

**REGULAMENTO DAS
COMPETIÇÕES
ELIGA PORTUGAL E
TAÇA ELIGA PORTUGAL**

**LIGA
PORTUGAL**
CRIA TALENTO

ÍNDICE

CAPÍTULO I	3
DISPOSIÇÕES GERAIS	3
SECÇÃO I	3
ORGANIZAÇÃO TÉCNICA DAS COMPETIÇÕES	3
SECÇÃO II	5
FORMATO	5
SECÇÃO III	5
JOGOS	5
SECÇÃO IV	9
PARTICIPAÇÃO	9
SUBSECÇÃO I	9
JOGADORES	9
SUBSECÇÃO II	11
EQUIPAMENTOS	11
SECÇÃO V	11
ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	11
CAPÍTULO II	14
TAÇA ELIGA PORTUGAL	14
CAPÍTULO III	14
ELIGA PORTUGAL	14
SECÇÃO I	14
FASE REGULAR	14
SECÇÃO II	17
ELIGA PORTUGAL FINALS	17
CAPÍTULO IV	18
DEVERES	18
CAPÍTULO V	20
DISCIPLINA	20
CAPÍTULO VI	21
DISPOSIÇÕES FINAIS	21

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES ELIGA PORTUGAL E TAÇA ELIGA PORTUGAL

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Norma habilitante

O presente Regulamento é adotado ao abrigo do disposto na alínea g), do n.º 2 do artigo 8.º dos Estatutos da Liga Portuguesa de Futebol Profissional.

Artigo 2.º

Objeto

O presente regulamento estabelece os direitos, obrigações e responsabilidades das pessoas e entidades envolvidas na organização e promoção das competições de desportos eletrónicos eLIGA PORTUGAL e Taça eLIGA PORTUGAL (doravante, designadas COMPETIÇÕES), e das sociedades desportivas e jogadores que nelas pretendam participar.

SECÇÃO I ORGANIZAÇÃO TÉCNICA DAS COMPETIÇÕES

Artigo 3.º

Competições

As COMPETIÇÕES são organizadas pela Liga Portugal.

Artigo 4.º

Organização

1. As decisões relativas à organização das COMPETIÇÕES, à promoção dos seus jogos e qualquer outra competência atribuída no presente regulamento à Liga Portugal são adotadas pelo Presidente da Liga Portugal e um Diretor Executivo ou por, pelo menos, dois Diretores Executivos.

2. Os poderes identificados no número anterior podem ser delegados, por períodos de uma época desportiva, em pessoa singular ou coletiva idónea, com reserva das faculdades de avocação e de revogação da delegação a todo o tempo.
3. A Liga Portugal pode utilizar as firmas, designações, marcas e logótipos identificativos dos clubes participantes nas COMPETIÇÕES, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
4. A Liga Portugal pode utilizar os nomes, completos ou abreviados, as alcunhas e os *nicknames*, a fotografia e o *avatar* e outras formas de identificação dos jogadores participantes nas COMPETIÇÕES, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
5. A Liga Portugal fixa a denominação oficial das COMPETIÇÕES, os seus patrocinadores, parceiros e produtor, assim como a plataforma onde decorrem os jogos.
6. A denominação oficial das COMPETIÇÕES é de uso obrigatório, a partir do momento que seja divulgada em Comunicado Oficial, para todos os clubes e jogadores participantes, na comunicação institucional no âmbito das COMPETIÇÕES e em todas as publicações, *posts*, informações, comunicações, entrevistas ou quaisquer intervenções públicas ou divulgadas.

Artigo 5.º

Calendários

1. As datas das COMPETIÇÕES, incluindo as referentes aos jogos, são definidas pela Liga Portugal e divulgadas mediante Comunicado Oficial.
2. A Liga Portugal pode, por motivos de força maior ou em circunstâncias devidamente fundamentadas, suspender total ou parcialmente, temporária ou definitivamente, as COMPETIÇÕES.
3. No caso da suspensão definitiva, cabe à Liga Portugal decidir sobre se haverá lugar ao apuramento do campeão e em que moldes, devendo sempre privilegiar-se critérios que tenham por base o mérito desportivo.

Artigo 6.º

Deslocações

Os encargos com as deslocações no âmbito das COMPETIÇÕES são da responsabilidade dos clubes participantes.

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES ELIGA PORTUGAL E TAÇA ELIGA PORTUGAL

SECÇÃO II FORMATO

Artigo 7.º

Formato das Competições

As competições podem ser a eliminar, por pontos ou mistas.

Artigo 8.º

Competições a eliminar

Nas competições a eliminar, a prova é realizada por fases, sendo excluídos os vencidos de cada fase até se apurarem os dois finalistas.

Artigo 9.º

Competições por pontos

Nas competições disputadas por pontos adotar-se-á o seguinte método de atribuição de pontos:

- a) em caso de vitória, três pontos;
- b) em caso de empate, um ponto;
- c) em caso de derrota, zero pontos.

Artigo 10.º

Competições mistas

- 1. As competições mistas desdobram-se em fases que adotam o formato a eliminar e fases que adotam o formato de pontos.
- 2. É correspondentemente aplicável às competições mistas o disposto nos artigos antecedentes, consoante a natureza da fase em disputa.

SECÇÃO III JOGOS

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES ELIGA PORTUGAL E TAÇA ELIGA PORTUGAL

Artigo 11.º

Disposições Gerais

1. Todos os jogos são disputados de harmonia e em obediência ao disposto neste Regulamento.
2. Todos os jogos são realizados em direto, podendo disputar-se presencialmente ou *online*.
3. Nos termos do número anterior, os jogadores que disputem os jogos *online* deverão fazê-lo a partir de território nacional português.

Artigo 12.º

Duração

Os jogos das COMPETIÇÕES têm a duração total de 19 minutos e 30 segundos, com duas partes de 9 minutos cada, separadas por 90 segundos de intervalo, gerido pela plataforma.

Artigo 13.º

Regras dos jogos

1. Até 15 minutos antes do início de cada jogo, as equipas indicam o jogador do respetivo plantel que o irá disputar.
2. Considera-se vencedora a equipa que num jogo tenha mais golos e derrotada a que tenha menos golos.
3. Em caso de empate no final do tempo regulamentar:
 - a) no formato por pontos: ter-se-ão ambas por empatadas;
 - b) no formato a eliminar: as equipas disputarão um prolongamento, findo o qual, caso o empate se mantenha, se procederá ao desempate através do sistema de pontapés da marca de grande penalidade utilizando-se, quando necessário, o mecanismo “convite para competição amigável”.

Artigo 14.º

Definições de jogo e configurações

1. As definições de jogo e as suas configurações são as seguintes:
 - a) *Ruleset*: eLiga Portugal
 - b) Centro de Dados: Direto

- c) Desempate (Playoffs): Prolongamento
 - d) Duração de cada parte: 9 minutos
 - e) Estádio: UT Stadium
2. O remate de precisão tem de estar ativado nas opções de cada jogador.
 3. Os jogadores podem pedir até três pausas por parte, cada uma com a duração de 1 minutos e 30 segundos, não acumuláveis para a parte seguinte.
 4. Sem prejuízo do número anterior, caso seja necessário haver prolongamento, será concedida mais uma pausa a cada clube participante no jogo.
 5. Em casos indicados pelos oficiais de jogo, o centro de dados poderá ser definido para Madrid.
 6. A composição do plantel de cada equipa será definida através de *drafts*, mediante a utilização do link draft.fcpro.com, de acordo com as restrições previamente comunicadas pela Liga Portugal, para cada momento das COMPETIÇÕES.

Artigo 15.º

Pausas, desconexões, *glitches* e *bugs*

1. O número, momento e duração das pausas são os de um jogo *online*.
2. Ocorrendo a desconexão de um jogador no decurso de um jogo, este é retomado do momento em que se encontrava aquando da falha, jogando-se o tempo remanescente.
3. A ocorrência de *glitches* ou *bugs* durante a realização de um jogo não podem ser exploradas pelos jogadores para obter qualquer vantagem.
4. Quaisquer problemas técnicos constatados pelos jogadores durante um jogo, devem ser comunicados imediatamente aos oficiais da organização, nos termos e para os efeitos do artigo 17.º.
5. No caso de jogos disputados *online*, os meios técnicos para a realização do jogo (eletricidade, *internet*, comando, etc) são da exclusiva responsabilidade do clube e dos seus jogadores.
6. Em caso de as condições não estarem reunidas por uma das partes, esta terá um período de 15 minutos para as assegurar, sob pena de ter de indicar o outro elemento do plantel para disputar o jogo cuja impossibilidade em novo prazo de 15 minutos equivalerá a falta de comparência.

Artigo 16.º

Oficiais do torneio

1. A organização designa os oficiais do torneio, incluindo um diretor de prova, responsáveis pela gestão do evento.
2. Os oficiais do torneio dão instruções aos jogadores relativamente ao momento:
 - a) em que deve ser efetuada a configuração do jogo;
 - b) de início do jogo.
3. No caso de as configurações do pré-jogo necessitarem de adaptações, os jogadores devem solicitar aos oficiais do torneio a respetiva validação.

Artigo 17.º

Protestos

1. Qualquer problema técnico ou de outra natureza que sobrevenha durante um jogo deve ser imediatamente reportado a um oficial do torneio.
2. No caso do número anterior, o oficial do torneio avalia a pertinência do problema reportado para a regular prossecução do jogo, decidindo a respetiva suspensão ou continuação e instruindo os jogadores sobre os procedimentos a adotar.
3. O oficial do torneio pode, por decisão própria ou a pedido de um jogador, consultar o diretor de prova.

Artigo 18.º

Prémios

1. São atribuídos prémios aos clubes participantes.
2. Adicionalmente, é atribuído um prémio aos participantes em cada uma das finais das COMPETIÇÕES, em função da classificação final.
3. O disposto no número anterior é também aplicável aos participantes no eLIGA PORTUGAL Finals.
4. O valor dos prémios é definido pela Liga Portugal antes do início das COMPETIÇÕES e divulgado em Comunicado Oficial.

5. O apuramento para as competições eChampions League e Play-Ins do Campeonato do Mundo de EA FC, e a identificação dos jogadores que as irão disputar, é feito em harmonia e obediência ao disposto nas regras estabelecidas pela Electronic Arts.

SECÇÃO IV PARTICIPAÇÃO

Artigo 19.º

Clubes participantes

1. As COMPETIÇÕES são disputadas exclusivamente pelos clubes participantes na Liga Portugal Betclic que se inscrevam para o efeito, no prazo e mediante o cumprimento das condições definidas em Comunicado Oficial, incluindo a subscrição de declaração de aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento e das obrigações, condições e cedências nele previstas.
2. A Liga Portugal divulga os clubes participantes mediante Comunicado Oficial.
3. Os clubes participantes devem remeter à Liga Portugal, os contactos para efeitos de realização de todas as notificações que lhes sejam dirigidas, sendo responsáveis pela manutenção desses contactos ativos.
4. As notificações referidas no número anterior consideram-se realizadas no dia útil seguinte ao do seu envio.
5. Os clubes participantes têm a obrigação de informar a Liga Portugal de qualquer alteração aos contactos referidos nos números anteriores.

SUBSECÇÃO I JOGADORES

Artigo 20.º

Requisitos

1. A participação dos jogadores nas COMPETIÇÕES depende da sua prévia inscrição nos termos do artigo seguinte e da manutenção dos seguintes requisitos:
 - a) ter domicílio em território português ou contrato com um dos clubes participantes;

- b) ser maior de 16 anos;
 - c) ter acesso ao jogo na plataforma;
 - d) não estar impedido pela Liga Portugal, pelo seu clube ou pelo autor da plataforma de participar em competições.
 - e) ter uma, e apenas uma, conta válida para a plataforma.
2. Para verificação do cumprimento dos requisitos previstos no número anterior, a Liga Portugal pode requerer aos jogadores, a qualquer momento, documento idóneo para fazer a correspondente prova.
 3. A inscrição do jogador que deixe de cumprir qualquer dos requisitos do n.º 1 é cancelada por decisão da Liga Portugal.
 4. Os jogadores menores de 18 anos são portadores de uma autorização do titular das responsabilidades parentais para a sua deslocação ao local de jogo, no caso de este ser disputado presencialmente.
 5. A falta de apresentação do documento descrito no número anterior equivale a falta de comparência.

Artigo 21.º

Inscrição de jogadores

1. O prazo de inscrição de jogadores é definido pela Liga Portugal em Comunicado Oficial.
2. A inscrição dos jogadores é feita pelo clube que representam, por via eletrónica, através de um formulário disponibilizado pela Liga Portugal para o efeito e divulgado em Comunicado Oficial.
3. A inscrição dos jogadores é, ainda, instruída com declaração subscrita pelo jogador de aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento e das obrigações, condições e cedências nele previstas, ou no caso de o jogador ser menor de idade, com declaração subscrita pelo titular das responsabilidades parentais.
4. Cada clube inscreve até dois jogadores, no prazo previsto no n.º 1.
5. Feita a inscrição da equipa nos termos do número anterior, qualquer alteração à respetiva composição depende de requerimento escrito e fundamentado do clube, que será livremente apreciado pela Liga Portugal.
6. É proibida, determinando o cancelamento da inscrição, por decisão da Liga Portugal:
 - a) a utilização de informações falsas ou de outro jogador;

- b) a partilha da conta de jogador;
 - c) a utilização da conta de outro jogador;
 - d) a participação de um jogador que, na mesma época desportiva, integre uma outra equipa da mesma modalidade, distinta da inscrita nas COMPETIÇÕES, da qual faça parte um dos seus adversários.
7. O cancelamento da inscrição impede o jogador de participar nas COMPETIÇÕES, nos termos da alínea d), do n.º 1 do artigo anterior, por período a fixar na decisão que o determine, entre o mínimo de uma e o máximo de três épocas desportivas.

SUBSECÇÃO II EQUIPAMENTOS

Artigo 22.º

Equipamentos

1. Durante todos os jogos, os jogadores devem usar roupa fornecida ou alusiva ao clube que estão a representar, devendo as camisolas ostentar, obrigatoriamente, o respetivo logótipo.
2. Os clubes são responsáveis por disponibilizar os equipamentos dos jogadores.
3. É vedado aos jogadores ostentar, utilizar ou transportar qualquer item de cariz político, religioso, polémico, obsceno ou que, segundo o juízo da Liga Portugal, seja suscetível de afetar negativamente a imagem da Liga Portugal, das COMPETIÇÕES ou dos seus parceiros.

SECÇÃO V ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

Artigo 23.º

Direitos comerciais e publicitários

1. A Liga Portugal detém, em exclusivo, todos os direitos relativos às COMPETIÇÕES, que pode ceder livremente.
2. Nomeadamente, pertencem à Liga Portugal:

- a) os direitos comerciais, publicitários e audiovisuais das COMPETIÇÕES;
 - b) o nome, a imagem, as marcas e os logótipos das COMPETIÇÕES;
 - c) quaisquer outros direitos de propriedade intelectual relativa às ou gerados pelas COMPETIÇÕES.
3. É vedado aos clubes e aos jogadores participantes nas COMPETIÇÕES utilizar, reproduzir ou por qualquer forma fazer uso dos direitos descritos nos números anteriores, sem a autorização prévia e por escrito da Liga Portugal, que a pode livremente recusar.
4. A Liga Portugal detém em regime de exclusividade o direito de receber, reter e distribuir todas as receitas provenientes da exploração dos direitos comerciais e publicitários.

Artigo 24.º

Publicidade

- 1. A colocação de publicidade nos jogos das COMPETIÇÕES e nas respetivas transmissões é feita pela Liga Portugal.
- 2. Os jogadores participantes nas COMPETIÇÕES, por cada jogo que disputem, obrigam-se a participar numa ação promocional, de *marketing* ou publicitária.
- 3. As ações referidas no número anterior podem consistir, nomeadamente, em:
 - a) sessões fotográficas;
 - b) sessões de autógrafos de duração não superior a duas horas;
 - c) realização de entrevistas com recolha de som, imagem, som e imagem ou declarações escritas;
 - d) gravação de vídeos curtos destinados a promover as COMPETIÇÕES ou os jogos que a compõem.

Artigo 25.º

Recolha de imagens

- 1. Os jogadores cedem a sua imagem e a dos jogos que disputem durante as COMPETIÇÕES, incluindo o sinal de videochamada.

2. A Liga Portugal pode recolher imagens dos jogadores que participam nas COMPETIÇÕES para efeito de gravação da sua imagem, vídeo ou estática, durante os eventos *online* ou presenciais e posterior divulgação.
3. Os jogadores autorizam a divulgação e qualquer uso pela Liga Portugal das imagens referidas nos números anteriores.
4. É proibida a gravação e divulgação de imagens ou filmagens das COMPETIÇÕES por ou em nome de um jogador ou clube.

Artigo 26.º

Proteção de dados pessoais

1. Qualquer jogador que participe nas COMPETIÇÕES, assim como, o seu representante legal no caso de jogador menor, consentem em que a organização e seus parceiros possam usar o seu nome, voz, imagem, *slogan*, semelhança, biografia, estatísticas e desempenho nas COMPETIÇÕES, assim como, imagens suas com ou sem movimento, sem qualquer tipo de compensação ou aviso prévio.
2. A organização reserva-se o direito de solicitar dados de qualquer rede social dos jogadores, para que possa ser validado algum incumprimento em relação à linguagem, imagens ou a qualquer comportamento inadequado ou ofensivo, ou que possa colocar afetar a imagem ou o bom-nome da Liga Portugal, das COMPETIÇÕES, de qualquer clube, organização, produtor ou patrocinador.
3. Qualquer jogador reconhece, aceita e autoriza que os dados pessoais por si prestados para a participação ou durante a participação nas COMPETIÇÕES, sejam:
 - a) processados e usados de acordo com a política de privacidade disponibilizada na página oficial das COMPETIÇÕES (disponível para consulta em <https://esports.ligaportugal.pt/>) e em conformidade com a legislação de proteção de dados pessoais;
 - b) usados pela Liga Portugal e seus respetivos agentes e fornecedores para administrar as COMPETIÇÕES e para permitir que a Liga Portugal promova as COMPETIÇÕES por qualquer meio.
4. O jogador que exercer o seu direito de se opor ao uso dos seus dados, antes do final das COMPETIÇÕES, é delas excluído.

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES ELIGA PORTUGAL E TAÇA ELIGA PORTUGAL

CAPÍTULO II TAÇA ELIGA PORTUGAL

Artigo 27.º

Formato

1. A Taça eLIGA PORTUGAL é uma competição a eliminar, disputada, no máximo, por 18 equipas.
2. Os jogos serão definidos por sorteio que não terá *seeding*.

CAPÍTULO III ELIGA PORTUGAL

Artigo 28.º

Formato

1. A eLIGA PORTUGAL é uma competição mista, disputada pelas equipas inscritas na Taça eLIGA PORTUGAL, que se divide em duas fases: a “Fase Regular” e a “eLIGA PORTUGAL Finals”.
2. A Fase Regular é disputada por pontos.
3. A eLIGA PORTUGAL Finals é disputada, por eliminatórias, pelas oito equipas apuradas na Fase Regular.

SECÇÃO I FASE REGULAR

Artigo 29.º

Formato

1. A Fase Regular subdivide-se em três etapas.
2. Cada etapa consiste em duas fases: uma fase por pontos (fase de grupos online), seguida de uma fase a eliminar (fase de *playoffs* presenciais).

3. Na fase de grupos online de cada etapa, os clubes participantes são distribuídos, por sorteio, por três grupos em que cada equipa jogará com todas demais do mesmo grupo.
4. No caso de um grupo ser composto por número ímpar de equipas, em cada jornada haverá uma que não disputará um jogo.
5. Durante a fase de grupos, a transmissão não listada de todos os jogadores, bem como a partilha de *webcam* via plataforma fornecida pela produção da transmissão são obrigatórias.
6. Na fase de grupos são apuradas as duas melhores equipas de cada grupo e os dois melhores terceiros classificados para disputar os playoffs presenciais.
7. O emparelhamento dos *playoffs* de cada etapa será o seguinte:
 - a) 1.º classificado do Grupo A vs 3.º classificado do Grupo B ou C;
 - b) 1.º classificado do Grupo B vs 2.º classificado do Grupo C;
 - c) 1.º classificado do Grupo C vs 3.º classificado do Grupo A ou B;
 - d) 2.º classificado do Grupo A vs 2.º classificado do Grupo B.
8. As datas dos sorteios serão anunciadas em Comunicado Oficial.
9. No sorteio da primeira etapa existirão três potes, definidos com base na classificação final das equipas participantes na Taça eLIGA PORTUGAL, compostos da seguinte forma:
 - a) Pote 1: equipas finalistas da Taça eLIGA PORTUGAL;
 - b) Pote 2: equipas classificadas entre o 3.º e o 8.º lugar na Taça eLIGA PORTUGAL;
 - c) Pote 3: restantes equipas inscritas na Taça eLIGA PORTUGAL.
10. No sorteio da etapa 2 e etapa 3 existirão quatro potes, compostos da seguinte forma:
 - a) Pote 1: finalistas dos *playoffs* da etapa anterior;
 - b) Pote 2: restantes equipas dos *playoffs* da etapa anterior;
 - c) Pote 3: equipas classificadas no quarto lugar do seu grupo e a equipa perdedora do *last chance* da etapa anterior;
 - d) Pote 4: restantes equipas.
11. Os sorteios mencionados nos números anteriores iniciam-se com a definição do grupo para o finalista vencedor e, de seguida, do grupo para o finalista vencido, garantindo que não integram o mesmo grupo.
12. Concluída a colocação das equipas que compõem o Pote 1, a primeira equipa sorteada do Pote 2 é obrigatoriamente alocada ao grupo sem finalistas, prosseguindo-se, a partir daí, pela ordem

sequencial de Grupos A, B e C, iniciando no grupo imediatamente subsequente ao último ocupado.

13. Cada uma das três etapas atribui pontos para o *ranking* geral, segundo a seguinte tabela:

- a) 1.º Classificado do *playoff* de cada etapa: 400 pontos;
- b) 2.º Classificado do *playoff* de cada etapa: 200 pontos;
- c) 3.º e 4.º Classificados do *playoff* de cada etapa: 100 pontos;
- d) 5.º a 8.º Classificados do *playoff* de cada etapa: 30 pontos;
- e) 1.º classificado do grupo: 70 pontos;
- f) 2.º classificado do grupo: 55 pontos;
- g) 3.º classificado do grupo: 45 pontos;
- h) 4.º classificado do grupo: 20 pontos;
- i) 5.º e 6.º classificados do grupo: 0 pontos.

Artigo 30.º

Desempate e apuramento na fase de grupos

- 1. No final de cada fase de grupos, o apuramento do:
 - a) melhor terceiro classificado faz-se pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - i. maior média de pontos por jornada;
 - ii. maior diferença de golos;
 - iii. maior média de golos marcados por jornada;
 - iv. sorteio.
 - b) segundo melhor terceiro classificado faz-se pela realização de um jogo de desempate, denominado *last chance*, entre as restantes duas equipas classificadas em terceiro lugar dos respetivos grupos.
- 2. No caso de empate pontual, para estabelecimento da classificação geral são aplicados, sucessivamente e até desempate, os seguintes critérios:
 - a) número de pontos alcançados pelas equipas empatadas nos jogos que disputaram entre si;
 - b) diferença de golos nos jogos disputados entre si;

- c) número de vitórias na competição;
- d) número de golos marcadas na competição;
- e) sorteio.

SECÇÃO II ELIGA PORTUGAL FINALS

Artigo 31.º

Formato

1. O eLIGA PORTUGAL Finals é disputado em jogos BO3, numa *bracket*, pelos oito melhores classificados no *ranking* geral do eLIGA PORTUGAL.
2. O emparelhamento das equipas é o seguinte:

Quartos de Final:

QF1: 1.º classificado do *ranking* geral vs. 8.º classificado do *ranking* geral;

QF2: 4.º classificado do *ranking* geral vs. 5.º classificado do *ranking* geral;

QF3: 3.º classificado do *ranking* geral vs. 6.º classificado do *ranking* geral;

QF4: 2.º classificado do *ranking* geral vs. 7.º classificado do *ranking* geral;

Meias-Finais:

MF1: Vencedor QF1 vs. Vencedor QF2;

MF2: Vencedor QF3 vs. Vencedor QF4;

Final:

Vencedor MF1 vs. Vencedor MF2.

3. A equipa melhor classificada do *ranking* geral escolherá em que qualidade (visitante ou visitada) pretende disputar o primeiro jogo, sendo que, no jogo seguinte a qualidade inverter-se-á.
4. O vencedor do eLIGA PORTUGAL Finals sagra-se «Campeão da eLIGA PORTUGAL» da época desportiva em curso.

CAPÍTULO IV DEVERES

Artigo 32.º

Princípio geral

1. Os jogadores devem adotar os mais altos padrões de comportamento durante as COMPETIÇÕES, tanto na fase de qualificação, como nos eventos ao vivo, sob pena de lhe serem aplicadas sanções disciplinares.
2. Antes da sua participação nas COMPETIÇÕES, os jogadores devem tomar conhecimento de todas as regras, não constituindo circunstância desculpante ou atenuante, a respetiva infração por desconhecimento.

Artigo 33.º

Deveres específicos dos jogadores

1. Cada jogador deve atuar perante a Liga Portugal, os demais jogadores, a organização e os oficiais do torneio, de boa-fé e observando os seguintes deveres:
 - a) de desportivismo e de observância da ética desportiva;
 - b) de lealdade;
 - c) de urbanidade.
2. É proibida a prática, por qualquer forma de:
 - a) comportamentos abusivos, insultuosos, intimidatórios ou ofensivos de outro jogador, de um oficial do torneio ou da Liga Portugal;
 - b) atos ou quaisquer declarações que sejam discriminatórias por meio de raça, religião, género, sexualidade, deficiência, cor ou origem nacional ou étnica;
 - c) atos ou quaisquer declarações que sejam suscetíveis de criar descrédito à Liga Portugal, às COMPETIÇÕES, aos clubes, patrocinadores ou produtores.
3. É vedado aos clubes e aos jogadores:
 - a) usar *software* ou programa que danifique, interfira, ou perturbe as COMPETIÇÕES, outro computador ou propriedade alheia;
 - b) interferir ou interromper a participação de outro jogador nas COMPETIÇÕES;

- c) usar *exploits*, *cheats*, recursos não documentados, erros de *design* ou *bugs* durante as COMPETIÇÕES;
- d) envolver-se em qualquer atividade que perturbe significativamente a paz, justiça e ambiente de jogo, devendo respeitar as COMPETIÇÕES;
- e) aplicar a combinação de uma finta que levanta a bola do chão, seguida de um remate em pontapé acrobático (mecanismo comumente denominado *rainbow flick shot* ou *el tornado flick shot*);
- f) promover ou encorajar outro jogador a praticar qualquer conduta ou ato proibido neste artigo.

Artigo 34.º

Resultados combinados e conluio

1. Os jogadores devem abster-se de concertar, influenciar indevidamente ou ser parte integrante de qualquer acordo para influenciar indevidamente o resultado, progresso, conduta ou qualquer outro aspeto de um jogo, sob pena de exclusão das COMPETIÇÕES e sancionamento do clube que representam.
2. É expressamente proibido o desempenho insuficiente durante uma partida, de forma deliberada.
3. Nenhum jogador deve participar em qualquer forma de conluio, sendo expressamente proibido qualquer acordo entre jogadores e/ou outros indivíduos, com o fim de alterar o resultado ou outros componentes de um jogo, nomeadamente:
 - a) utilizando outra identidade, através do acesso à conta de outro jogador ou a uma conta secundária;
 - b) perdendo intencionalmente um jogo;
 - c) permitindo ao oponente marcar golos, nomeadamente como o propósito de impactar o desempate por diferença de golos.

Artigo 35.º

Apostas e jogos de azar

É vedado aos jogadores:

- a) fazer apostas, diretamente ou por interposta pessoa, sobre os resultados dos jogos das COMPETIÇÕES ou qualquer das suas incidências, independentemente de neles participar;
- b) divulgar a terceiros informações relativas à organização das COMPETIÇÕES ou dos seus jogadores que possa ser relevante para efeitos da colocação das apostas referidas na alínea anterior;
- c) aceitar ou procurar oferecer alguma forma de suborno em relação a qualquer aspeto das COMPETIÇÕES ou a qualquer dos seus jogos.

CAPÍTULO V DISCIPLINA

Artigo 36.º

Disposições gerais

- 1. Qualquer suspeita de violação das disposições regulamentares por um jogador, é reportada pelos oficiais do torneio à Liga Portugal.
- 2. A violação das regras e deveres regulamentares fazem incorrer o jogador e o clube que representam em responsabilidade disciplinar.
- 3. Os jogadores renunciam a qualquer direito de ação legal contra a Liga Portugal, o produtor do jogo ou qualquer um dos seus filiados.

Artigo 37.º

Procedimento disciplinar

- 1. O procedimento disciplinar é instaurado pela Liga Portugal, com fundamento em factos de que tenha conhecimento próprio ou na sequência de participação.
- 2. A instauração do procedimento disciplinar é comunicada ao arguido, com indicação dos factos que lhe são imputados e da infração disciplinar pela qual se procede e conclui com o convite para, querendo, sobre eles se pronunciar.
- 3. Além do arguido, podem ser ouvidos quaisquer oficiais do torneio, jogadores e espectadores que possam depor no sentido de clarificar os factos sob apreciação.
- 4. O procedimento disciplinar tem lugar no local do jogo ou na sede da Liga Portugal.

5. A decisão do processo cabe a um júri de três pessoas nomeadas pela Liga Portugal para o efeito, das quais, pelo menos uma deve ser licenciada em Direito e é comunicada ao arguido.
6. O procedimento disciplinar decorre integralmente de forma oral, sem prejuízo de, no prazo de cinco dias úteis, ser elaborada uma ata do procedimento que deve ser notificada ao arguido.

Artigo 38.º

Sanções

1. Em processo disciplinar podem ser aplicadas as seguintes sanções:
 - a) repreensão;
 - b) suspensão, por certo número de jogos;
 - c) perda de pontos;
 - d) perda de jogo;
 - e) desclassificação das COMPETIÇÕES;
 - f) perda de título;
 - g) a proibição de participação em futuras competições da eLIGA PORTUGAL, por certo prazo.
2. A prática do ato previsto na alínea e), do n.º 3, do artigo 33.º é punida com a sanção de perda de jogo.
3. A aplicação de qualquer sanção pode ser comunicada pela Liga Portugal ao produtor do jogo e é objeto de divulgação por comunicado oficial.

CAPÍTULO VI DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 39.º

Responsabilidade

1. A organização das COMPETIÇÕES é fornecida de forma gratuita aos jogadores.
2. A Liga Portugal não se responsabiliza por:
 - a) qualquer deceção sofrida pelos jogadores como resultado da sua participação nas COMPETIÇÕES ou da sua exclusão do torneio ou jogos;

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES ELIGA PORTUGAL E TAÇA ELIGA PORTUGAL

- b) qualquer dano, perda ou responsabilidade que não tenha sido prevista pela Liga Portugal ou pelo jogador aquando da entrada do jogador nas COMPETIÇÕES;
- c) qualquer perda de negócios que um jogador possa sofrer, incluindo perda de receitas, lucros ou quaisquer valores previstos;
- d) qualquer falha na ligação de rede que prejudique o jogador durante as COMPETIÇÕES.

Artigo 40.º

Alterações regulamentares

1. O presente Regulamento pode ser alterado pela Liga Portugal a qualquer momento, incluindo durante as COMPETIÇÕES.
2. As alterações regulamentares entram em vigor após a sua divulgação em Comunicado Oficial.

Artigo 41.º

Interpretação, integração de lacunas e casos omissos

1. A interpretação do presente Regulamento compete à Liga Portugal.
2. A integração de eventuais lacunas e casos omissos compete à Liga Portugal que cria a norma sistematicamente coerente para o efeito.



www.ligaportugal.pt