



Regulamento LPCS 2019

Livro I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Capítulo I - Inscrição, estatutos das equipas e transmissão

Artigo 1º (Estatuto da Competição)

- 1) Considera-se LPCS como a competição de duração anual compreendendo Qualificador Aberto, Placements, Fase Regular, Playoffs, Relegations, Taça da Liga e Grande Final, incluindo uma Primeira e Segunda Divisão.
- 2) Este regulamento aplica-se a todas as competições ou torneios realizados pela LPCS, independentemente do tipo de torneio realizado. Caso haja um regulamento adicional específico para determinado evento, o mesmo será informado às equipas.
- 3) A Primeira Divisão e Segunda Divisão têm três (3) fases denominadas como splits:
 - a) Temporada de Primavera: Janeiro a Março
 - b) Temporada de Verão: Maio a Setembro
 - c) Taça da Liga: Outubro a Novembro
- 4) Cada Split é composto por Qualificador Aberto, Fase Regular, Playoffs e Relegations.
- 5) A Grande Final será realizada em Dezembro.
- 6) No período entre cada Split ocorre uma janela de transferências, onde as equipas podem utilizar qualquer método de transferências existente, desde que dentro das regras deste Regulamento.
- 7) Dentro de cada split é possível a inscrição de free agents.

Artigo 2º (Estatuto dos Jogadores)

- 1) Denomina-se como jogador a pessoa que realize jogos em qualquer competição da LPCS.
- 2) Para se considerar como jogador, a pessoa deve:
 - a) Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos, completados à data da sua inscrição.
 - b) Ter um vínculo contratual com a organização onde irá jogar.
 - i) Esta obrigação aplica-se às equipas de ambas as Divisões.
 - (1) Caso o contrato não se encontre completo, considera-se como inválido até que a situação se encontre resolvida.
 - c) Ter entregue toda a documentação necessária para a sua inscrição e participação ser válida.
 - d) Ter uma única conta de jogo válida, não podendo encontrar-se banida quer pela Inygon, Lda quer pela Valve e/ou FACEIT no Counter-Strike: Global Offensive.
 - i) A cada conta é atribuído um Steam ID único.
 - ii) A conta tem que ter o estatuto Prime.
 - iii) Esta conta é vinculativa ao jogador, não podendo ser trocada em algum momento.
 - iv) A conta deve conter no nickname igual ao da inscrição.
 - v) Caso um jogador seja punido pela Valve e FACEIT com um ban em Counter-Strike: Global Offensive, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na LPCS.

(1) Esta imposição deve ser igual em todas as contas registadas num plantel.

- e) Não se encontrar sob suspensão por parte da LPCS, se a mesma for superior a duas (2) semanas competitivas.
- 3) Um jogador não pode ser treinador durante o período em que participa na LPCS, sob qualquer pretexto.
- 4) Qualquer jogador inscrito na LPCS, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efectuadas no Teamspeak da LPCS assim como qualquer outro meio de comunicação permitido pela LPCS.
- 5) Qualquer jogador inscrito na LPCS, compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que solicitado.

Artigo 3º (Estatuto das Equipas)

- 1) Na LPCS podem participar:
 - a) Organizações portuguesas.
 - b) Organizações não-portuguesas com pelo menos 3 jogadores portugueses.
 - c) Jogadores portugueses.
 - d) Jogadores estrangeiros a residir em Portugal.
 - i) O Estatuto das equipas aplica-se também aos Qualificadores. A nacionalidade do jogador deve ser comprovada de acordo com Documento de Identificação.
- 2) Apenas podem participar na Primeira Divisão organizações registadas legalmente possuidoras de um NIPC (Número Identificador de Pessoa Coletiva).
 - a) Na Segunda Divisão podem, contudo, participar qualquer tipo de equipas.
- 3) As equipas devem cobrir qualquer despesa dos seus jogadores relacionada com a LPCS.
- 4) A cada organização é reconhecido um spot por Divisão. A cada organização apenas é permitida uma equipa em prova. Contudo, na existência de uma Academia ou Equipa B, a organização poderá participar com a equipa principal na primeira divisão e com a sua Academia ou Equipa B na segunda divisão.
- 5) As equipas são obrigadas a cooperar com a LPCS em todos os momentos da competição para a resolução de problemas sob o qual detenham interesse.
- 6) As equipas são obrigadas a realizarem posts referentes à stream da LPCS sempre que a mesma estiver online e a sua equipa se encontrar em prova.
 - a) Este ponto é considerado cumprido se for:
 - i) Realizado em, pelo menos, uma das redes sociais em que a LPCS se encontra.
 - ii) Realizado com um link para o Twitch da LPCS (www.twitch.tv/inygontv1 / www.twitch.tv/inygontv2).
 - b) O não cumprimento deste ponto incorre numa penalização de retirada de 5% de prize pool por cada vez que não o cumprir.

- 7) Todas as equipas devem identificar claramente a sua marca, quer no nome, quer no logótipo. A utilização de outras marcas, como patrocinadores, no nome é permitida desde que a equipa não perca a sua própria marca devido a isso, conservando assim a sua identidade original.
- 8) As equipas são responsáveis pelos requisitos e cumprimento do artigo 2º. bem como assegurar aos seus elementos os seguros de responsabilidade civil.
- 9) Caso as equipas tenham treinador o mesmo deverá estar sob contrato. O treinador deve preencher os documentos necessários na sua inscrição.

Artigo 4º (Estatuto dos Árbitros, do Conselho de Arbitragem e do Comitê de Arbitragem)

- 1) Considera-se árbitro, a pessoa devidamente reconhecida pela LPCS, capaz de realizar atividades de arbitragem designadamente as seguintes tarefas:
 - a) Verificar o line up das equipas antes do jogo.
 - b) Anunciar o começo do jogo.
 - c) Pedir possíveis pausas ou fins de pausas.
 - d) Ajuizar e atribuir penalizações a quaisquer membros de uma equipa por não cumprir qualquer regra deste regulamento.
 - e) Confirmar os resultados no final do jogo.
- 2) O árbitro deve em todos os momentos ter um comportamento imparcial e correto.
- 3) O árbitro tem total poder de decisão nos jogos de qualquer competição da LPCS em que se encontre.
- 4) As decisões e instruções de um árbitro devem ser seguidas e respeitadas pelos jogadores e membros das equipas.
- 5) O árbitro deve sempre considerar todos os fatos pertinentes para o caso antes de tomar uma decisão.
- 6) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem serão tomadas em sede de reunião entre os membros e decididas por voto maioritário.
 - a) Em caso de empate o presidente tem voto de qualidade.
- 7) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem são recorríveis.
- 8) O Conselho de Arbitragem é composto por pelo menos três árbitros: um presidente e dois vogais.
- 9) O Conselho de Arbitragem tem o poder de deliberar e decidir sobre violações deste regulamento assim como qualquer recurso legitimamente apresentado.
- 10) Todas as comunicações ao Conselho de Arbitragem devem ser realizadas por escrito para o email suporte@inygon.com.
- 11) O Conselho de Arbitragem pode requerer ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via Discord.
- 12) O Conselho de Arbitragem tem até cinco (5) dias úteis para responder a todas as comunicações, a contar a partir do dia da sua apresentação. O prazo aumenta para sete (7) dias úteis no caso de se tratar de um recurso.
- 13) O Conselho de Arbitragem pode investigar por iniciativa própria situações que considere pertinentes para a integridade da competição e/ou cumprimento do regulamento.

Artigo 5º (Requisitos Coletivos)

- 1) Para participar na LPCS, uma equipa deve:
 - a) Ter um nome aprovado pela LPCS.
 - b) Ter um short name, ou TAG, aprovado pela LPCS (até 5 caracteres).
 - c) A TAG da equipa não pode conter o nome de um patrocinador.
 - d) Ter um logo aprovado pela LPCS.
 - e) Ser aprovada pela organização para participar na LPCS.
 - f) Inscrever qualquer número de jogadores compreendido entre cinco (5) e dez (10) jogadores.
 - g) As equipas podem inscrever um treinador.
- 2) Cada equipa necessita de um representante oficial, maior de idade.

Artigo 6º (Data de Inscrição)

- 1) Inscrições enquanto coletivos ou individuais devem ser entregues até às datas estipuladas pela LPCS através de comunicação oficial.

Artigo 7º (Direitos de Imagem)

- 1) As equipas e os jogadores participantes na LPCS declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente durante o período de duração da edição corrente da mesma em que estão a participar, à LPCS – Liga Portuguesa de Counter-Strike – e à Inygon, Lda, os direitos de utilização de imagem, tais como logotipo e imagens representantes das equipas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a LPCS utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover a respetiva liga, nomeadamente, no seu site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 8º (Patrocínios)

- 1) É permitido às equipas adquirirem patrocinadores ao longo da duração da LPCS.
- 2) É proibido às equipas obterem patrocínios de:
 - a) Drogas ilícitas.
 - b) Armas de fogo, revólveres, ou prestadores de munições.
 - c) Sites que mostram ou estão relacionados com a exibição de produtos pornográficos.
 - d) Produtos ou serviços de concorrentes diretos à Inygon.
- 3) Caso alguma equipa tenha um ou mais patrocínios que se encontrem na alínea anterior, o mesmo não pode ser demonstrado sob qualquer forma nas competições da LPCS.

Artigo 9º (Direitos de Transmissão)

- 1) Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da LPCS.
- 2) Não é permitida qualquer transmissão externa à LPCS de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia.
- 3) Não é permitida a transmissão dos jogos do torneio por parte dos participantes.

Artigo 10º (Ownership)

- 1) O lugar pode ser abdicado ou transmitido se anteriormente existir aprovação por parte da administração da Liga.

- 2) Caso haja transmissão, o valor a pagar à organização que anteriormente detinha o spot é de livre estabelecimento, sendo definido por acordo das partes. Adicionando a este valor acordado, a equipa que adquire o spot terá de pagar uma taxa administrativa à LPCS de acordo com a divisão em que o spot se encontrará no split seguinte.
 - a) Sendo uma equipa da 1ª Divisão o valor é de 750€ (+IVA).
 - b) Sendo de 2ª Divisão o valor é de 250€ (+IVA).
- 3) A transmissão deverá ser comunicada à LPCS em email (com o destinatário suporte@inygon.com) com a declaração disponibilizada pela LPCS. Ambas as organizações devem estar identificadas para confirmação.
 - a) Após confirmação da declaração e aprovação da mesma por parte da administração da Liga, a organização que adquiriu tem até sete (7) dias úteis para proceder ao pagamento.
 - b) Após o pagamento, ambas as equipas irão receber a declaração assinada pela Administração da LPCS.
- 4) A transmissão deverá estar terminada dentro do prazo estipulado pela Administração da LPCS.
- 5) Caso a transmissão seja realizada no período em que o split seguinte é o Taça da Liga, o spot irá ser contado pela Divisão em que se encontrar no split a seguir ao Taça da Liga.
- 6) Os lugares apenas podem ser abdicados ou transferidos fora do período competitivo da LPCS.
- 7) Caso uma equipa abdique do seu lugar, e se encontre na primeira divisão, o espaço deixado em aberto será solucionado de acordo com estes métodos:
 - a) Abdicação do spot em prol de uma equipa do torneio Relegations.
- 8) Caso seja uma equipa da segunda divisão, serão encontradas equipas adicionais nos qualificadores realizados, através de um mini-torneio entre as equipas melhor colocadas para preencher a vaga.

Artigo 11º (Omissões e Foro Competente)

- 1) Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem.
- 2) Qualquer atualização do regulamento derivada do ponto 1), será comunicada a todas as equipas participantes em prova e documentada neste regulamento.
- 3) O foro competente para resolver qualquer litígio decorrente do presente regulamento será o Tribunal Judicial da Comarca de Braga.

Capítulo II - Procedimentos dos Jogos

Artigo 12º (Definições Gerais do Jogo)

- 1) Todos os jogos serão realizados em servidor fornecido pela LPCS.
- 2) Todos os jogos serão realizados com cinco (5) elementos por equipa.
- 3) Todos os jogos serão realizados de acordo com as seguintes settings:
 - a) 30 rondas no total;
 - b) 15 rondas em cada side;

- c) Cada ronda tem a duração de 1 minuto e 55 segundos.
- d) Cada ronda tem um freeze time de 16 segundos.
- e) Em caso de empate ao fim de 30 rondas, será jogado um Overtime de 6 rondas para determinar o vencedor.
 - i) Cada side inicia o overtime com 10000\$ de economia.
 - ii) O overtime será repetido até que seja encontrado um vencedor.
- 4) Um jogador deve ter no máximo 120 ms de ligação com o servidor da LPCS para poder jogar.
- 5) Os jogos da LPCS serão realizados dentro do patch atual do jogo, aplicando-se as possíveis restrições que a Valve coloque sobre o jogo.
- 6) É obrigatório o uso do Easy Anti-Cheat em todas as jornadas da LPCS.
- 7) Apenas os elementos do Staff da LPCS poderão realizar spectate ao jogo e treinadores inscritos como tal com o seguinte comando na consola do jogo:
 - a) coach t/ct
- 8) É permitida a substituição de um (1) ou mais jogadores entre jogos da mesma série, desde que estas sejam comunicadas ao responsável da arbitragem até 120 segundos após o fim de um mapa.

Artigo 13º (Settings do Jogador)

- 1) São permitidas quaisquer settings do jogador, desde que as mesmas não de uma vantagem injusta que se assemelhe a scripting ou cheating.

Artigo 14º (Map Pool)

- 1) Todos os jogos da LPCS serão realizados em mapas dentro destes possíveis:
 - a) De_vertigo
 - b) De_inferno
 - c) De_dust2
 - d) De_overpass
 - e) De_train
 - f) De_mirage
 - g) De_nuke

Artigo 15º (Map Veto)

- 1) O map veto será feito no Discord disponibilizado pela LPCS.
 - a) O Map Selection será realizado sempre 1 dia antes do jogo em causa.
- 2) Se o jogo for realizado em série à melhor que 1 (Bo1), tendo a equipa da “Casa” vantagem a decidir se quer começar ou deixar o adversário começar a banir :
 - a) Equipa 1 retira um mapa.
 - b) Equipa 2 retira um mapa.
 - c) Equipa 1 retira um mapa.
 - d) Equipa 2 retira um mapa.
 - e) Equipa 1 retira um mapa.
 - f) Equipa 2 retira um mapa.
 - i) Após o map veto, o jogo será realizado no mapa que sobrar.

- (1) Caso haja mais que um mapa para selecionar, a equipa visitada tem escolha de mapa.
- 3) Se o jogo for realizado em série à melhor de 3 (Bo3):
- a) Equipa de seed superior retira um mapa.
 - b) Equipa de seed inferior retira um mapa.
 - c) Equipa de seed superior escolhe primeiro mapa.
 - d) Equipa de seed inferior escolhe o side do primeiro mapa.
 - e) Equipa de seed inferior escolhe segundo mapa.
 - f) Equipa de seed superior escolhe o side do segundo mapa.
 - g) Equipa de seed superior retira um mapa.
 - h) Equipa de seed inferior retira um mapa.
 - i) O mapa que sobrar será o terceiro mapa, com o side escolhido pela seed superior.
- 4) Se o jogo for realizado em série à melhor de 5 (Bo5):
- a) Equipa de seed superior retira um mapa.
 - b) Equipa de seed inferior retira um mapa.
 - i) Após o map veto:
 - (1) Equipa de seed superior escolhe primeiro mapa.
 - (2) Equipa de seed inferior escolhe o side do primeiro mapa.
 - (3) Equipa de seed inferior escolhe segundo mapa.
 - (4) Equipa de seed superior escolhe o side do segundo mapa.
 - (5) Equipa de seed superior escolhe terceiro mapa.
 - (6) Equipa de seed inferior escolhe o side do terceiro mapa.
 - (7) Equipa de seed inferior escolhe quarto mapa.
 - (8) Equipa de seed superior escolhe o side do quarto mapa.
 - (a) O mapa que sobrar será o quinto mapa, com o side escolhido pela seed inferior.

Artigo 16º (Side Selection)

- 1) Em séries à melhor de 1 (Bo1):
 - a) O side selection pertence à equipa da "Casa".
- 2) Tanto em séries à melhor de 3 (Bo3) como à melhor de 5 (Bo5), a escolha de sides está contemplada no Map Veto.

Artigo 17º (Teamspeak)

- 1) Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar no Teamspeak disponibilizado pela organização da LPCS para o efeito.
- 2) Cada equipa estará numa sala diferente do Teamspeak.
- 3) Cada equipa será acompanhada por um árbitro da LPCS.
- 4) As equipas poderão ser acompanhadas por um treinador.

Artigo 18º (Check-In)

- 1) Será realizado um check in no Teamspeak, no qual devem responder à chamada por voz.

- 2) Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor de Teamspeak disponibilizado pela LPCS e prontos para jogar até trinta (30) minutos antes do início calendarizado da partida.
- 3) São penalizadas as equipas de acordo com o tempo de atraso em comparação com a altura do check-in:
 - a) Perda do primeiro map veto após a não realização do check-in no Teamspeak até vinte e cinco (25) minutos antes da hora marcada para a série.
 - b) Perda do segundo map veto após a não realização do check-in no Teamspeak até dez (10) minutos antes da hora marcada para a série.
 - c) Perda do terceiro map veto após a não realização do check-in no Teamspeak na hora marcada para a série.
 - d) Derrota por Default para a equipa em que um (1) ou mais jogadores, não se encontrem aptos a iniciar a partida, após quinze (15) minutos depois da hora estipulada, sendo considerada falta de comparência e aplicadas as penalizações previstas no Artigo nº 55 ponto 2).

Artigo 19º (Definições dos Termos de Jogo)

- 1) Denomina-se “Disconnect Não-Intencional” a situação em que o jogador perca a ligação quer por problemas de ligação de net, quer por bugsplat ou outros erros informáticos.
 - a) Em caso de Disconnect Não-Intencional, o jogo é colocado em pausa e apenas pode ser resumido após ordem do árbitro assistente.
- 2) Denomina-se “Disconnect Intencional” como a perda de ligação que foi realizada por uma ação do próprio jogador, voluntária ou não.
 - a) Em caso de Disconnect Intencional, o jogador deve regressar ao server o mais rapidamente possível.
- 3) Denomina-se Server Crash a situação em que os jogadores perdem ligação com o jogo por problemas do servidor em que se encontram a jogar ou problemas de LAN.
 - a) Em caso de Server Crash, o jogo deve ser continuado a partir da ronda em que o Server Crash ocorreu, recomeçando a mesma.

Artigo 20º (Pausas)

- 1) Na LPCS são permitidas pausas técnicas e pausas táticas.
- 2) Considera-se pausa técnica:
 - a) A pausa causada por um problema que impeça o jogador de jogar de uma forma relevante, assim como:
 - i) Problemas de ligação.
 - ii) Problemas de Hardware.
 - b) O jogador deve sempre justificar o uso da pausa. Caso a pausa não seja justificada, o árbitro principal pode ordenar o fim da pausa.
 - c) Um jogador não pode retirar a pausa sem confirmação do árbitro principal.
- 3) Considera-se pausa tática:
 - a) A pausa realizada com duração de 30 segundos máxima para que o treinador e os jogadores possam discutir estratégias.

- b) A pausa tática pode ser realizada 4 vezes por cada uma das equipas, por mapa.
- c) Após a passagem dos 30 segundos, é obrigatório retirar a pausa.
- 4) Os treinadores apenas podem falar durante o freeze time ou durante as pausas táticas.
- 5) Os jogadores e treinadores não podem falar ou escrever no chat durante as pausas técnicas.

Artigo 21º (Fim da Partida)

- 1) A equipa de arbitragem designada para o jogo confirmará e guardará o resultado.
 - a) Em jogos com resultado de default não haverá registo de qualquer jogo, mesmo que o default provenha de um jogo em realização. Caso o default seja aplicado a uma série, a vitória é atribuída com o número mínimo de jogos necessário para a vitória e com o score de 0 para a equipa derrotada por este método.
- 2) Após o final do jogo os jogadores devem ser informados do tempo de pausa que têm até ao próximo jogo, nunca devendo ser menor que cinco (5) minutos.
- 3) Os jogadores serão informados de qualquer tipo de obrigações que tenham pós-jogo como entrevistas ou fotografias.

Artigo 22º (Adiamento de jogo)

- 1) Um jogo pode ser adiado durante a sua realização por motivos alheios quer ao jogo quer à LPCS. Estes adiamentos devem sempre ser justificados pela equipa que o pretende.
- 2) Se o adiamento for requerido na iminência de começar o jogo, é permitido a utilização de um sub sem penalização pela alteração de plantel depois do limite imposto neste regulamento para essa matéria.
 - a) Caso a justificação não seja válida ou não seja entregue no prazo de 48 horas, a equipa será penalizada por esse facto.
 - i) Considera-se "iminência" quando o jogo se encontre a menos de 1 hora de iniciar o jogo, de acordo com a hora designada.
- 3) Se o adiamento for requerido durante um jogo que se encontre a realizar, o mesmo fica por determinar, tendo a equipa requerente 48 horas para justificar o adiamento do jogo.
 - a) Na falta de justificação ou insuficiência dela, a equipa sofre a penalização de default, sendo considerada falta de comparência e aplicadas as condições previstas no Artigo nº 55 ponto 2).
- 4) Se o adiamento for requerido entre dois jogos de uma série, a equipa requerente pode optar por uma das soluções referidas nos números anteriores.
 - a) A falta de justificação ou a sua insuficiência incorrem na penalização prevista conforme a opção da equipa;

Capítulo III - Alterações ao regulamento

Artigo 23º (Alterações ao Regulamento)

- 1) A LPCS reserva o direito de alterar as regras estabelecidas neste Regulamento a qualquer altura, caso haja motivos suficientes para justificar tal mudança.

- 2) Todas as alterações deste Regulamento serão comunicadas e registadas neste documento.

Livro II - DO CÓDIGO DE CONDUTA

Capítulo I - Conduta Grave

Artigo 24º (Match Fixing)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPCS que tenha realizado match fixing será banido permanentemente da LPCS.
 - a) Considera-se match fixing:
 - i) Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação.
 - ii) Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Artigo 25º (Auxiliares de jogo)

- 1) Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente de qualquer competição da LPCS.
 - a) Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja auxiliar de mira, visão, bunny hop script, ou qualquer outra forma.
 - b) Em caso de banimento na FACEIT no decorrer de alguma das nossas competições resultará em banimento de todas as competições da Inygon permanentemente.
 - c) No caso da alínea b) a organização irá decidir e comunicar o apuramento de outra equipa ou o ato de refazer parte do qualificador.

Artigo 26º (Ringing)

- 1) Qualquer jogador que incorra em ringing será banido por um período entre um (1) a dois (2) anos.
 - a) Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta, para a realização de qualquer jogo de qualquer competição da LPCS. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

Artigo 27º (Comportamento Tóxico Grave)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPCS que realize qualquer comportamento tóxico grave, incorre numa suspensão de seis (6) meses a um (1) ano.
 - a) Considera-se comportamento tóxico grave a utilização de expressões racistas, xenófobas, homofóbicas, discriminatórias assim como ameaças de morte ou

qualquer outro comportamento que aos olhos do Conselho de Arbitragem o leve a considerar esse comportamento como tal.

Artigo 28º (Comportamento Tóxico Leve)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPCS que realize qualquer comportamento tóxico leve, incorre numa suspensão de três (3) a seis (6) meses.
 - a) Considera-se como comportamento tóxico leve, aquele que coloque em causa a honra, o bom nome de alguém ou que moralmente seja repreensível, desde que feito com intenção para tal.

Artigo 29º (Venda de Conta)

- 1) Todo o jogador que venda ou coloque à venda a sua conta inscrita será suspenso por um período entre três (3) a seis (6) meses.

Artigo 30º (Reincidência)

- 1) Uma pessoa suspensa por qualquer um dos casos descritos nos artigos anteriores que seja reincidente terá a sua pena dobrada, tendo como base a suspensão que recebeu no primeiro caso.

Artigo 31º (Concurso de Condutas)

- 1) Com exceção dos casos de auxiliares de jogo e match fixing, no caso de um jogador incorrer em mais que um dos casos descritos anteriormente, a suspensão não poderá ser superior a dois (2) anos e seis (6) meses.

Artigo 32º (Revisão de Ban)

- 1) O Conselho de Arbitragem da LPCS poderá rever a suspensão de qualquer caso, desde que este receba uma suspensão acima de seis (6) meses, sendo essa reavaliação feita de seis (6) em seis (6) meses. Para a revisão acontecer, o jogador deve mostrar interesse na redução da suspensão e demonstrar uma mudança de comportamento manifestamente óbvia ou arrependimento total.

Artigo 33º (Conta banida pela Valve)

- 1) Caso um jogador seja punido pela Valve com um ban, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na LPCS.

Capítulo II - Conduta Média ou Leve

Artigo 34º (Comportamentos Censurados)

- 1) Todas as situações previstas neste Capítulo são proibidas:
 - a) O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições da LPCS.
 - b) Qualquer modificação do cliente do jogo por qualquer jogador, equipa ou pessoa, agindo em nome de um jogador ou uma equipa que seja realizada sem autorização da Valve ou da LPCS.
 - c) O uso intencional de qualquer bug não permitido pela LPCS para tentar obter uma vantagem.
 - d) O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afectar o jogo.

- e) A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão.
 - f) A obtenção de informação por um espetador, que no jogo não teria hipótese de obter por meios válidos, por qualquer sinal.
 - g) A realização, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
 - h) O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
 - i) A realização, solicitação ou aliciamento de um jogador de outra equipa com uma oferta de emprego e/ou lugar no plantel ou o incentivo a violar ou de outra forma a resolver um contrato com a equipa a que pertença, assim como abandonar um plantel da LPCS sem prévia autorização da equipa a que o jogador pertence.
 - j) A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a LPCS, a sua organização e organizadores, o seu staff, a Valve ou o Counter-Strike : Global Offensive, em qualquer meio público ou rede social.
 - k) A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a LPCS, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela LPCS.
 - l) O envolvimento em qualquer atividade que seja proibida por lei comum, estatuto ou tratado aplicável em território português, assim como qualquer atividade que possa ser considerada pela organização da LPCS como imoral, vergonhosa ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.
 - m) A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff da LPCS, de qualquer equipa participante na LPCS ou funcionário da Valve com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
 - n) A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da LPCS.
 - o) A participação em apostas ou jogos de azar de qualquer torneio de Counter-Strike: Global Offensive por parte de qualquer membro de uma equipa ou colaborador da LPCS.
 - p) A recusa de qualquer documento requerido pela LPCS, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação na Liga.
 - q) A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação do Conselho de Arbitragem.
 - r) Os jogadores e treinadores não podem remover os auscultadores, abafadores ou in-ears durante uma ronda, podem apenas no final das mesmas e apenas caso seja necessário.
- 2) Para além dos casos referidos anteriormente, a LPCS reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

- 3) As penalizações de comportamentos previstos neste capítulo serão aplicadas atendendo às circunstâncias do caso, entre Avisos, Jogos de Suspensão e/ou Remakes.

Capítulo III - Penalizações

Artigo 35º (Direito de Defesa)

- 1) Os interessados têm direito a ser ouvidos antes de ser aplicada a penalização, no prazo de três (3) dias úteis. Para o efeito devem apresentar um requerimento, redigido em língua portuguesa, para o Conselho de Arbitragem expondo as razões de fato e de direito que sustentam a sua defesa, devendo apresentar nesse requerimento a respetiva prova.
- 2) O incumprimento de qualquer um dos requisitos leva à rejeição liminar da defesa apresentada.
- 3) A resposta será dada nos termos do Artigo 4º nº 12.

Artigo 36º (Aplicação das Sanções)

- 1) A LPCS aplicará as sanções nos meses competitivos correspondentes à duração das provas.

Artigo 37º (Infrações Repetidas)

- 1) Infrações repetidas estão sujeitas a penalidades crescentes e até, inclusive, desqualificação de participação futura na LPCS.

Artigo 38º (Declaração de Penalização)

- 1) A LPCS terá o direito de publicar uma declaração, se assim o entender, sempre que houver uma ação de penalização contra um jogador ou uma equipa, devendo ser transparente e honesta.

Artigo 39º (Duração das suspensões)

- 1) Todas as penalizações que recaiam sobre a medida temporal serão medidas em meses de competição na LPCS, sendo suspenso o seu cumprimento em períodos em que a competição da LPCS não se encontra a decorrer.

Livro III - DAS COMPETIÇÕES DA LPCS

Capítulo I - Qualificadores Abertos

Artigo 40º (Denominação de Qualificadores)

- 1) Os Qualificadores são torneios abertos a todos os jogadores de Counter-Strike: Global Offensive que cumpram os requisitos de inscrição.

Artigo 41º (Pick e Ban)

- 1) Durante os qualificadores será realizada a fase de Map Selection prevista neste regulamento, de acordo com o tipo de série designada para esse jogo.

Artigo 42º (Formato da Competição)

- 1) Os qualificadores serão jogados no formato single-elimination.
- 2) Todos os jogos serão disputados à melhor de 1 (Bo1), com exceção dos jogos das meias-finais, que serão jogados numa série à melhor de 3 (Bo3).

- 3) A inscrição dos jogadores está limitada à capacidade da plataforma utilizada para o torneio. Se a inscrição adicional não for permitida, essa incapacidade mantém-se.

Artigo 43º (Servidores)

- 1) A localização dos servidores no qualificador aberto é França (providenciados pela FACEIT)

Artigo 44º (Vinculação de Plantel)

- 1) Uma equipa qualificada para o torneio Relegations ou Placements através de um qualificador, ficará com o plantel vinculado, podendo apenas adicionar free agents para completar a inscrição.

Capítulo II- Placements

Artigo 45º (Denominação de Placements)

- 1) Denomina-se como Placements ou qualificador fechado o torneio realizado apenas na primeira edição da LPCS, composto por 12 equipas, 4 convidadas pela LPCS e 8 qualificadas dos Qualificadores Abertos. Todas as equipas deverão ter uma organização/imagem e nome aprovado pela LPCS já nesta competição, visto que será já efetuado o media day em simultâneo.

Artigo 46º (Formato da Competição)

- 1) Todos os jogos dos Placements serão jogados em formato de double-elimination com winners bracket e losers bracket. Todos os jogos serão realizados à melhor de 1 (Bo1), com exceção dos jogos que decidam o rumo das equipas, que serão jogados à melhor de 3 (Bo3).
- 2) As quatro (4) equipas melhor classificadas serão apuradas para a Primeira Divisão da LPCS, enquanto que as restantes serão apuradas para a Segunda Divisão da LPCS.

Capítulo III - Primeira Divisão

Artigo 47º (Fase Regular)

- 1) A fase regular consiste numa fase por pontos, onde todos os participantes se irão enfrentar entre si numa série à melhor de 1 (Bo1).
- 2) A fase regular tem 14 jornadas, divididas em 2 voltas, jogando cada equipa uma vez como visitante e outra como visitada.
- 3) O final da série resultará numa atribuição de pontos, de acordo com o resultado:
 - a) Três (3) pontos em caso de vitória na série.
 - b) Zero (0) pontos em caso de derrota na série.
- 3) No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
 - a) 1º ao 4º lugar - presença nos Playoffs e manutenção na Liga.
 - b) 5º lugar - manutenção na Liga.
 - c) 6º e 7º lugar - presença no Relegations
 - d) 8º lugar - despromoção imediata para a 2ª Divisão.

Artigo 48º (Empate por Pontos)

- 1) Em caso de empate por pontos no final da fase regular, utilizam-se critérios de desempate, pela ordem seguinte:
 - a) Resultado do confronto direto entre as equipas.
 - b) Diferença de rondas nos jogos de confronto direto.
 - c) Defaults terão peso nos critérios de desempate (equipa com menos defaults é beneficiada).
 - d) Caso nenhum dos critérios anteriores seja suficiente para o desempate, utilizam-se os critérios designados nos artigos seguintes, tendo em conta o número de equipas empatadas.

Artigo 49º (Empate entre Duas Equipas)

- 1) Se houver um empate entre duas (2) equipas será jogado um (1) jogo de desempate, com prioridade de map ban e side selection escolhida por moeda ao ar.

Artigo 50º (Empate entre Três Equipas)

- 1) No caso de haver empate entre três (3) equipas será jogado um round robin de partidas à melhor de um (Bo1) entre as três (3) equipas, com a prioridade de map ban e side selection a ser escolhida por sorteio de moeda ao ar.
- 2) Se após este round robin não houver ainda desempate, será realizada uma árvore de eliminação dupla, com uma (1) das equipas a ser aleatoriamente colocada na losers bracket. Todos os confrontos serão à melhor de 1 (Bo1).

Artigo 51º (Empate entre quatro Equipas)

- 1) As quatro (4) equipas jogarão uma árvore de eliminação dupla, sem Grande Final e com jogos à melhor de um (Bo1). Os jogos a realizar serão sorteados, assim como o map ban e side selection.
- 2) A classificação final será:
 - a) Primeiro lugar: Vencedor de dois (2) jogos sem derrotas.
 - b) Segundo lugar: Vencedor de dois (2) jogos com uma (1) derrota.
 - c) Terceiro lugar: Vencedor de um (1) jogo e duas (2) derrotas.
 - d) Quarto lugar: Sem qualquer vitória.

Artigo 52º (Empate entre Cinco Equipas)

- 1) As equipas jogarão um mini-torneio de árvore de eliminação dupla modificada, em que uma (1) equipa será aleatoriamente colocada na segunda ronda da losers bracket. Os primeiros três (3) jogos da winners bracket e o primeiro jogo da losers bracket serão jogados à melhor de um (Bo1). Os restantes jogos serão jogados à melhor de três (Bo3).
- 2) A classificação final será:
 - a) Primeiro Lugar: Vencedor do jogo final.
 - b) Segundo Lugar: Derrotado do jogo final.
 - c) Terceiro Lugar: Derrotado da final da losers bracket.

- d) Quarto Lugar: Derrotado da semi-final da losers bracket.
- e) Quinto Lugar: Sem qualquer vitória.

Artigo 53º (Jogos Repetidos)

- 1) Os jogadores que estavam a cumprir castigos que os impediam de tomar parte no jogo anulado não poderão ser incluídos no jogo repetido.
- 2) Nos casos de adiamento de jogo, apenas poderão ser incluídos no jogo adiado os jogadores que estavam corretamente inscritos na data inicialmente fixada.

Artigo 54º (Jornadas)

- 1) Todas as jornadas serão jogadas nas datas estipuladas pela Liga, exceto se houver uma decisão em contrário.
- 2) Cada jogador apenas pode disputar uma (1) série por jornada independentemente da Divisão em que se encontre.
- 3) Apenas é permitida a alteração da calendarização devido a solicitação por parte das equipas, para horários já existentes nessa jornada e com aprovação por parte das equipas envolvidas e do Conselho de Arbitragem.
- 4) O pedido de alteração da calendarização deverá ser efetuado até quarenta e oito (48) horas antes do início da jornada em questão.
- 5) As equipas devem submeter o plantel que irá disputar os jogos da jornada inaugural tal como previsto no regulamento, sendo obrigatório submeter quaisquer alterações futuras no plantel titular até vinte e quatro (24) horas antes do início da jornada em questão.
- 6) Excepcionalmente, em situações permitidas pelo Conselho de Arbitragem, as equipas podem trocar um jogador que se encontre convocado até duas (2) horas antes do jogo em questão.

Artigo 55º (Falta de Comparência)

- 1) A falta de comparência não justificada a um jogo oficial da LPCS por parte de uma equipa determina a sua derrota e a atribuição de vitória à equipa adversária.
- 2) A falta de comparência não justificada de uma equipa (default) incorre na punição em sete ponto cinco (7.5) % do Prize Pool base do Split, correspondente ao lugar alcançado pela equipa, por jogo falhado.
- 3) A falta de comparência não justificada em três (3) séries (compostas por dois jogos) num Split levará à exclusão da equipa da Liga, assim como qualquer pontuação, classificação ou prémio que ela tivesse acumulado até esse momento.

Capítulo IV - Playoff

Artigo 56º (Denominação de Playoff)

- 1) Denomina-se por Playoff a competição a realizar num evento ao vivo no final de cada fase regular, tendo em conta a classificação obtida na mesma.

Artigo 57º (Participação)

- 1) Apenas poderão participar nos Playoffs as equipas classificadas entre o 1º e o 4º lugares da fase regular.

Artigo 58º (Formato da Competição)

- 1) Os Playoffs irão ser disputados de acordo com um formato de gauntlet, tendo a seguinte ordem:
 - a) 3º classificado da fase regular vs. 4º classificado da fase regular.
 - b) 2º classificado da fase regular vs. vencedor do jogo anterior.
 - c) 1º classificado da fase regular vs. vencedor do jogo anterior.
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da final que será jogada à melhor de 5 (Bo5).

Artigo 60º (Atribuição de Pontos)

- 1) Realizados todos os jogos, serão atribuídos às equipas pontos de circuito, de acordo com a classificação final:
 - a) Primeiro Split:
 - i) 1º Lugar - 100 Pontos
 - ii) 2º Lugar - 75 Pontos
 - iii) 3º Lugar - 50 Pontos
 - iv) 4º Lugar - 25 Pontos
 - v) 5º e 6º Lugar - 10 Pontos
 - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos
 - b) Segundo Split:
 - i) 1º Lugar - 100 Pontos
 - ii) 2º Lugar - 75 Pontos
 - iii) 3º Lugar - 50 Pontos
 - iv) 4º Lugar - 25 Pontos
 - v) 5º e 6º Lugar - 10 Pontos
 - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos

Capítulo V - Relegations

Artigo 61º (Denominação de Relegations)

- 1) Denomina-se por Relegations o torneio realizado no final de cada Fase Regular, através do qual se qualificam as duas (2) equipas finais para a realização da Primeira Divisão.

Artigo 62º (Equipas Participantes)

- 1) Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas no sexto (6) e sétimo (7) lugares da Primeira Divisão do split em vigor, e as equipas classificadas em segundo (2) e terceiro (3) da Segunda Divisão no torneio Playoffs do split em vigor.

Artigo 63º (Formato da competição)

- 3) Todos os jogos dos Relegations serão jogados em formato de double-elimination com winners bracket e losers bracket. Todos os jogos serão realizados à melhor de 3 (Bo3).

Artigo 64º (Acesso)

- 1) Apenas podem participar nos Relegations as equipas classificadas em sexto (6) e sétimo (7) da Primeira Divisão e em segundo (2) e terceiro (3) dos Playoffs da Segunda Divisão.

Capítulo VI - Taça da Liga

Artigo 65º (Denominação de Taça da Liga)

- 1) Denomina-se por Taça da Liga a competição dividida em quatro fases (Qualificadores, Fase de Grupos I, Fase de Grupos II e Playoffs), que irá atribuir pontos de circuito e qualificação direta para a Grande Final.

Artigo 67º (Participação)

- 1) Participam no Taça da Liga as oito (8) equipas da Primeira Divisão do Temporada de Verão, as oito (8) equipas da Segunda Divisão do Temporada de Verão e oito (8) equipas qualificadas através dos qualificadores abertos.

Artigo 68º (Formato da Competição)

- 1) A competição será dividida em quatro (4) fases diferentes:
 - a) Fase de Qualificação:
 - i) Esta fase será composta por um (1) qualificador de double-elimination.
 - ii) A este qualificador aplicam-se todos os artigos do Livro III, Capítulo I, com exceção do artigo nº 44.
 - iii) O qualificador irá apurar as quatro (4) equipas melhor qualificadas, de forma a passarem à próxima fase.
 - iv) Cada equipa apurada deverá efetuar o processo de inscrição na LPCS. Caso não seja possível, ou esta abdique do seu lugar, será apurada a equipa diretamente abaixo na classificação.
 - b) Fase de Grupos I:
 - i) Esta fase será composta por quatro (4) grupos, cada um composto por sua vez com quatro (4) equipas.
 - ii) As seeds de cada equipa serão sorteadas em direto na nossa transmissão. As seeds serão distribuídas de acordo com a ordem de sorteio.
 - iii) Cada grupo será composto por duas (2) equipas da Segunda Divisão e por duas (2) equipas apuradas na Fase de Qualificação.
 - iv) Os jogos de cada grupo serão disputados em formato de double elimination em bo1 ou formato GSL. Todos os jogos de um grupo serão jogados no mesmo dia.
 - v) Avançam para a próxima fase as duas (2) equipas melhor classificadas de cada grupo.
 - vi) O check-in apenas será realizado uma única vez no início do dia.
 - c) Fase de Grupos II:
 - i) A esta fase aplica-se todos os pontos contemplados na Fase de Grupos I, à exceção da alínea iii).
 - ii) Cada grupo será composto por duas (2) equipas da Fase de Grupos I e por duas (2) equipas da Primeira Divisão.

d) Playoffs:

- i) Esta fase será composta por oito (8) equipas em formato single elimination, dividida em três (3) rondas, a primeira a disputar online e as restantes presencialmente.
 - (1) Ronda 1 – Seed 1 vs. Seed 8, Seed 4 vs. Seed 5, Seed 3 vs. Seed 6 e Seed 2 vs. Seed 7.
 - (2) Ronda 2 – Seed 1 vs. seed 4 e Seed 2 vs. Seed 3.
 - (3) Ronda 3 – Vencedores das partidas da Ronda 2.
- ii) As seeds de cada equipa serão sorteadas em direto na nossa transmissão, antes de cada ronda.
- iii) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da final que será jogada à melhor de 5 (Bo5)

Artigo 69º (Atribuição de Pontos)

- 1) Taça da Liga:
 - a) 1º Lugar - Passagem Direta para a Grande Final
 - b) 2º Lugar - 50 Pontos
 - c) 3ª e 4º Lugar - 25 Pontos
 - d) 5º a 8º Lugar - 10 Pontos

Capítulo VII - Grande Final

Artigo 70º (Denominação de Grande Final)

- 1) Denomina-se por Grande Final, a competição disputada num evento ao vivo a seguir aos Playoffs do Taça da Liga. Onde o vencedor será declarado vencedor da edição de 2018 da LPCS.

Artigo 71º (Participação)

- 1) Participam na Grande Final o vencedor do Taça da Liga e as cinco (5) equipas com mais pontos somados do circuito de pontos da LPCS.

Artigo 72º (Formato da Competição)

- 1) A competição será realizada através de um formato single elimination de seis (6) equipas, com bye para a 1ª e 2ª Seed, com as seguintes partidas:
 - a) 4ª Seed vs. 5ª Seed.
 - b) 3ª Seed vs. 6ª Seed.
 - c) 1ª Seed vs. vencedor da partida a).
 - d) 2ª Seed vs. vencedor da partida b).
 - e) Vencedor da partida c) vs. vencedor da partida d).
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da partida e) que será jogada à melhor de 5 (Bo5).

Capítulo VIII - Segunda Divisão

Artigo 73º (Designação de Segunda Divisão)

- 1) Designa-se por Segunda Divisão a competição secundária à Primeira Divisão.

Artigo 74º (Aplicação Análoga)

- 1) Aplicam-se à Segunda Divisão as disposições relativas aos jogos, número de equipas, critérios de desempate, falta de comparência, composição de plantéis e jornadas referidos para a Primeira Divisão, com as adaptações necessárias.

Artigo 75º (Classificação)

- 1) No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
 - a) 1º ao 4º lugar - Acesso ao torneio Playoffs, com implicações de qualificação para Relegations.
 - a) 5º ao 6º lugar - manutenção na Liga.
 - b) 7º e 8º lugar - não garantem manutenção na Liga.

Artigo 76º (Equipas B ou Academias)

- 1) As Equipas B ou Academias encontram-se proibidas de aceder ao torneio Relegations mesmo que se encontrem em posição para participarem.

Artigo 77º (Playoffs)

- 1) No final da Fase Regular da Segunda Divisão serão jogados os Playoffs entre as quatro (4) equipas melhor classificadas da Segunda Divisão, sendo o torneio online ou offline, definido atempadamente.
- 2) Os Playoffs seguirão um formato idêntico ao da Primeira Divisão.
- 3) Para além da disputa de prize pool, os lugares alcançados garantem:
 - a) 1º lugar - Promoção imediata para a 1ª Divisão.
 - b) 2º e 3º lugar - Acesso ao torneio Relegations, com a 3ª e 4ª seed, respetivamente.

Livro IV- Das Transferências de Jogadores**Artigo 78º (Capacidade de Transferir)**

- 1) A todas as equipas é autorizada a realização de transferências de acordo com as regras deste regulamento.

Artigo 79º (Free Agent):

- 1) Considera-se free agent o jogador que nunca esteve inscrito em nenhuma equipa participante na LPCS, na presente edição.
- 2) Considera-se free agent o jogador que tenha efetuado rescisão com uma equipa durante a época de transferências e não tenha efetuado nenhuma inscrição até ao final da mesma.
- 3) Considera-se free agent qualquer jogador inscrito numa equipa que abdique do seu lugar em prova, durante a época de transferências.

Artigo 80º (Inscrição de Free Agent)

- 1) A inscrição de free agents apenas pode ser realizada até ao início da 14ª Jornada do Split em questão. Após esse momento, qualquer inscrição de free agents é proibida.
- 2) Um free agent apenas poderá jogar na jornada que procede a inscrição se a inscrição tiver sido realizada 24 horas antes do início da jornada.

Artigo 81º (Limite de Transferências)

- 1) As equipes da LPCS podem realizar o número de transferências que entenderem, dentro das janelas de transferências disponíveis durante a competição.

Artigo 82º (Comunicabilidade de transferências)

- 1) Todas as transferências realizadas devem ser comunicadas por todas as partes envolvidas no processo (ex: jogador, representante equipe A, representante equipe B).
- 2) Todas as transferências devem ser comunicadas por e-mail, devendo conter:
 - a) Tipo de transferência.
 - b) Dados pessoais do jogador, com os requisitos adicionais em caso de menoridade.
 - c) Data a partir da qual a transferência produz efeitos.
 - d) Do reconhecimento da mesma por parte do jogador envolvido.
 - e) Valor da transferência, se aplicável.

Artigo 83º (Academias ou Equipes B)

- 1) Todas as equipes com Academias ou Equipes B na Segunda Divisão podem emprestar até 2 jogadores de cada vez entre equipes da mesma organização.

Artigo 84º (Empréstimo)

- 1) Apenas se permite empréstimos durante a Janela de Transferências existente durante os splits.
- 2) Cada empréstimo realizado pode ser anulado, sob chamada para o regresso do jogador:
 - a) Nestas situações, a chamada do jogador resulta no lock do mesmo à equipe a que pertence, não podendo ser emprestado novamente, durante a fase regular em que se realizou este empréstimo.
- 3) O jogador quando chamado de volta, pode jogar de imediato na equipe à qual regressou, desde que não viole outras regras deste regulamento.

Artigo 85º (Rescisão)

- 1) Qualquer equipe pode rescindir a qualquer momento com um jogador com o qual tenha vínculo contratual.
- 2) A rescisão apenas é reconhecida pela LPCS através do seguinte processo:
 - a) Envio de email para suporte@inygon.com onde declara que termina o vínculo contratual com o jogador.
 - i) O jogador deve estar identificado em CC
 - b) O jogador deve posteriormente declarar em resposta a esse email que leu e confirma o fim do vínculo contratual.

Artigo 86º (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)

- 1) A Comissão Executiva e Conselho de Arbitragem reservam o direito de reconhecer qualquer transferência como nula se a mesma violar os princípios de fair play entre as equipes, independentemente do método utilizado.

Capítulo I - Regras Gerais

Artigo 87º (Princípio Geral)

- 1) As seguintes regras aplicam-se a todos os eventos nos quais se realize qualquer competição da LPCS.

Artigo 88º (Preparação das Equipas)

- 1) As equipas deverão encontrar-se prontas para jogar até quinze (15) minutos antes da hora estipulada para o início do jogo.

Artigo 89º (Periféricos)

- 1) Os jogadores deverão trazer consigo os seus periféricos, assim como substitutos para os mesmos, caso tenham problemas de funcionamento.
- 2) A LPCS não se responsabiliza por qualquer perda, dano ou mau funcionamento de qualquer periférico pertencente a um jogador.

Artigo 90º (Submissão de Plantel)

- 1) Para participar em qualquer evento ao vivo, uma equipa deve submeter o plantel que vai participar no mesmo até setenta e duas (72) horas antes do início do evento.

Artigo 91º (Utilização de Roupa Promocional)

- 1) Os jogadores podem utilizar roupa promocional à sua equipa, desde que a mesma não vá contra as regras dispostas neste regulamento.
- 2) A LPCS reserva para si o direito de proibir o uso de qualquer roupa promocional que viole essas regras.

Artigo 92º (Ocultação de Identidade)

- 1) Um jogador não pode ocultar a sua cara ou identidade em qualquer evento ao vivo.

Artigo 93º (Comida e Bebida na Área de Jogo)

- 1) Não é permitido trazer qualquer tipo de alimento ou bebida para a área de jogo, exceto aqueles que sejam autorizados ou facultados pelo staff da LPCS.

Artigo 94º (Produtos Eletrónicos)

- 1) Os jogadores não poderão ter consigo quaisquer outros produtos eletrónicos além dos necessários para a realização dos jogos.
- 2) A LPCS reserva o direito de manter os aparelhos eletrónicos considerados desnecessários em seu poder durante os jogos se tal se achar necessário.

Artigo 95º (Interferência com Equipamentos de Produção)

- 1) Nenhum membro de uma equipa pode tocar ou interferir com luzes, câmaras e/ou outros equipamentos de produção.

Artigo 96º (Ordens de Staff)

- 1) Todos os jogadores e membros das equipas devem seguir devidamente as instruções dadas pelo staff da LPCS. Caso o mesmo não se verifique, a LPCS reserva o direito de punir o jogador ou equipa de acordo com a situação.

Artigo 97º (Conduta durante o Evento)

- 1) Dos membros quer da equipa quer do staff da equipa é esperado um comportamento acertado, não devendo em qualquer momento realizar qualquer ação que aos olhos da LPCS seja repreensível.

Artigo 98º (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)

- 1) Os jogadores e membros de uma equipa deverão ter o máximo de cuidado com o equipamento que lhes é facultado para a realização dos jogos. A LPCS não se responsabiliza por qualquer dano causado por um dos membros referidos, sendo a responsabilidade da equipa a que o membro pertence.

Artigo 99º (Falta de comparência)

- 1) Qualquer equipa que falte a um evento presencial, será atribuída a uma penalização de acordo com o evento:
 - a) Qualificador Fechado: Equipa suspensa da competição, perda de todos os jogos do split por default, abdicação do prémio. Não será apurada nenhuma equipa extra.
 - b) Playoffs/Grande Final: Equipa suspensa da competição, perda de todos os jogos do split por default, abdicação do prémio. Apurada a equipa, apta a competir, em quarto lugar após actualização da tabela classificativa.
 - c) Relegations: Equipa suspensa da competição, abdicação do prémio.
- 2) De acordo com o aviso prévio de falta de comparência a(s) equipa(s) será penalizada da seguinte forma:
 - a) Até quinze (15) dias de antecedência: coima de 1000€(+IVA) ou suspensão de 1 Split;
 - b) De quatorze (14) a três (3) dias de antecedência: coima de 2500€(+IVA) ou suspensão de 1 ano;
 - c) Com menos de três (3) dias de antecedência: coima de 5000€(+IVA) ou suspensão de 2 anos;
- 3) Na eventualidade de 5 ou mais jogadores não conseguirem comparecer por motivos de força maior, com a devida justificação, a equipa sofrerá derrota por default na série e não lhe será atribuída nenhuma penalização adicional.

Livro VI- DOS PRÉMIOS

Capítulo I - Valor e Atribuição

Artigo 100º (Valor dos Prémios 1ª Divisão)

- 1) Primeiro Lugar: 3 000,00€
- 2) Segundo Lugar: 1 800,00€
- 3) Terceiro Lugar: 1 300,00€
- 4) Quarto Lugar: 800,00€
- 5) Quinto Lugar: 400,00€
- 6) Sexto Lugar: 400,00€
- 7) Sétimo Lugar: 400,00€
- 8) Oitavo Lugar: 400,00€

Artigo 101º (Prémios por Split)

- 1) Os prémios atribuídos serão iguais para a Temporada de Primavera e Temporada de Verão da Primeira Divisão.

Artigo 102º (Prémios Segunda Divisão)

- 1) Primeiro Lugar: 350,00€
- 2) Segundo Lugar: 300,00€
- 3) Terceiro Lugar: 250,00€
- 4) Quarto Lugar: 200,00€
- 5) Quinto Lugar: 100,00€
- 6) Sexto Lugar: 100,00€
- 7) Sétimo Lugar: 100,00€
- 8) Oitavo Lugar: 100,00€

Artigo 103º (Prémios por Temporada)

- 1) Os prémios atribuídos serão iguais para todas as temporadas da Segunda Divisão.

Artigo 104º (Prémios Taça da Liga)

- 1) Primeiro Lugar: 2 000,00€
- 2) Segundo Lugar: 1 000,00€
- 3) Terceiro Lugar: 700,00€
- 4) Quarto Lugar: 500,00€
- 5) Quinto Lugar: 200,00€
- 6) Sexto Lugar: 200,00€
- 7) Sétimo Lugar: 200,00€
- 8) Oitavo Lugar: 200,00€

Artigo 105º (Prémios Grande Final)

- 1) Primeiro Lugar: 2 000,00€
- 2) Segundo Lugar: 1 000,00€
- 3) Terceiro Lugar: 650,00€
- 4) Quarto Lugar: 650,00€
- 5) Quinto Lugar: 350,00€
- 6) Sexto Lugar: 350,00€

Artigo 106º (Pagamento dos prémios)

- 1) No ato de inscrição da Liga, é necessário a identificação de uma pessoa/entidade, legalmente registrada, responsável pela emissão da respetiva fatura para posterior receção do prémio.
- 2) As equipas/clubes são responsáveis por cobrar os prémios a que têm direito (valor do prémio + IVA).
- 3) As equipas/clubes são responsáveis por enviar as faturas num prazo máximo de trinta (30) dias (com exceção da Grande Final) a contar a partir dos seguintes pontos:
 - a) após o final da Temporada de Primavera.
 - b) após o final da Temporada de Verão.
 - c) após o final do Taça da Liga.
 - d) após a grande final, sendo que neste caso deve ser enviada a fatura antes do dia 30 de Dezembro de 2019.
- 4) Se a fatura não for enviada dentro dos prazos estipulados, para o e-mail adriano.dias@inygon.com, não será mais possível reclamar o prémio.

