



efadu
portugal university
electronic sports

Regulamento do Campeonato Nacional Universitário de League of Legends

eFADU Nacionais

eFADU - REGULAMENTO do Campeonato Nacional
Universitário de League of Legends.

Aprovado em reunião de direção a 30 de outubro de 2023, de acordo com os estatutos da FADU vigentes - art.º 48º, secção VI, capítulo III e o número 2 do art.º 41º do decreto-lei n.º 248-B de 31.12.2008, que aprova o regime jurídico das federações desportivas.

Estrutura

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.02 Títulos e Prémios

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.02 Jogadores

02.03 Composição das Equipas

02.04 Composição das Equipas Técnicas

02.05 Seguro Desportivo

02.06 Exame Médico Desportivo

03. Competição

03.01 Formato, sistema, calendário da competição e pontuação

03.02 Fase Final

03.03 Gestão da competição

03.04 Regras gerais

03.05 Pausas

03.06 Falta de Comparência

03.07 Adiamentos

03.08 Equipamentos

03.09 Spectators

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.02 Sanções

04.03 Direito de Recurso e Defesa

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.04 Transmissão

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.02 Aplicação e casos omissos

06.03 Contacto

Siglas e nomenclaturas

FADU	Federação Académica do Desporto Universitário
eFADU	Organização da FADU na área dos Esports
eFADU Nacional	Campeonato Nacional Universitário (CNU) de Esports
NCS	Competição de abrangência nacional (Norte, Centro e Sul)

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.01.1 As competições oficiais universitárias organizam-se sob égide da Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), adiante também designada por eFADU Portugal, para efeitos de organização de competições e eventos na área dos desportos eletrónicos.

01.01.2 O estipulado neste regulamento define as normas gerais e específicas de organização do Campeonato Nacional Universitário de League of Legends (LOL), também designado de eFADU Nacional - League of Legends.

01.01.3 Todas as competições organizadas sob égide da FADU, enquadram-se e respeitam, na sua organização e participação, os princípios da defesa da integridade das competições, da luta contra a dopagem, a corrupção e a viciação de resultados, no combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos e a todas as formas de discriminação, entre as quais as baseadas no sexo.

01.02 Títulos e Prémios

01.02.1 Ao abrigo dos direitos desportivos exclusivos consagrados na Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto, os títulos oficiais universitários de nível nacional ou regional só podem ser conferidos pela FADU.

01.02.2 Para o efeito do mencionado no ponto anterior, a FADU pode conceder a organização ou integrar nos eventos nacionais, eventos de cariz regional, de acordo com o estipulado em regulamentação própria.

01.02.3 Apenas nos eventos com a designação de eFADU Nacional ou a este equiparado se disputam títulos de Campeão Nacional Universitário.

01.02.4 A eFADU Portugal atribuirá os seguintes prémios oficiais, nas provas onde se disputam o título de campeão nacional universitário de League of Legends:

- a. Título e troféu de Campeão Nacional Universitário à equipa vencedora, e atribuição do 2º e 3º lugar para constituição final do pódio do eFADU Nacional;
- b. Poderá ainda a eFADU Portugal juntamente com os seus parceiros e patrocinadores, atribuir outros prémios individuais ou coletivos, a divulgar.

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.01.1 Nas provas oficiais eFADU Nacional apenas pode participar uma equipa por Clube filiado na FADU, de acordo com o artigo 3.01.01 do regulamento de provas oficiais da FADU, com sede em Portugal. Apenas podem participar nas provas oficiais da FADU:

- a. Clubes representativos de AAEE/FAE/EES/IES nas condições referidas no ponto anterior;
- b. Estudantes do Ensino Superior inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, conferentes de grau académico (licenciatura, mestrado e doutoramento) e EES/IES reconhecidos pelo MINES. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do seu curso de ensino superior, mediante a apresentação do diploma de curso ou equivalente, de acordo com as normas da FISU;
- c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (TeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. A conclusão destes cursos não confere elegibilidade desportiva para o ano civil seguinte.

02.01.2 Os clubes têm de estar devidamente registados e ativos no Portal FADU <https://portalfadu.pt/>.

02.01.3 Os clubes apenas podem representar os Estudantes da sua Instituição de Ensino Superior, nas condições referidas nos números anteriores.

02.01.4 Para comunicação e uso de imagem, os clubes podem, além da sua designação, sigla e logótipo oficial habituais, sem desvirtuar a sua imagem e representatividade;

- a. Acrescentar a referência a Esports ou similar na sua designação e sigla, para efeitos exclusivos da participação e comunicação nas competições oficiais universitárias de Esports;
- b. Um logótipo próprio, para os mesmos efeitos referidos no ponto anterior;

02.02 Jogadores

02.02.1 Apenas podem participar Estudantes do Ensino Superior, nas condições previstas no regulamento de provas oficiais da FADU, nomeadamente: Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciatura, mestrado e doutoramento) e em Estabelecimentos/Instituições Ensino Superior, reconhecidas pelo Ministério que tutela o Ensino Superior (MINES);

- a. Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciatura, mestrado e doutoramento) e em Estabelecimentos/Instituições Ensino Superior, reconhecidas pelo Ministério que tutela o Ensino Superior (MINES);
- b. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do curso de ensino superior, conferente de grau académico, mediante a apresentação do diploma de conclusão do curso ou equivalente, de acordo com as normas estipuladas pela Federação Internacional do Desporto Universitário (FISU);
- c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. No entanto, a conclusão destes cursos não confere elegibilidade académica e desportiva para o ano civil seguinte.
- d. Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

02.02.2 Os jogadores têm de estar registados no Portal FADU e apenas podem ser inscritos nas provas e na equipa pelo seu clube.

02.02.3 A inscrição de equipas, atletas e oficiais nas competições será efetuada através do Portal FADU, ou por outra forma divulgada oficialmente.

02.02.4 Nos Qualificadores de Lisboa e Porto, as organizações regionais - ADESL e FAP, respetivamente, gerem o processo de inscrição e validação de equipas e estudantes-atletas nestas mesmas competições

02.02.5 A FADU reserva-se ao direito de solicitar a portabilidade de dados de estudantes-atletas e equipas dos Qualificadores Regionais de Lisboa e Porto, para o Portal FADU.

02.02.6 Compete à FADU verificar e confirmar o registo dos jogadores e da documentação entregue, incluindo a sua elegibilidade académica, de forma a validar a sua filiação como praticante de Esports na eFADU Portugal.

02.02.7 Para participar no eFADU Nacional, o jogador deve ter uma conta que esteja pelo menos no nível 30 e capaz de jogar no modo de jogo: Tournament Draft.

02.02.8 O jogador deve ter uma única conta de jogo válida (para toda a competição), não podendo encontrar-se banida pela FADU e/ou Riot Games.

02.02.9 A cada conta é atribuído um Summoner ID único. Esta conta é vinculativa ao jogador, não podendo ser trocada após ter sido inscrita.

02.02.10 A conta deve conter um Summoner Name, aprovado pela Organização. Os Summoner Names não podem ter qualquer nome que seja ofensivo sob qualquer forma, ou nomes semelhantes a outras personagens, champions e outros jogadores e nomes derivados de produtos, marcas ou serviços que poderão causar mal-entendidos.

02.02.11 Ao inscrever-se, o jogador autoriza a ser gravado, para efeitos exclusivos de comunicação e transmissão dos jogos. Ao inscreverem-se, os participantes concordam e aceitam ainda, a captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da eFADU Portugal e das entidades parcerias oficiais da FADU, por esta autorizadas, para efeitos exclusivos de promoção, marketing, divulgação relacionadas com a organização das competições oficiais universitárias e ações promocionais dos Esports Universitários.

02.03 Composição das Equipas

02.03.1 Cada clube apenas pode inscrever 1 (uma) equipa no eFADU Nacional de League of Legends, para participar nos qualificadores regionais com vista o apuramento para a Fase Final.

02.03.2 Compete exclusivamente ao clube inscrever a equipa, os jogadores e oficiais que a integram, através do Portal FADU, dentro dos prazos estipulados e divulgados pela eFADU Portugal.

02.03.3 Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores. A cada equipa é permitida a inscrição na fase de competição em causa de até 10 jogadores (cinco obrigatórios + cinco suplentes opcionais) sendo a equipa técnica ilimitada.

02.03.3.1 Caso a equipa não atinga o número máximo de 5 jogadores suplentes até ao final do período de inscrição, pode, durante a temporada (Winter split e Spring split), fazer a inscrição de novos jogadores.

02.03.4 Um dos jogadores deverá ser designado por capitão de equipa, e é o responsável por comunicar com a organização do evento, para os efeitos definidos por esta, nomeadamente:

- a. Caso a equipa tenha mais que 10 jogadores inscritos, para cada uma das fases do campeonato, só poderá apresentar unicamente os 10 jogadores que estarão na ficha de jogo;
- b. Devido à proximidade de datas entre a Spring split e a Wild card, as equipas não podem fazer alterações, ou seja, nestes dois momentos competitivos, terão obrigatoriamente de manter os mesmos jogadores;
- c. Após o término do prazo de inscrições só serão aceites 3 alterações ao plantel até ao fim da competição;
- d. Os jogadores que sejam inscritos após o prazo final de inscrição, só poderão jogar 1 semana após a validação da mesma;
- e. Em cada fase da competição, as equipas deverão manter sempre os mesmos 10 jogadores. Esta questão fica definida aquando da realização do primeiro jogo.

02.03.5 Todas as equipas adotam obrigatoriamente o nome do seu clube FADU.

02.04 Composição das Equipas Técnicas

02.04.1 Online:

02.04.1.1 É necessário os 5 jogadores que vão começar a partida estarem presentes no discord da competição;

02.04.1.2 Um membro da equipa técnica pode estar presente na sala podendo comunicar com os jogadores apenas Durante a fase de picks & bans e não durante o jogo em si, tendo que cortar o seu som;

02.04.1.3 Podem existir partilhas de ecrã por parte dos jogadores.

02.04.2 Presencial:

02.04.2.1 Os 5 jogadores que vão começar o jogo devem estar em palco/zona de jogo;

02.04.2.2 Apenas um membro da equipa técnica pode entrar no palco/zona de jogo, apenas durante a fase de Picks & Bans e tem que ficar imediatamente atrás da sua equipa. Terminada essa fase, tem que se ausentar do palco/zona de jogo;

02.04.2.3 O treinador não pode comunicar com os seus jogadores durante o jogo.

02.05 Seguro Desportivo

02.05.1 Todos os agentes desportivos inscritos na FADU têm de possuir um seguro desportivo de acordo com a Lei em vigor e da informação comunicada e publicitada pela FADU;

02.05.2 Em alternativa ao ponto anterior, os clubes, obrigatoriamente têm de inserir, no ato de registo do Clube no Portal FADU, o Certificado FADU de Seguro Desportivo/Acidentes Pessoais (impresso IMP.2022.01.CSD) devidamente assinado e carimbado obrigatoriamente pelo tomador de seguro ou seguradora/agente de seguros, atestando a existência de uma apólice de seguro, válida para a época desportiva em curso, que permita identificar que agentes desportivos a inscrever pelo clube estão cobertos nas condições legais previstas para o seguro desportivo.

02.05.3 Os Clubes estão obrigados a comunicar à FADU qualquer alteração às condições incluídas no certificado referido no ponto anterior, para efeitos das presentes disposições, imediatamente a se registar tais alterações.

02.05.4 Após a inclusão de um agente no seguro desportivo de grupo da FADU, no caso de cancelamento por parte do clube ou de substituição por um seguro próprio, não serão ressarcidos ou devolvidos quaisquer valores devidos, incluindo o valor do prémio de seguro anual;

02.05.5 Não será validada a inscrição de quaisquer agentes que não disponham de seguro desportivo válido nos termos dos pontos anteriores.

02.05.6 Compete, sempre, ao clube FADU representar os seus agentes desportivos e participar os sinistros junto do tomador ou seguradora, nas condições e procedimentos por esta definida.

02.05.7 Para validação e ativação de seguro desportivo, todos os clubes participantes das competições nacionais e/ou regionais universitárias têm de estar devidamente filiados e registados no Portal da FADU.

02.06 Exame Médico Desportivo

02.06.1 Todos os participantes terão obrigatoriamente de apresentar uma Declaração a atestar a plena condição física e mental para a prática da atividade física (disponível no portal FADU).

02.06.2 Caso disponham de exame médico-desportivo, modelo IPDJ válido, este substitui a declaração supramencionada.

03. Competição

03.01 Formato, sistema, calendário da competição e pontuação

03.01.1 O eFADU Nacional de League of Legends realiza-se em 3 fases, no seguinte formato, sistema e calendário:

Fase	Prova	Participação	Sistema	Data Prova (*)	Inscrições (*)
1	Qualificador NCS	1 equipa por clube, apurada do qualificador local ou inscrita diretamente pelo clube.	Winter Split + Spring Split	Winter Split: de 01 de dezembro, até 21 de janeiro	Até 15 de novembro
			Spring Split: de 2 de março até 12 de maio		
	Qualificador Regional - Lisboa		Ver com entidade	Até 12 de maio	Ver com entidade
	Qualificador Regional - Porto		Ver com entidade	Até 12 de maio	Ver com entidade
2	Wild Card - Playoffs	6 equipas: 2 Maiores Pontuadas de cada Qualificador Regional	Eliminatória dupla em BO3.	18 e 19 de maio	Até 15 de maio

3	Fase Final	8 equipas: Vencedores de cada Qualificador Regional + 2 classificados no Wild Card.	Eliminatória simples em BO3.	30 de maio a 2 de junho	Até 22 de maio
---	------------	--	------------------------------	-------------------------	----------------

(*) Estas datas são provisórias, pelo que, as definitivas deverão ser comunicadas através das infos eFADU Portugal.

03.01.2 Os Qualificadores Regionais NCS de League of Legends realizam-se em conformidade com o seguinte sistema:

03.01.2.1 Round Robin (BO1) a apurar 4 equipas para eliminatória simples (BO3);

03.01.2.2 Em cada split é apurada uma equipa para as fases finais.

03.01.3 O modelo competitivo dos qualificadores Regionais de Lisboa e Porto estão ao encargo das respetivas associações regionais.

03.01.4 A ADESL e a FAP, deverão remeter para a FADU até dia 13 de maio, as respetivas classificações finais e vencedores das competições regionais dos CUL e dos CAP, bem como as equipas apuradas para as fases finais.

03.01.5 Nos Qualificadores Regionais - Lisboa e Porto, o seeding será random.

03.01.6 Durante a etapa das fases finais o seeding será determinado de acordo com a pontuação acumulada das equipas durante as duas primeiras fases (Winter e Spring Split), onde as equipas com maior pontuação jogarão com as equipas com inversamente menos pontos. O side é sempre decidido pela equipa em cima na bracket.

03.01.7 Nas partidas à melhor de 1 (Bo1) a equipa que aparecer por cima ou na esquerda do calendário jogará blue side. Nas partidas jogadas à melhor de 3 (Bo3) a equipa que aparecer por cima na bracket escolherá o side no primeiro e a equipa perdedora de cada jogo escolherá o side a jogar no jogo seguinte dentro dessa série.

03.01.8 A data de inscrições, é também referente à data final de submissão do plantel obrigatório.

03.01.9 Sistema de pontos Winter Split por classificação de Qualificador Regional : 1º - 105 | 2º - 75 | 3º - 60 | 4º - 45 | 5º - 30 | 6º - 18 | 7º - 12 | 8º - 8, as restantes equipas não são pontuadas.

03.01.10 Sistema de pontos Spring Split por classificação de Qualificador Regional : 1º - 140 | 2º - 100 | 3º - 80 | 4º - 60 | 5º - 40 | 6º - 24 | 7º - 16 | 8º - 12, as restantes equipas não são pontuadas.

03.01.11 Cada Campeão Regional de cada Temporada é automaticamente apurado para a Fase Final, se existirem campeões repetidos, aumentam o número de apurados pelo Wild Card.

03.01.12 As duas melhores equipas (pontuadas) de cada Região, ainda não apuradas para a Fase Final após o término da Spring Split são apuradas para o Wild Card.

03.01.13 As equipas que melhor se qualificarem no Wild Card, consoante o número de vagas disponíveis no momento, apuram-se também para a Fase Final.

03.02 Fase Final

03.02.1 A fase final do Campeonato Nacional Universitário será jogada entre as 8 equipas finalistas da eFADU Nacional de League of Legends.

03.02.2 Em caso de igualdade de pontuação, o seeding entre as equipas em questão será aleatório.

03.03 Gestão da competição

03.03.1 Qualificadores Regionais (NCS, Lisboa e Porto): A gestão da competição será da responsabilidade das Organizações Regionais (ADESL e FAP).

03.03.2 eFADU Nacional: A Organização fará a gestão direta da competição com os participantes.

03.04 Regras gerais

03.04.1 Todos os jogos serão disputados no patch mais atual do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.

03.04.2 Os jogos devem ser jogados utilizando o modo Tournament Draft. O jogo apenas pode ser jogado de outra forma com autorização da Organização designado para o torneio.

03.04.3 Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift no patch atual do jogo, aplicando-se as possíveis restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.

03.04.4 No caso de qualquer jogo ser transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização da Organização. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

03.04.5 Os jogos streamados devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da Organização.

03.04.6 Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado à Organização. Quaisquer queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

03.05 Pausas

03.05.1 Cada equipa tem direito a 15 minutos de pausa por jogo. Caso esse limite seja ultrapassado, a equipa que ultrapassou o limite pode requerer ao adversário que atribua parte do seu tempo de pausa.

03.05.2 No final do período designado para pausa, uma equipa poderá prosseguir com quaisquer jogadores em jogo desde que o seu número total não seja menor que quatro (4).

03.05.3 Caso uma equipa após o período de pausa que lhe for concedido não se encontre com um número de jogadores em concordância com o ponto anterior, será atribuída a essa equipa uma derrota por default.

03.06 Falta de Comparência

03.06.1 Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes na sala de jogo após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência aos jogadores em falta. Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores.

03.06.2 Considera-se falta de comparência de equipas ou atletas quando:

- a) A equipa/atleta não se apresenta na sala de jogo em condições de começar o jogo, no prazo estipulado de 15 minutos após o horário estabelecido para o seu início;
- b) A equipa não apresenta o número mínimo de jogadores, conforme condições regulamentares;
- c) A equipa/atleta não efetue a acreditação, quando inscrita e validada para participar.

03.06.3 A Equipa ou Atleta que não compareça para disputar um jogo ou prova organizada pela FADU, será punida com as seguintes sanções:

- a) Atribuição de derrota ou desclassificação;
- b) Suspensão da participação na prova em causa e nas restantes provas ou jogos calendarizados para a época em curso;

- a) Conforme o Regulamento Disciplinar, poderá ser aplicada pena de multa entre 250,00€ e 500,00€, para equipas, e de 25,00€ a 250,00€ para atletas.

03.06.4 O disposto na alínea b) do número anterior apenas é aplicável caso a não comparência ou o abandono da área de competição se verifique por mais de uma ocasião na época desportiva em questão.

03.06.5 No caso da falta de comparência se verificar na fase final de um Campeonato Nacional a pena de suspensão estender-se-á à época desportiva seguinte.

03.07 Adiamentos

03.07.1 Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso da Organização.

03.08 Equipamentos

03.08.1 Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

03.09 Spectators

03.09.1 Não serão permitidos espectadores nas partidas que serão transmitidas para a stream principal além da Organização. No caso das restantes partidas apenas poderão existir spectators no lobby em caso de acordo entre ambas as equipas.

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.01.1 As regras de conduta aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

04.01.2 A Organização terá total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

04.01.3 Todos os jogadores e agentes envolvidos devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, membros da Organização e espectadores.

04.01.4 Todos os participantes aceitam que irão respeitar as decisões da Organização ao longo de todo o Campeonato.

04.02 Sanções

04.02.1 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

04.02.1.1 Match Fixing

Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante que tenha realizado match fixing será banido permanentemente. Considera-se match fixing:

- a. 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;
- b. Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

04.02.1.2 Auxiliares de jogo

- a. Todo o jogador/equipa que utilizar auxiliares de jogo será desclassificado;

- b. Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja visão, script, ou qualquer outra forma.

04.02.1.3 Ringing

Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

04.02.2 A violação das seguintes regras será punida com um aviso, suspensão do jogador ou da equipa ou perda de bans pela equipa:

- a. O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo;
- b. A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão;
- c. 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;
- d. O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma;
- e. Comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento da Organização;
- f. A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a Organização, a Riot ou o League of Legends, em qualquer meio público ou rede social;
- g. A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização;
- h. A oferta de qualquer valor, bem ou favor à Organização, de qualquer equipa participante ou funcionário da Riot com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- i. A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização;
- j. A recusa de entregar ou apresentar qualquer documento ou informação requerida pela organização, caso a mesma seja obrigatória ou estritamente necessária para a sua participação;
- k. A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação da Organização;
- l. O envolvimento em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da Organização, justifique penalização;
- m. Nenhum membro da equipa ou terceiro a mando de um deve oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição;
- n. Durante todas as etapas da competição, qualquer jogador ou membro da equipa deve ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente;
- o. O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições;
- p. Um jogador não deve utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem;
- q. A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.

04.02.3 Para além dos casos referidos anteriormente, a Organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

04.03 Direito de Recurso e Defesa

04.03.1 Os dirigentes ou delegados dos clubes ou, na sua ausência e impossibilidade, os próprios jogadores participantes poderão exercer o seu direito de recurso e ou defesa de qualquer decisão tomada pela Organização através do email: Esports@fadu.pt.

04.03.2 Apenas os clubes intervenientes podem efetuar protestos dos respetivos jogos.

04.03.3 Os protestos são dirigidos à eFADU Portugal e devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição.

04.03.4 Compete à eFADU Portugal decidir sobre os protestos.

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.01.1 Todos os participantes aceitam que a eFADU Portugal e os seus parceiros, por si autorizados, para efeitos de promoção e comunicação do eFADU Nacional, através dos seus canais de comunicação e consequentes campanhas de marketing e ações promocionais relacionadas com a eFADU Portugal e a competição onde estão inseridos:

- a. Possam utilizar a imagem pessoal e digital, nome completo e in-game nickname, dos jogadores e equipas;
- b. Possam utilizar a imagem, logótipos, marcas dos clubes e jogadores.

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.02.1 A eFADU Portugal partilhará com os clubes um kit com as normas gráficas para a utilização da identidade visual da eFADU Portugal e das suas competições, nomeadamente os eFADU Nacional. Estas imagens devem ser usadas pelos clubes, para promoverem, comunicarem e partilharem as competições que organizam e participam inseridas nos eFADU Nacional, designadamente os qualificadores locais e as outras fases da competição.

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.03.1 Os jogadores apenas poderão utilizar, na imagem de perfil, comunicação e transmissão, em que apareçam visíveis, ou nos jogos presenciais, equipamento oficial do clube eFADU que representam.

05.03.2 Caso não disponham de vestuário do clube, só podem utilizar equipamento que não apresente qualquer imagem ou referência a outros clubes, entidades ou marcas, salvo a marca do próprio equipamento.

05.03.3 Esta norma aplica-se ainda às cerimónias protocolares que venham a decorrer, relacionadas com a apresentação da competição ou de entrega de prémios.

05.04 Transmissão

05.04.1 Todos os direitos de transmissão dos jogos são propriedade da eFADU Portugal e nenhuma equipa se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos, sob pena de ser desclassificada.

05.04.2 Não é permitida qualquer transmissão externa de qualquer conteúdo gerado sem autorização expressa da eFADU Portugal.

05.04.3 Qualquer jogo que esteja a ser transmitido através dos canais oficiais da Organização, não poderá ser transmitido, em simultâneo por qualquer outra entidade, estando a equipa/personalidade/entidade sujeitas a penalizações.

05.04.4 Qualquer jogo que não tenha transmissão através dos canais oficiais da Organização poderá ser transmitido pelos Clubes participantes, após pedido expresso dirigido para o email Esports@fadu.pt.

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.01.1 A eFADU Portugal reserva-se o direito de acrescentar ou modificar qualquer das regras do presente regulamento, a qualquer momento, e sempre que tal se justifique e beneficie a competição, comunicando com a devida antecedência aos clubes participantes.

06.01.2 O desconhecimento deste regulamento e das suas alterações por parte dos clubes, jogadores e todos os participantes não invalida a sua aplicação.

06.02 Aplicação e casos omissos

06.02.1 O registo e inscrição na eFADU Portugal e nos eFADU Nacional, pelos clubes e agentes, significam a aceitação integral deste regulamento e dos demais regulamentos da FADU, que se apliquem à organização e participação em eventos sob égide da eFADU Portugal.

06.02.2 A eFADU Portugal reserva-se o direito de invalidar a inscrição de qualquer jogador ou equipa que não cumpra os requisitos necessários para competir sem necessidade de aviso prévio.

06.02.3 A aplicação e interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da eFADU Portugal, ouvidas as entidades parceiras na organização técnica do evento.

06.03 Contactos

06.03.1 Em caso de qualquer questão, dúvida ou problema durante o processo de inscrição e participação, os Clubes deverão entrar em contacto através do email Esports@fadu.pt.