulário de inscrição	Inelegibilidade do jogador até a sua regularização		
Omissão de dados no formulário de inscrição	Suspensão de 1 jogo por informação omitida. Inelegibilidade do jogador até sua regularização	Exclusão do jogador para a temporada atual	
Omissão de contas secundárias na Empoliga Tradicional	Suspensão do jogador por 1 partida para cada conta omitida	Exclusão do jogador para a temporada atual	.Não se aplica na Major

Omissão de conta principal na Empoliga Tradicional (Conta de maior elo) - inclui qualquer conta que possua acesso.	Banimento permanente do jogador da Tradicional e Exclusão da Equipe da Trad.		Não se aplica na Major. Caso a omissão não incorra em extrapolação do limite de escalação, será aplicada a pena alternativa de suspensão de 1 semana do jogador. Quanto a exclusão da equipe, caso a omissão tenha ocorrido comprovadamente sem a ciência da equipe ou de seu capitão e/ou representante, será aplicada apenas a penalidade de perda de pontos em vitórias que estouraram a pontuação.
Dar prioridade em participação em torneios de outras organizações em horário proposto para a Empoliga	Exclusão do Campeonato		Qualquer horário proposto deve ser priorizado pelas equipes a jogar a Empoliga sobre outros torneios, salvo aviso prévio de ao menos 3 dias.
Informação de dados falsos no momento da inscrição	Inelegibilidade do jogador até o fim da temporada		Se a falsa informação tiver caráter de dificultar a apuração de dados sobre outras infrações, se aplica a

			regra da infração em questão
Atuação como titular de Jogador no CBLOL ou CBLOL Academy	Inelegibilidade do jogador.		O mesmo poderá ser substituído extraordinariamente pela equipe.
Negação de apresentação de documentos comprobatórios de identidade, incluindo cópias de documentos oficiais, fotos e cessão de históricos de plataformas de comunicação para investigação	Inelegibilidade dos investigados, incluindo equipe.		
Ter a conta banida permanentemente	Banimento da Empoliga durante a Temporada.		Em caso de apelação junto a Riot, o player pode continuar atuando na conta smurf até resposta oficial da Riot Games
Utilizar escalação fora dos padrões na Empoliga Tradicional ou Copa da Tradicionall	Reversão do resultado em caso de vitória.		
Compartilhar conta ou usar conta smurf a fim de maquiar os limites de escalação da equipe	Perda dos pontos das partidas que a conta foi usada anteriormente. Banimento permanente dos jogadores diretamente envolvidos na		

	categoria em questão Banimento por 1 temporada além da atual dos jogadores cientes Perda de vaga da equipe na Empoliga em caso de ciência do Dono da Organização Denuncia a Riot Games		
Atuar como staff cadastrado em duas organizações da mesma divisão	Inelegibilidade como staff		observar exceções na seção múltiplas equipes.
Atuar como staff de uma organização e jogador de outra organização da mesma categoria	Inelegibilidade como jogador.		observar exceções na seção múltiplas equipes e de profissionais não ligados a atividade ingame.
Utilizar jogador ou conta não inscrita em jogos oficiais	Reversão do resultado em caso de vitória.		
Inscrever mais de 10 jogadores no torneio	Inelegibilidade do 11º jogador em diante		
Empréstimo de jogador ao longo de um torneio oficial	Inelegibilidade do jogador para a equipe antiga.		Conta como uma transferência oficial,
Atraso em comparecimento de 5 jogadores na sala	Até 10 min de atraso (20 min		

de partida por mais de 10 minutos em relação ao horário original	total): Perda do direito ao pause. A partir de 10 min = W.O.		
Entrada no Lobby de Partida por pessoa não inscrita ou relacionada à transmissão	Perda de 1 ban por incidência.		
Pausa Excessiva (tempo) ou Irregular (em lutas)	Perda de um ban na partida seguinte	Perda de pausa na partida seguinte	
Conspiração	Banimento dos jogadores envolvidos por 3 temporadas além da atual. Remake completo da partida.		
Falta de Integridade Competitiva	Suspensão por 1 partida do jogador por incidência na temporada.		Para jogadores que atuem como staff da equipe (coach, capitão, representante, dono da vaga ou funções equivalentes): suspensão agravada para 2 partidas. Em caso de infração por staff que não atue como jogador, a suspensão será aplicada ao jogador de maior elo da equipe conforme o BID da Empoliga, contanto que tenha 50% de participação como titular desde sua entrada no BID. Em caso de empate,

			o jogador suspenso será sorteado
Hacking	Banimento permanente		
Compartilhamento de Contas em jogos oficiais	Banimento permanente na categoria envolvida		
Ofensa, Difamação, Injúria, Discursos de ódio, Assédio, Crime contra a Honra, Sexismo, Misoginia	A ser avaliado pelo conselho da Empoliga após apresentadas as provas, defesas e argumentações do caso.		
Utilização do Chat Global	Perda de 1 ban por incidência.		Não se aplica a cumprimentos formais como “GG, WP”, sem ironias ou ofensas, ou avisos estritamente necessários
Utilização do Chat de Transmissão Antes da queda do nexus na live	Perda de 1 ban na partida seguinte por jogador por incidência.		
Discriminação	A ser avaliado pelo Conselho da Empoliga após apresentadas às provas, defesas e argumentações do caso		
Declaração Pública contra Organização do Torneio ou Parceiros	Suspensão definida pela staff da Empoliga, conforme impacto da declaração		

Violação do Código do Invocador	A ser avaliado pelo júri da Empoliga após apresentadas às provas, defesas e argumentações do caso		
Atividade Criminosa	Banimento permanente		Só se aplica em casos com trânsito em julgado na lei brasileira. Casos em julgamento em andamento com apresentação do processo, ou com apresentação de boletim de ocorrência policial em aberto resultam em suspensão do jogador ou staff envolvido.
Suborno	Banimento permanente		
Aliciamento de Equipe para Jogador dentro da temporada	Inelegibilidade do Jogador Aliciado para a equipe por período determinado pelos juizes, perda de 5 campeões principais.		Mesmo que um jogador não tenha contrato, ao estar inscrito por uma equipe ele está vinculado até o final da temporada ou até a sua remoção do bid, que pode ser solicitada diretamente pelo jogador. O ônus de comprovação de uma denuncia de aliciamento é mutuo ou seja, tanto do jogador, quanto da equipe envolvida.

Jogador contatar outras equipes dentro da temporada sem consentimento escrito de seu capitão	Suspensão do jogador para as equipes que o mesmo contatou.		
Presentes	A ser avaliado pelo Conselho da Empoliga após apresentadas as provas, defesas e argumentações do caso		
Arranjar partidas	A ser avaliado pelo Conselho da Empoliga após apresentadas as provas, defesas e argumentações do caso. Remake completo da partida		
Troca de Nick durante a Temporada	Advertencia	Suspensão do Jogador da temporada.	A reincidência é contada para cada caso na equipe.
Conta suspeita ou detecção de jogador de desempenho acima do esperado para o seu elo	Suspensão do Jogador da categoria tradicional		Salvo comprovação de fraude, o jogador não pode ser suspenso da temporada atual, mas pode ser suspenso da tradicional nas temporadas seguintes, a critério da organização.