



TEAMFIGHT TACTICS

ROAD
TO PRO



REGULAMENTO
OFICIAL - SET 13



Introdução e propósito

Este documento tem como finalidade, reger a competição intitulada Road to Pro, que acontecerá de maneira Online na Região do Brasil e será organizada pela Katsu! Agency em conjunto com a Riot Games.

O que está estipulado aqui será denominado como regras oficiais (**Regras**) as quais se aplicam a todos os jogadores participantes. **Ao se registrar, todos os jogadores aceitam cumprir estas regras**, que estão sujeitas a mudanças em qualquer momento que a Katsu! considerar necessário.

1. Elegibilidade dos Jogadores

- 1.1. **Idade do jogador:** A idade mínima para participação na competição é 16 anos, não podendo participar menores de 16 anos, mesmo que emancipados ou com autorizações dos pais e responsáveis.
- 1.2. **Participação de Funcionários:** Funcionários da Katsu!, Funcionários da Riot ou pessoas que de qualquer forma prestem serviços diretamente a Riot Games, ou às empresas parceiras envolvidas na produção/operação do Road to Pro, não podem participar da Competição como jogadores, ou em qualquer outra função.
- 1.3. **Nacionalidade:** Para participar cada jogador deverá contar com a nacionalidade ou naturalidade brasileira, mesma região onde a competição acontecerá.
- 1.4. **Residência:** Para fins destas Regras, se define como residência estar de maneira física e legal no território brasileiro. Para participar, cada jogador deverá ser residente no Brasil, onde a competição será realizada.
- 1.5. **Prova de nacionalidade:** A Katsu! e a Riot Games podem requerer evidência documental que valide a nacionalidade dos jogadores. A evidência documental aceitável de nacionalidade inclui somente elementos legais e oficiais, tais como: passaporte vigente, cédula de identidade, carta de naturalidade, certidão de nacionalidade ou certidão de nascimento.
- 1.6. **Troca de Nickname.** As trocas de nickname só serão permitidas durante a fase de inscrição da Primeira Qualificatória. Após o fim das inscrições da Primeira Qualificatória, os jogadores não poderão modificá-los durante todo o Circuito. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, sendo necessária a realização de um pedido prévio explicando as razões para a mudança. Caso seja aprovado, o jogador poderá fazer a alteração nos prazos e condições estipulados pelos Árbitros.
- 1.7. **Times Profissionais.** Os jogadores podem assinar contratos para representar "times de esportes profissionais" ou outras organizações de esportes. Isso será tratado como qualquer outro patrocínio de jogador e deve seguir as diretrizes e restrições de patrocínio estabelecidas no Apêndice A.

- 1.8. **Snapshot.** Os jogadores serão filtrados por LP nas filas ranqueadas do BR e NA (definido pelo jogador na inscrição), apenas os melhores 208 jogadores inscritos e com a melhor pontuação de LP estarão elegíveis a competir no sub-regional. Os demais jogadores do Snapshot serão direcionados à fila de espera. Veja o exemplo a seguir:

Jogador brasileiro jogando a ladder **BR:** 1300 LP
Jogador brasileiro jogando a ladder **BR:** 1280 LP
Jogador brasileiro jogando a ladder **NA:** 1250 LP
Jogador brasileiro jogando a ladder **BR:** 1200 LP
Jogador brasileiro jogando a ladder **NA:** 1150 LP

- 1.8.1. **Corte do Snapshot.** Para o Snapshot do Sub-regional, serão listados o Top 1.150 jogadores da Fila Ranqueada do Brasil. Além disso, os jogadores brasileiros que competem na ladder da América do Norte (NA) também serão incluídos na mesma listagem.
- 1.8.1.1. Fazer a inscrição não garante uma vaga automática na competição. O check-in é baseado na ordem do Snapshot, e **somente os 208 melhores jogadores (Top 208) serão selecionados após a conclusão dessa etapa.**
- 1.8.2. **Desempate.** Em caso de empate nos LP, os seguintes critérios serão utilizados para desempate:
- a. Top4 Rate;
 - b. Win Rate;
 - c. Quantidade de Top4;
 - d. Quantidade de Top1.
- 1.8.3. **Top16.** O Top16 jogadores das Filas Ranqueadas será filtrado por LP global (BR+NA) e iniciará no Dia 2 da competição.
- 1.8.4. **Fila Ranqueada do NA.** [Como divulgado anteriormente no artigo de Mergulhe em Arcane](#), jogadores do Brasil poderão jogar e se classificar para os Snapshots da Ladder e Snapshots da Cup no servidor da América do Norte, podendo ainda participar do sub-regional Road to Pro. Estes jogadores deverão informar no momento da inscrição, além de fornecer o Riot#ID da região para identificação.
- 1.8.4.1. **Identificação.** Os jogadores que competem na Fila Ranqueada do NA, precisam ter o Riot#ID **semelhante** (*não necessariamente idêntico*) ao do servidor BR para identificação.
- 1.9. **Elo e Divisão.** Para participar das Qualificatórias do Road to Pro, será requerido que o competidor possua elo **MESTRE, ou superior.**
- 1.9.1. A primeira, e somente a primeira, Qualificatória do Road to Pro será para competidores que possuam o elo **DIAMANTE ou superior.**
- 1.9.2. Competidores com elo provisório (sem elo de exibição) não poderão participar da competição.
- 1.10. **Tactician Trials.** O Tactician Trials é a Qualificatória panregional, a primeira do ciclo qualificatório reunindo as três sub-regiões, Brasil, América Latina e América

do Norte, no caso das Américas, para uma competição continental entre os jogadores.

- 1.11. **Tactician's CUP.** As Tactician's Cup são a segunda etapa panregional dentro dos ciclos qualificatórios, um estágio mais avançado do circuito competitivo, só abaixo das finais panregionais da Golden Spatula e do Mundial com a Tactician's Crown. Ao final, os 4 melhores jogadores avançam direto para o próximo grande evento, seja a Cup do próximo ciclo qualificatório ou as finais panregionais da Golden Spatula, além do TOP1 da Tactician's CUP #1.
- 1.12. **Pontos de Circuito.** Em cada qualificatória o Top50 acumulará pontos de circuito, no final das duas qualificatórias os 2 melhores pontuados terão vaga garantida no Golden Spatula (*item 6.7*).
 - 1.12.1. A região escolhida pelo competidor no formulário de inscrição para o primeiro torneio sub-regional será definitiva durante toda a duração do Set 13, não sendo possível alterar posteriormente, nem transferir pontos de circuito para outras contas. Além disso, se você planeja participar do Circuito das Américas, sua região deverá estar alinhada com a selecionada.

2. Registro e participação

- 2.1. **Registro de jogadores.** Todos os jogadores interessados em participar deverão preencher o formulário de inscrição:
 - A. Acessar o formulário de inscrição;
 - B. Preencher todos os dados requisitados.
- 2.2. **Registro.** Para se registrar, é necessário acessar o formulário referente à Qualificatória em que tem interesse em participar.

- **Qualificatória 1**

[Formulário de inscrição](#);

Abertura das Inscrições: às **11:00 do dia 18/12**;

Encerramento das Inscrições: às **10:00 do dia 02/01**;

Snapshot: às **12:00 do dia 02/01**;

Check-in: das **17:00 às 18:00 do dia 03/01**;

Dias de Jogos:

19h no dia 03/01;

13h nos dias 04 e 05/01.

- **Qualificatória 2**

[Formulário de Inscrição](#);

Abertura das Inscrições: às **11:00 do dia 18/01**;

Encerramento das Inscrições: às **10:00 do dia 30/01**;

Snapshot: às **12:00 do dia 30/01**;

Check-in: de **17:00 às 18:00 do dia 31/01**;

Dias de Jogos:

19h nos dias 31/01;

13h nos dias 01 e 02/02.

- 2.3. **Confirmação.** As inscrições se encerram nas quintas-feiras da semana da qualificatória, às 10h00 (GMT-3, Brasília).

- 2.4. **Check-in.** Este passo confirma que o jogador está pronto para participar. Todos os competidores, devidamente inscritos, deverão realizar o check-in. **O check-in ficará disponível de 17h00 às 18h00 (GMT-3, Brasília).**
- 2.5. **Lista de jogadores.** Será disponibilizada uma lista dos jogadores participantes, além da lista de espera para que os jogadores fiquem atentos em caso de substituição.
- 2.6. **Seed.** A formação da seed será definida de acordo com a posição do Snapshot da Fila Ranqueada (item 1.8).
- 2.7. **Nomes de jogadores.** Os nomes dos jogadores devem ser únicos, a Katsu! se reserva ao direito de rejeitar um nome de jogador se considerar vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Se o jogador infrator não mudar para um nome adequado quando for solicitado, a Katsu! se reserva ao direito de desclassificá-lo imediatamente de acordo com o julgamento do árbitro.
 - 2.7.1. **Não serão permitidos** caracteres especiais, alfabeto estrangeiro (Hanzi, Kanji, Cirílico, etc) ou uso de símbolos/personalizações. O nome de jogador deverá ser no formato alfanumérico **português**.
- 2.8. **Propriedade de contas.** Os jogadores devem usar suas próprias contas de jogo. Se for descoberto que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante será desclassificado imediatamente.
- 2.9. **Restrições na conta do jogador.** Os jogadores que forem punidos pela Riot Games, por qualquer motivo, na conta cadastrada no formulário, não poderão jogar a competição caso se encontrem com sanções.
- 2.10. **Patrocínios:** Riot Games e Katsu! se reservam o direito de proibir e/ou eliminar equipes e jogadores com patrocinadores ou sócios que sejam únicos ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas, ou outros temas adultos/maduros, assim como qualquer patrocinador ou sócio que possa manchar a reputação das marcas.

3. Uso de Nome e Imagem

- 3.1. Seu nome de jogador será utilizado na Competição.
- 3.2. Seu nome de jogador será utilizado nas transmissões, vídeos e materiais impressos e digitais relacionados a competição. Isto também poderá ser distribuído pelo Organizador ou outra mídia. Esta distribuição poderá ser antes, durante ou depois da Competição.
- 3.3. **Foto de perfil.** Em casos de transmissões oficiais, os competidores concordam em compartilhar ao menos uma imagem de perfil formal para apresentação ao vivo, gravada ou adiada.
 - 3.3.1. Os competidores inscritos concordam em compartilhar suas fotos de perfil para uso da organização antes, durante ou após o andamento do circuito competitivo.
- 3.4. Os jogadores que se classificarem para as finais da Competição, autorizam compartilhar com a Katsu! e Riot Games os seguintes dados: Nome Completo,

Nickname, CPF, data de nascimento, email e telefone de contato.

- 3.5. Os jogadores que participam do Torneio, aceitam a transferência dos direitos de imagem para a retransmissão ao vivo e/ou adiada, por qualquer meio ou canal, das partidas, bem como outros conteúdos que possam ser derivados das melhores jogadas, entrevistas, resumos, etc. exclusivamente para uso da Katsu! e Riot Games.

4. Premiação

- 4.1. A premiação de cada qualificatória é de R\$17.000,00 (sujeito a impostos) e será distribuída da seguinte forma:

1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar	4º Lugar
R\$5.000,00	R\$3.500,00	R\$2.500,00	R\$2.000,00

5º Lugar	6º Lugar	7º Lugar	8º Lugar
R\$1.200,00	R\$1.100,00	R\$900,00	R\$800,00

- 4.2. Os pagamentos serão realizados em até 90 dias após o término da qualificatória.
- 4.3. A Riot Games é responsável pelo pagamento da premiação e possíveis **impostos aplicáveis poderão ser descontados.**

5. Equipamento e software

- 5.1. **Responsabilidade do jogador.** Os jogadores proporcionarão seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:
- A proteção e funcionamento de seu computador ou celular.
 - A versão atualizada do software de seu computador ou celular.
 - Estabilidade de conexão a Internet.
 - A porcentagem e estado da bateria. (caso utilize notebook ou celular)
 - Atualizar o jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.
 - Rendimento do jogo em seus dispositivos.

6. Formato de competição

- 6.1. **Detalhes de cada fase.**

- 6.1.1. Serão 2 (duas) Qualificatórias sub-regionais, cada qualificatória terá 208 vagas e uma duração de 3 (três) dias. Ao final de cada Qualificatória, os melhores 4 jogadores se classificam diretamente para Tactician's CUP, os outros 4 finalistas (5~8) jogarão o Tactician Trials, que dará vaga para o Tactician's CUP. **Além disso, o Top50 de cada qualificatória somará pontos de circuito (item 6.7), onde os 2 melhores pontuados terão**

vaga garantida no Golden Spatula Américas.

6.1.1.1. Qualificatória 1

- 208 players por LP da fila ranqueada BR+NA;
- Top 16 do Snapshot (**ladder BR**) vão diretamente para o dia 2;
- Série de 6 partidas, lobbys sorteados a cada 2 partidas;

- **Dia 3 distribuição:**
32 players vão jogar 5 jogos;
Top 16 jogam o sexto jogo
Top 8 joga um jogo adicional sem reset de pontos.

6.1.1.2. Qualificatória 2

- 208 players por LP da fila ranqueada BR+NA;
- Top 16 do Snapshot (**ladder BR**) vão diretamente para o dia 2;
- Série de 6 partidas, lobbys sorteados a cada 2 partidas;

- **Dia 3 distribuição:**
32 players vão jogar 5 jogos;
Top 16 jogam o sexto jogo
Top 8 joga um jogo adicional sem reset de pontos.

6.2. Calendário.

Road to Pro #1	Road to Pro #2
03/01 a 05/01	31/01 a 02/02

Tactician Trials #1	Tactician Trials #2
11/01 a 12/01	08/02 a 09/02

Tactician's CUP #1	Tactician's CUP #2
17/01 a 19/01	14/02 a 16/02

Golden Spatula	Tactician's Crown
28/02 a 02/03	14/03 a 16/03

6.2.1. **Cronograma das Qualificatórias.** O seguinte cronograma será utilizado nas qualificatórias:

Dia 1 (192 jogadores) - 17º ~ 208º por LP da ladder BR+NA;
Dia 2 (96 jogadores) - 80 players do Dia 1 + Top16;
Dia 3 (32 jogadores)

6.3. **Alteração de calendário.** O cronograma e calendário podem sofrer alterações dependendo da quantidade de participantes e/ou por questões externas.

6.4. **Sistema de pontuação na partida.** A cada partida os participantes receberão uma pontuação baseada na colocação final dela, **independente da partida ter menos de oito participantes do torneio** e, ao final da série, o ranking será

determinado com a soma das pontuações adquiridas por cada participante. A pontuação é válida por série, portanto a cada novo dia de competição nas Qualificatórias os participantes começarão sem pontuação. A pontuação determinada para cada posição das partidas seguirá conforme descrito abaixo:

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

- 6.5. Jogador Irregular.** Caso a partida tenha seu início, mesmo após os integrantes do lobby verificarem que há um jogador de forma irregular no lobby (elo), o resultado da partida será mantido, mesmo que o competidor venha a ser desclassificado e substituído posteriormente.
- 6.6. Empates.** Se, ao final da série, dois ou mais participantes estiverem empatados (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:
1. Maior quantidade de Top4;
 2. Maior quantidade de Top1;
 3. O jogador com menos Top 8 ganha o empate;
 4. Vence o empate o jogador com a melhor colocação no último jogo;
 5. Vence o empate o jogador com a melhor colocação no penúltimo jogo;
 6. Vence o empate o jogador com a melhor colocação no antepenúltimo jogo;
 7. Vence o empate o jogador com a melhor colocação no pré-antepenúltimo jogo.
- 6.7. Pontos de Circuito.** Os competidores de cada Qualificatória receberão pontos de circuito, que serão distribuídos da seguinte forma:

Posição	Qualifier #1	Qualifier #2
1º	360	378
2º	310	326
3º	280	294
4º	260	273
5º	230	242
6º	200	210
7º	190	200

Posição	Qualifier #1	Qualifier #2
1°	360	378
2°	310	326
8°	180	189
9°	170	179
10°	160	168
11°	150	158
12°	149	157
13°	148	156
14°	147	155
15°	146	154
16°	145	153
17°	144	152
18°	143	151
19°	142	150
20°	141	149
...
50°	111	119

6.8. Desempate em Pontos de Circuito. Caso dois ou mais jogadores empatem em Pontos de Circuito, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

- **1° critério:** O jogador que foi campeão mais vezes na soma das duas Qualificatórias;
- **2° critério:** O jogador que participou mais vezes do Top4 das Finais na soma das duas Qualificatórias;
- **3° critério:** O jogador que participou mais vezes do Top8 na soma das duas Qualificatórias;
- **4° critério:** O jogador que participou mais vezes do Top16 na soma das duas Qualificatórias;
- **5° critério:** O jogador que participou mais vezes do Top32 na soma das duas Qualificatórias;
- **6° critério:** O jogador com o maior número de pontos na soma de todas as rodadas das duas Qualificatórias;
- **8° critério:** O jogador que teve a melhor colocação na Qualificatória 2;
- **9° critério:** O jogador que teve a melhor colocação na Qualificatória 1.

7. Processo de confrontos

- 7.1. Papel dos Árbitros.** São os membros da Katsu! que têm a responsabilidade de julgar cada assunto, pergunta e situação que ocorra antes, durante e imediatamente depois de cada jogo. As decisões dos Árbitros são definitivas e não poderão ser discutidas.
- 7.2. Versão de jogo.** Cada torneio será jogado com a versão atual disponível do jogo.

7.3. Horário de partidas. Os jogadores poderão verificar a data e horário de suas partidas no [Discord](#) do torneio.

7.4. Shuffle. A cada duas partidas de cada dia, haverá o embaralhamento dos grupos (shuffle). Esse processo será realizado de acordo com a posição dos jogadores na tabela geral.

7.4.1. Eliminados pelo corte. Na quarta partida dos dias 1 e 2 do Road to Pro, 32 jogadores (dia 1) e 16 jogadores (dia 2) com a menor pontuação serão eliminados da qualificatória, não participando da terceira e última rodada dos dias em questão.

7.5. Assistência e tolerância (W.O). Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora indicada no Discord para poder se apresentar ao **chat de partida**. Entre partidas, essa espera deverá ser de 5 (cinco) minutos.

Caso ocorra W.O na primeira partida da 1ª rodada, o jogador será substituído conforme a lista de espera.

Caso o jogador não compareça para a segunda partida da rodada, ele poderá ingressar ao lobby na primeira partida da rodada 2. Se o jogador não participar da partida 2 e 3, ele já estará desclassificado e não poderá ingressar nas partidas seguintes.

7.6. Substituição de jogadores. Apenas na primeira partida haverá uma regra de substituição de jogadores, caso algum jogador não apareça em 10 minutos após o início da primeira rodada, que acontece às 19h (sexta-feira) e às 13h (sábado e domingo), iremos substituir os jogadores desistentes por novos (mantendo a ordem de Snapshot), caso o jogador se encontre também inscrito na competição.

7.7. Desistência do Top16. Em situação de desistência de um competidor do Top16 após o início da competição, o primeiro colocado após o fim primeiro dia, herdará a vaga do jogador desistente, enquanto o primeiro eliminado (81º) completará a vaga dos classificados para o dia seguinte.

7.8. Criação do lobby do jogo. O competidor com o melhor seed (primeiro) do lobby, deverá ser o encarregado pela criação do lobby e envio de convite aos demais competidores.

7.9. Restrições de elementos de jogo. Os árbitros poderão adicionar restrições em qualquer momento, antes ou durante uma série, se há erros conhecidos de algum elemento de jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma deliberada ou intencional, poderá ser motivo de derrota e expulsão do jogador na competição.

7.10. Uso do chat do Discord: O uso do chat no discord é obrigatório para entrar em contato com o adversário, dúvidas importantes ou responder ao Árbitro. Caso não respeite essa regra, o jogador que a descumprir, poderá ser eliminado da partida.

7.11. Resultados. Ao final de cada partida, os jogadores são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados e atualizar a classificação na planilha disponibilizada no discord.

É extremamente importante que **TODOS os competidores** façam a captura de tela (printscreen) de seus jogos, essas evidências poderão ser requisitadas para a resolução de uma partida.

- 7.12. Transmissões.** Os jogadores que estiverem competindo na Qualificatória podem transmitir suas próprias partidas, porém não podem participar de transmissões de terceiros ou ter convidados participando de suas transmissões. É permitida a transmissão em plataformas de streaming (Twitch, Facebook, YouTube, etc), **sem delay**.

Não é permitida transmissão ou retransmissão tanto de jogadores, quanto das Watch Parties, estando o jogador competindo ou não. Não é permitida transmissão ou retransmissão através de aplicativos de comunicação (Discord, Teams, Google Meet, etc). Não é permitida comunicação/call durante as partidas, seja por voz ou vídeo através de aplicativos (Discord, TeamSpeak, Google Meet, etc), o descumprimento dos itens acima poderão acarretar em punições.

- 7.13. Jogadores não inscritos ou com nick incorreto.** Caso o árbitro verifique que algum jogador não está inscrito, ou com o nick incorreto, ele não considerará o resultado da partida. Portanto, verifique se sua conta de jogo está cadastrada corretamente.

- 7.14. Rendição.** Os jogadores não devem se render e devem permitir que sejam eliminados do jogo normalmente devido a danos. Render-se durante o andamento da partida poderá resultar em punições a critério da Organização.

8. Desconexões e remakes

- 8.1. Desconexões.** Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo, fazê-lo significa desclassificação do torneio. Se um participante está desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento.

- 8.2. Pausa Técnica.** Caso um jogador caia durante uma partida e não consiga se reconectar antes do final dela, serão acionados 5 minutos de pausa técnica entre as partidas, para que o jogador consiga voltar ao lobby e jogar a partida seguinte. Caso o jogador não volte no tempo estipulado, o lobby deverá ser iniciado sem o jogador. Para efeitos desta regra, os árbitros poderão conceder mais tempo, caso julguem necessário.

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

A. Caso um jogador se desconecte antes ou durante o início da partida, o jogador e/ou um adversário deverá reportar o problema imediatamente no Discord, para que o remake seja autorizado. Para efeitos desta regra, o remake só será considerado se for reportado antes do início do Round 2-1.

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

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

Para reportar um problema à administração do torneio, os jogadores deverão utilizar o [Discord oficial](#).

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

- 8.4. **Ping alto.** O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

9. Reportando o Resultado

- 9.1. O Competidor que vencer a partida deverá tirar, pelo menos, uma foto ou printscreen da pontuação ou do resultado, para provar sua vitória. Esta foto deverá conter: a pontuação, o nome dos jogadores do lobby e a hora.
- 9.2. Quando a pontuação dos Competidores não for compatível como uma vitória e derrota, ou o resultado for inconsistente, a partida será moderada por um árbitro que irá decidir a vitória baseada nas provas submetidas pelos Competidores.
- 9.3. Se algum Competidor enviar a pontuação errada, tentar mentir ou causar dano a competição de algum modo, o Competidor pode ser excluído da competição quando o árbitro confirmar a prática antidesportiva. O Competidor ainda poderá ser banido de qualquer evento dos Organizadores, incluindo edições futuras da Competição.
- 9.4. Se os Competidores não reportarem a pontuação e/ou não entrarem em contato pelo chat de partida, o árbitro irá determinar o resultado da partida, podendo ela ser cancelada e ambos eliminados.
- 9.5. O árbitro decide que informação adicional é necessária para determinar o resultado da partida, os Competidores deverão obter os resultados diretamente da Riot Games, e reportando o resultado da partida para o árbitro. O árbitro irá instruir os Competidores em como conseguir o resultado e quais informações são necessárias de enviar.

10. Código de conduta

Condutas ou ações não permitidas. As seguintes ações estão totalmente proibidas e estarão sujeitas a sanções e critérios dos Árbitros.

- 10.1. **Abandono de Lobby.** Jogadores que abandonarem o lobby, deixando o mesmo incompleto, sem justificativa plausível, serão penalizados e não poderão competir por 1 (uma) Qualificatória Aberta. A finalidade do julgamento cabe à Organizadora do torneio.
- 10.2. **Confabulação.** Qualquer acordo ou ação entre 2 ou mais jogadores ou equipes para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado (**wintrade**).

- 10.3. **Hacker.** Qualquer modificação ao cliente do jogo.
- 10.4. **Aproveitamento.** Usar de maneira intencional qualquer erro dentro do jogo para tentar tirar vantagem.
- 10.5. **Compartilhar Conta.** Usar a conta de outro jogador, permitir que usem a própria conta, ou de alguma forma incitar ou induzir que se jogue em uma conta de outra pessoa.
- 10.6. **Obscenidade e discriminação.** Usar linguagem obscena, vil, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, injuriosa, caluniosa ou difamatória contra os árbitros ou outros jogadores.
- 10.7. **Assédio.** Atos sistemáticos, hostis e repetidos que realizam para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade.
- 10.8. **Discriminação e difamação.** Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado.
- 10.9. **Declarações negativas.** Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou esteja designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da Katsu! ou Riot Games.
- 10.10. **Atividade criminosa.** Estar envolvido em atividade que está proibida por uma lei, estatuto ou tratado comum.
- 10.11. **Suborno.** Oferecer presentes a um jogador, treinador, diretor, árbitro, funcionário da Katsu!, Riot Games ou a outra pessoa relacionada a Competição por serviços que beneficiem nos resultados da competição
- 10.12. **Engano.** Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros.
- 10.13. **Confidencialidade.** Nenhum jogador pode revelar qualquer informação confidencial proporcionada pela Katsu! por nenhum método de comunicação.
- 10.14. **Infrações.** Depois de detectar que qualquer jogador cometeu violação das regras especificadas acima, a Katsu! pode, sem limite de autoridade, emitir sanções a seu critério.
- 10.15. **Direito de publicar.** A Katsu! terá o direito de emitir uma declaração em que se exponha a sanção a um participante.
- 10.16. **Resistência ao Cumprimento.** Os jogadores devem seguir prontamente todas as instruções dos árbitros, bem como de todo o pessoal de produção.

11. Comportamento não Profissional

- 11.1. **Declarações Relativas à Riot Games e Teamfight Tactics.** Os jogadores não podem fazer, criar, emitir, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação

que tenha, ou seja projetada para ter, um efeito prejudicial aos interesses da Riot Games, suas afiliadas, ou TFT, conforme determinado a critério exclusivo e absoluto da Riot Games.

- 11.2. Investigação do Comportamento do Jogador.** Se a Riot determinar que um jogador violou os Termos de Serviço do Teamfight Tactics, o Código de Conduta Global de Esports da Riot Games ou outras regras do Road to Pro, os funcionários da Riot podem impor penalidades a seu exclusivo critério.

12. Interpretação e Atualização do Regulamento

- **Decisões Finais** Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa dos árbitros e são finais.
- **Imprevistos** A falta de tipificação específica neste documento não impede que os árbitros ajam e tomem decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os árbitros podem criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras.

13. Limitação de Responsabilidade

O Organizador não será responsável por qualquer perda de lucros; danos especiais, punitivos, consequenciais, incidentes ou indiretos; ou quaisquer danos decorrentes de circunstâncias especiais, independentemente de qualquer aviso sobre a possibilidade de tais danos. Isso ocorre sob a condição de que tal limitação não se aplique aos danos resultantes de conduta dolosa ou negligência grave do Organizador.

APÊNDICE A

Lista de Patrocínios e Publicidades Restritas:

- Qualquer jogo eletrônico ou desenvolvedor ou criador de jogos eletrônicos;
- Qualquer console ou plataforma de jogos eletrônicos;
- Qualquer Esport ou Esporte Tradicional, seja marca, liga, campeonato ou evento competitivo de jogos eletrônicos;
- Operadores ou marcas de Fantasy Esports, Esports Manager ou qualquer outro jogo desta natureza (incluindo daily fantasy);
- Websites e/ou aplicativos que operam com apostas ou qualquer casa de apostas, presentes ou disponíveis no Brasil ou no exterior;
- Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácias;
- Armas de fogo, revólveres ou munições;
- Produtos de tabaco ou derivados, vaporizadores, produtos alcoólicos ou outros intoxicantes cuja venda ou utilização seja regulada por lei;
- Campanhas políticas e figuras públicas que integrem ou sejam relacionados com a Administração pública;
- Ativos de criptomoeda ou corretoras/traders que não tenham operação autorizada no Brasil; para corretoras/traders que tenham operação autorizada no Brasil, mediante consulta à Riot é possível obter autorização para o patrocínio mas não a cessão de naming rights a este patrocinador.

- Website, aplicativos ou serviço em qualquer outra plataforma que exibam ou sejam relacionados à pornografia, conteúdo adulto, serviços de relacionamento ou produtos pornográficos;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais ou físicos conhecidos como falsificados ou ilegais, ou qualquer outro que viole os Termos de Uso ou Termo de Serviços do League of Legends e/ou Teamfight Tactics. No caso de marketplaces (ex: Ali Express, Mercado Livre), a Riot Games avaliará cada solicitação e poderá autorizar exceções a esta regra à sua discrição.

Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas

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