

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

2. ESTRUTURA DO EVENTO

2.1. Definição de Termos

2.1.1. Jogo

2.1.2. Partida ou Série

2.2. Formato Competitivo

2.2.1. Fase de Grupos

2.2.2. Classificação para os Playoffs

2.2.3. Sistema de Seeds da Fase de Grupos

2.2.4. Formato dos Playoffs

2.2.5. Séries da Chave Superior e Chave Inferior

2.2.6. Repescagem

2.2.7. Continuação dos Playoffs

2.2.8. Final da Chave Inferior

2.2.9. Disputa pelo 3º e 4º Lugar

2.2.10. Grande Final

2.2.11. Disposições Gerais sobre o Formato

2.3. Premiação

2.3.1. Prize Pool

2.3.2. Pagamento

2.3.3. Prazo de Pagamento

2.4. Calendário

2.4.1. Inscrições

2.4.2. Fase de Grupos

2.4.3. Playoffs

2.4.4. Alterações de Calendário

3. UPPER E LOWER

3.1. Upper Bracket

3.1.1. Upper Bracket

3.1.2. Lower Bracket

3.1.3. Equipes Patrocinadoras

3.1.4. Repescagem

3.1.5. Benefícios da Upper Bracket

4. ELEGIBILIDADE DE PARTICIPAÇÃO

4.1. Elegibilidade de Equipes

4.2. Elegibilidade de Atletas

4.3. Participação de Funcionários da Staff

4.4. Membros de Equipes

5. FORMAÇÃO

5.1. Formação das Equipes

5.2. Alterações na Formação

5.3. Substituições

5.4. Substituições Extraordinárias

5.5. Restrição de Ranque

5.6. Restrição de Riot ID

5.7. Exigências do Riot ID

5.8. Nome de Equipe, Tag e Limite de Line-ups

6. PROCESSO DA PARTIDA

6.1. Mudanças de Cronograma

6.2. Chegada ao Lobby

6.3. Papel dos Juízes

6.3.1. Árbitro Principal

6.3.2. Responsabilidades dos Juízes

6.3.3. Finalidade do Julgamento

6.4. Patches Competitivos

6.4.1. Novos Campeões e Reworks

- 6.4.2. Restrições Adicionais
- 6.5. Procedimentos de Pré-Partida
 - 6.5.1. Contas dos Jogadores
 - 6.5.2. Tempo de Preparação
 - 6.5.3. Falha Técnica de Equipamento
 - 6.5.4. Garantia do Início da Partida
 - 6.5.5. Jogadores Prontos
 - 6.5.6. Sala da Partida
 - 6.5.7. Partidas Online
 - 6.5.8. Obrigações de Pré-Partida
 - 6.5.9. Conteúdo da Competição
- 6.6. Preparação da Partida
 - 6.6.1. Configuração da Partida
 - 6.6.2. Servidor e Patch
 - 6.6.3. Início do Processo de Escolha
 - 6.6.4. Escolha de Lado
 - 6.6.5. Seleção de Campeões
 - 6.6.6. Fearless Draft
 - 6.6.7. Pick Coringa
 - 6.6.8. Espectadores na Partida
 - 6.6.9. Troca de Campeões
 - 6.6.10. Início do Jogo após Picks e Bans
 - 6.6.11. Início de Jogo Controlado
 - 6.6.12. Problemas no Carregamento do Cliente

7. PERIFÉRICOS E EQUIPAMENTOS

- 7.1. Periféricos e Equipamentos do Jogador ou da Equipe
- 7.2. Periféricos e Acessórios Proibidos
- 7.3. Canal de Voz
- 7.4. Requisitos do Sistema

8. ESPECIFICIDADES DO TORNEIO

- 8.1. Comunicação Oficial
- 8.2. Prevalência das Informações Oficiais
- 8.3. Comunicação com a Administração
- 8.4. Comunicação entre Participantes
- 8.5. Transmissão de Partidas
 - 8.5.1. Transmissão dos Casters
 - 8.5.2. Critérios para Transmissões e Retransmissões
- 8.6. Contas do League of Legends: Wild Rift
- 8.7. Cadastro na Plataforma
- 8.8. Restrição para Uso de Jogadores
- 8.9. Adição de Jogadores
- 8.10. Verificação de Formação
- 8.11. Check-in da Partida
- 8.12. Criação de Partidas
- 8.13. Envio de Resultados
- 8.14. Chaveamento
- 8.15. Prazo para Início da Partida e W.O.
- 8.16. Jogadores por Partida
- 8.17. Início de Partida Irregular
- 8.18. Problemas Técnicos Durante uma Partida
- 8.19. Falhas no Servidor
- 8.20. Problemas Externos e Falhas Individuais

9. REGRAS DE JOGO

- 9.1. Jogo Valendo
- 9.2. Remake do Jogo
- 9.3. Jogo Finalizado
- 9.4. Desempate da Fase de Grupos
 - 9.4.1. Confronto Direto
 - 9.4.2. Menor Tempo Médio de Vitória
 - 9.4.3. Diferença de Abates

9.4.4. Jogo de Desempate

10. PÓS-PARTIDA

10.1. Procedimentos de Pós-Partida

10.1.1. Resultado

10.1.2. Registro de Problemas Técnicos

10.1.3. Intervalo entre Jogos

10.1.4. Intervalo entre Partidas

10.1.5. Obrigações Pós-Partida

10.1.6. Obrigações de Mídia

10.1.7. Desistência

11. CÓDIGO DE CONDUTA

11.1. Conduta

11.1.1. Integridade Competitiva

11.1.2. Padrões de Conduta

11.1.3. Medidas Disciplinares e Penalidades

11.2. Integridade Competitiva

11.2.1. Combinação de Resultados

11.2.2. Suborno

11.2.3. Presentes e Recompensas

11.2.4. Trapaça

11.2.5. Exploração de Bugs

11.2.6. Compartilhamento de Conta

11.2.7. Aliciamento e Interferência

11.2.8. Interferência no Ambiente de Competição

11.2.9. Comunicação Ilegal

11.2.10. Recusa de Participação

11.2.11. Recusa de Cumprimento

11.3. Confidencialidade

11.4. Informações Falsas

12. ESPÍRITO DAS REGRAS

12.1. Decisões Finais

12.2. Alteração de Regras

12.3. Interesses do Campeonato

12.4. Termo de Concordância

13. INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

13.1. Autoridade dos Oficiais do Torneio

14. DIREITOS DE TRANSMISSÃO, IMAGEM E CONTEÚDO

14.1. Direitos de Transmissão

14.2. Uso de Imagem e Identificação

14.3. Materiais de Equipe

14.4. Restrições de Marcas e Propriedade Intelectual

15. PATROCÍNIO

15.1. Benefícios na Chave

15.2. Direito de Imagem e Transmissão

15.3. Divulgação

15.4. Limitações dos Benefícios

16. POLÍTICA DE REEMBOLSO

16.1. Solicitação de Reembolso

16.2. Condições para Reembolso

16.3. Desistência após o Encerramento das Inscrições

16.4. Cancelamento pela Organização

16.5. Prazo para Processamento

1. INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

A One Hit e-Sports ("One Hit") será a responsável pela organização e operação da One Hit League CUP ("Torneio"), incluindo a definição de suas etapas, confrontos, partidas, séries, fases, critérios de participação e demais aspectos relacionados à realização da competição.

A organização da One Hit League CUP será regida por este Regulamento, que estabelece as regras, procedimentos, direitos, deveres e responsabilidades aplicáveis a todos os participantes do Torneio.

Este Regulamento é aplicável e vincula todos os **jogadores, equipes, capitães, representantes, organizações, membros de comissão técnica, árbitros, narradores, criadores de conteúdo, convidados, colaboradores e demais participantes autorizados** envolvidos direta ou indiretamente na One Hit League CUP.

Ao se inscrever ou participar do Torneio, cada jogador e representante de equipe declara estar ciente, de acordo e comprometido com o cumprimento integral deste Regulamento, bem como com todas as orientações, comunicados e determinações oficiais divulgados pela organização da One Hit e-Sports.

A organização poderá interpretar, complementar e aplicar as disposições deste Regulamento sempre que necessário para garantir a integridade competitiva, o bom funcionamento do Torneio, a igualdade entre os participantes e o cumprimento dos objetivos da competição.

Em situações não previstas expressamente neste Regulamento, caberá à organização da One Hit e-Sports analisar o caso e tomar a decisão que considerar adequada, buscando preservar a competitividade, a transparência e a integridade da One Hit League CUP.

Todos os participantes são responsáveis por conhecer e compreender as regras antes de sua participação no Torneio. **O desconhecimento deste Regulamento não será considerado justificativa para o descumprimento de qualquer de suas disposições**, podendo resultar na aplicação das penalidades previstas pela organização.

A participação na One Hit League CUP implica a aceitação integral deste Regulamento e das decisões oficiais da organização durante todas as etapas da competição.

2. ESTRUTURA DO EVENTO

2.1. Definição de Termos

2.1.1. Jogo

"Jogo" é uma instância individual de competição disputada no mapa oficial do jogo até que um vencedor seja determinado por um dos seguintes métodos:

- a) destruição do Nexus adversário;
- b) rendição de uma das equipes;
- c) vitória determinada por julgamento dos Oficiais do Torneio;
- d) W.O. (Walkover), conforme previsto neste Regulamento;
- e) decisão administrativa dos Oficiais do Torneio.

2.1.2. Partida ou Série

"Partida" ou "Série" é o conjunto de Jogos disputados entre duas equipes, definido de acordo com o formato estabelecido para cada etapa da competição. A equipe vencedora será aquela que alcançar a quantidade de vitórias necessária para vencer a respectiva Série.

Os formatos de Série serão definidos da seguinte maneira:

- a) MD1 (Melhor de 1): vence a equipe que conquistar 1 vitória;
- b) MD3 (Melhor de 3): vence a equipe que conquistar 2 vitórias;
- c) MD5 (Melhor de 5): vence a equipe que conquistar 3 vitórias;
- d) MD7 (Melhor de 7): vence a equipe que conquistar 4 vitórias.

A equipe vencedora de cada Série receberá o resultado correspondente à etapa da competição ou avançará para a fase seguinte, conforme o formato da One Hit League CUP.

2.2. Formato Competitivo

Todas as partidas da One Hit League CUP serão disputadas online, salvo quando a organização determinar previamente a realização de alguma etapa em formato presencial ou híbrido.

A competição será composta pelas seguintes etapas:

- a) Fase de Grupos;
- b) Playoffs – Chave Superior e Chave Inferior;
- c) Repescagem;
- d) Playoffs Finais;
- e) Grande Final.

A estrutura poderá ser ajustada pela organização caso seja necessário adequar o calendário, a quantidade de participantes ou as condições operacionais do Torneio, sendo qualquer alteração comunicada oficialmente às equipes envolvidas.

2.2.1. Fase de Grupos

A Fase de Grupos será composta por 36 equipes inscritas na One Hit League CUP. As 36 equipes serão distribuídas em 6 grupos, contendo 6 equipes cada. A composição dos grupos será definida por meio de sorteio realizado pela organização, respeitando os critérios de distribuição e formação estabelecidos para o Torneio.

Dentro de cada grupo, todas as equipes se enfrentarão entre si uma única vez, em partidas disputadas no formato MD1 (Melhor de 1). Considerando a composição de cada grupo, cada equipe disputará 5 Séries durante esta etapa, totalizando 15 Séries por grupo e 90 Séries no conjunto da Fase de Grupos.

Sistema de Pontuação

A classificação das equipes será determinada pelo sistema de pontuação abaixo:

- a) Vitória: +1 ponto;
- b) Derrota: +0 pontos.

Não haverá atribuição de pontos adicionais por diferença de vitórias, duração da partida ou qualquer outro fator, salvo quando expressamente previsto nos critérios de desempate deste Regulamento. Ao término da Fase de Grupos, as equipes serão classificadas de acordo com a quantidade de pontos obtidos ao longo dos confrontos. Em caso de empate na pontuação, serão aplicados os critérios de desempate estabelecidos neste Regulamento.

2.2.2. Classificação para os Playoffs

Ao final da Fase de Grupos, as equipes serão distribuídas nas chaves dos Playoffs de acordo com o chaveamento já disponibilizado neste Regulamento.

a) As equipes que terminarem a Fase de Grupos em 1º lugar de seus respectivos grupos iniciarão os Playoffs pela Chave Superior;

b) As equipes que terminarem a Fase de Grupos em 2º e 3º lugares de seus respectivos grupos iniciarão os Playoffs pela Chave Inferior;

c) As demais equipes serão eliminadas da competição, salvo disposição específica em contrário prevista pela organização.

Além das equipes classificadas pela Fase de Grupos, 6 equipes patrocinadoras serão integradas diretamente à estrutura da Chave Superior, conforme definição da organização.

Dessa forma, **os Playoffs serão compostos por 24 equipes.**

2.2.3. Sistema de Seeds da Fase de Grupos

A Fase de Grupos será organizada em 6 grupos de 6 equipes, definidos por meio de sorteio. A organização poderá estabelecer critérios de distribuição das equipes para o sorteio com o objetivo de garantir uma estrutura competitiva equilibrada.

A seed de cada equipe será determinada de acordo com sua posição final no respectivo grupo e será utilizada para definir sua chave inicial nos Playoffs.

A classificação obtida na Fase de Grupos terá efeito direto sobre a composição das chaves e o posicionamento das equipes na etapa seguinte da competição, conforme estabelecido neste Regulamento.

2.2.4. Formato dos Playoffs

Os Playoffs da One Hit League CUP serão disputados no formato de Dupla Eliminação (Double Elimination).

O formato de Dupla Eliminação permitirá que uma equipe permaneça na competição após sofrer uma derrota, desde que permaneça elegível na respectiva chave.

Uma segunda derrota resultará na eliminação da equipe, salvo nas situações expressamente previstas neste Regulamento, incluindo eventual classificação para a Repescagem.

As equipes classificadas em 1º lugar em seus respectivos grupos iniciarão os Playoffs pela Chave Superior, juntamente com as 6 equipes patrocinadoras.

As equipes classificadas em 2º e 3º lugares de seus respectivos grupos iniciarão os Playoffs pela Chave Inferior.

2.2.5. Séries da Chave Superior e Chave Inferior

As Séries dos Playoffs serão disputadas em formato MD3 (Melhor de 3), salvo quando houver previsão expressa de formato diferente neste Regulamento.

As Séries iniciais serão identificadas da seguinte forma:

Chave Superior: W1, W2, W3, W4, W5, W6, W7 e W8.

Chave Inferior: L1, L2, L3, L4, L5, L6, L7, L8, L9, L10, L11, L12, L13, L14, L15, L16, L17 e L18.

Todas as Séries mencionadas nesta etapa serão disputadas em MD3.

Após a conclusão das Séries L13 a L18, as equipes eliminadas nessa etapa serão direcionadas para a Repescagem, conforme as disposições previstas neste Regulamento.

2.2.6. Repescagem

A Repescagem será composta pelas equipes eliminadas nas Séries L13 a L18.

As equipes classificadas para esta etapa serão distribuídas em uma nova Fase de Grupos, cujo formato será previamente definido e divulgado pela organização.

A Repescagem terá como objetivo possibilitar o retorno de parte das equipes eliminadas à estrutura dos Playoffs.

Ao final da Repescagem:

- a) as equipes classificadas em 1º lugar retornarão à Chave Superior dos Playoffs;
- b) as equipes classificadas em 2º lugar retornarão à Chave Inferior dos Playoffs;
- c) as equipes classificadas entre o 3º e o 6º lugar estarão oficialmente eliminadas da One Hit League CUP.

Os critérios de pontuação, classificação e desempate da Repescagem serão previamente divulgados pela organização antes do início da etapa.

2.2.7. Continuação dos Playoffs

Após a conclusão da Repescagem, os Playoffs serão retomados a partir da estrutura correspondente às equipes classificadas. As Séries da Chave Superior serão identificadas como:

W10, W11 e W12, sendo a W12 correspondente à Final da Chave Superior.

As Séries da Chave Inferior serão identificadas como:

L19, L20, L21 e L22.

As Séries desta etapa serão disputadas em formato MD3 (Melhor de 3), salvo quando houver previsão expressa de formato diferente neste Regulamento.

A progressão das equipes ocorrerá de acordo com os resultados obtidos em cada Série e com a estrutura oficial de Dupla Eliminação estabelecida pela organização.

2.2.8. Final da Chave Inferior

A Final da Chave Inferior, identificada como L23, será disputada em formato MD5 (Melhor de 5).

A equipe vencedora da L23 garantirá sua classificação para a Grande Final da One Hit League CUP.

A equipe derrotada na L23 disputará a 3ª colocação, salvo disposição específica da organização quanto à realização de uma partida adicional para definição de colocação.

2.2.9. Disputa pelo 3º e 4º Lugar

As equipes derrotadas na Final da Chave Superior (W12) e na Final da Chave Inferior (L23) irão disputar uma Série específica para definição das colocações de 3º e 4º lugar.

A Série será disputada em formato MD5 (Melhor de 5). A equipe vencedora será classificada em 3º lugar, enquanto a equipe derrotada será classificada em 4º lugar.

Caso a organização opte por não realizar a Série de definição de colocação, a classificação será determinada de acordo com a posição alcançada pelas equipes na estrutura dos Playoffs.

2.2.10. Grande Final

A Grande Final da One Hit League CUP será disputada entre a equipe vencedora da Final da Chave Superior (W12) e a equipe vencedora da Final da Chave Inferior (L23).

A Grande Final será disputada em formato MD7 (Melhor de 7).

Será declarada campeã a equipe que conquistar 4 vitórias na Série.

Não haverá reset de chave, nem qualquer vantagem automática decorrente da origem da equipe na Chave Superior ou na Chave Inferior.

Dessa forma, independentemente da chave utilizada para alcançar a Grande Final, ambas as equipes iniciarão a Série em igualdade de condições, sem qualquer vitória previamente contabilizada.

A equipe vencedora da Grande Final será declarada Campeã da One Hit League CUP.

2.2.11. Disposições Gerais sobre o Formato

A organização da One Hit League CUP poderá realizar ajustes na estrutura do Torneio quando houver necessidade operacional, técnica ou competitiva, desde que tais alterações sejam comunicadas oficialmente aos participantes.

Eventuais alterações de calendário, horários, ordem dos confrontos ou estrutura das etapas não invalidarão os resultados já obtidos, salvo determinação expressa da organização em razão de irregularidades, problemas técnicos ou situações excepcionais.

Todos os participantes deverão respeitar a estrutura oficial divulgada pela organização e seguir as orientações dos Oficiais do Torneio durante todas as etapas da competição.

A interpretação e aplicação das regras referentes à estrutura dos Playoffs serão de competência exclusiva da organização e dos Oficiais do Torneio.

2.3. Premiação

2.3.1. Prize Pool

O valor total da premiação da competição será de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais), distribuído entre os dois melhores colocados da seguinte forma:

- a) 1º lugar: R\$ 1.000,00 (mil reais) — Grande Final;
- b) 2º lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais) — Grande Final;
- c) 3º lugar: Vaga garantida na próxima edição da competição.

2.3.2. Pagamento

O pagamento da premiação será realizado integralmente ao capitão da equipe, mediante transferência para conta bancária de sua titularidade. Caberá exclusivamente ao capitão a responsabilidade pela distribuição dos valores entre os demais integrantes da equipe.

A conta bancária indicada deverá ser de titularidade do capitão, estar vinculada a uma instituição financeira brasileira e possuir chave Pix habilitada.

O Organizador do Torneio não se responsabiliza por quaisquer acordos internos, divisões de valores, disputas financeiras ou repasses realizados entre capitão, jogadores, reservas, membros da comissão técnica, organização ou terceiros.

2.3.3. Prazo de Pagamento

A premiação será enviada no prazo de até 7 (sete) dias corridos após o término da competição, desde que todos os dados bancários, cadastrais e demais informações necessárias tenham sido fornecidos corretamente.

Eventuais atrasos, inconsistências ou ausência de dados bancários, fiscais ou cadastrais poderão suspender a contagem do prazo de pagamento até que as informações sejam devidamente regularizadas.

Equipe ou jogador que tenha sido punido ou desclassificado em decorrência de infração ao regulamento poderá perder, total ou parcialmente, o direito à premiação, conforme decisão dos Oficiais do Torneio.

2.3. Calendário

2.3.1. Inscrições

As inscrições do campeonato ocorrerão de 22 de agosto de 2026 até 10 de setembro de 2026.

2.3.2. Fase de Grupos

A Fase de Grupos será disputada nas seguintes datas:

- a) 12 de setembro de 2026 - Grupo A, MD1, às 15h;
- b) 12 de setembro de 2026 - Grupo B, MD1, às 15h;
- c) 12 de setembro de 2026 - Grupo C, MD1, às 15h;
- d) 13 de setembro de 2026 - Grupo D, MD1, às 14h;
- e) 13 de setembro de 2026 - Grupo E, MD1, às 14h;
- f) 13 de setembro de 2026 - Grupo F, MD1, às 14h;

2.3.3. Playoffs

Os Playoffs serão disputados nas seguintes datas:

- a) 19 de setembro de 2026 - W1, W2 e W3, MD3, às 15h;
- b) 18 de setembro de 2026 - W4, W5 e W6, MD3, às 15h;
- c) 20 de setembro de 2026 - L1, L2 e L3, MD3, às 19h;
- d) 25 de setembro de 2026 - L4, L5, L6 e L7, MD3, às 16h;

- e) 26 de setembro de 2026 - L8, L9, L10, L11 e L12, MD3, às 15h;
- f) 27 de setembro de 2026 - W7, W8 e W9 MD3, às 19h;
- d) 02 de outubro de 2026 - L14, L15 e L16, às 16h;
- e) 03 de outubro de 2026 - repescagem, MD1, às 15h;
- f) 04 de outubro de 2026 - W10, W11 e W10, MD3, às 19h;
- d) 10 de outubro de 2026 - L19, L20, L21 e L22, às 16h;
- e) 11 de outubro de 2026 - W12, MD3, L23, MD5 às 15h;
- f) 17 de outubro de 2026 - final, MD5 e MD7 às 15h;

2.3.4. Alterações de Calendário

Os Oficiais do Torneio poderão alterar datas, horários, ordem das partidas, formato de rodadas ou cronograma por necessidade operacional, técnica, competitiva, administrativa, de transmissão ou por motivo de força maior. As equipes serão comunicadas pelos canais oficiais assim que possível.

3. UPPER E LOWER

Conforme previsto neste regulamento, a fase de Playoffs será disputada no formato de Upper Bracket e Lower Bracket, proporcionando às equipes classificadas diferentes caminhos até a Grande Final.

As equipes que obtiverem as melhores classificações na fase anterior serão direcionadas à Upper Bracket, juntamente com as 6 equipes patrocinadoras da competição. As demais equipes classificadas serão direcionadas à Lower Bracket.

A Grande Final será disputada obrigatoriamente entre uma equipe proveniente da Upper Bracket e uma equipe proveniente da Lower Bracket, garantindo que ambos os caminhos da competição estejam representados na decisão.

3.1.1. UPPER BRACKET

A Upper Bracket será composta por 4 rodadas antes da Grande Final, sendo elas:

- a) Oitavas de Final;
- b) Quartas de Final;
- c) Semifinal;
- d) Final da Upper Bracket.

A equipe vencedora da Final da Upper Bracket estará classificada para disputar a Grande Final, onde disputará as posições de 1º e 2º lugar. A equipe derrotada na Final da Upper Bracket também estará classificada para a Grande Final, disputando as posições de 3º e 4º lugar.

Nenhuma equipe será eliminada ao sofrer uma derrota na Upper Bracket. A equipe derrotada será automaticamente direcionada para a Lower Bracket, garantindo uma segunda oportunidade de permanecer na competição. Além disso, este regulamento prevê uma única possibilidade de retorno à Upper por meio da Repescagem, conforme estabelecido no item 3.1.4.

3.1.2. LOWER BRACKET

A Lower Bracket será composta por 7 rodadas antes da Grande Final, sendo considerada o caminho mais longo e desafiador da fase de Playoffs. As equipes que sofrerem uma derrota na Lower Bracket serão, em regra, eliminadas definitivamente da ONE HIT League CUP.

Excepcionalmente, as **equipes derrotadas entre as rodadas L13 e L18 não serão eliminadas imediatamente**, sendo direcionadas à Repescagem, conforme disposto no item 3.1.4 deste regulamento.

A equipe vencedora da Final da Lower Bracket estará classificada para a Grande Final e disputará as posições de 1º e 2º lugar. A equipe derrotada na Final da Lower Bracket estará classificada para a disputa das posições de 3º e 4º lugar, conforme o formato estabelecido para a fase final da competição.

3.1.3. EQUIPES PATROCINADORAS

As equipes patrocinadoras da competição não participarão da fase de grupos, sendo esta uma das contrapartidas previstas em razão do patrocínio. As 6 equipes patrocinadoras serão inseridas **obrigatoriamente na Upper Bracket**.

Considerando o chaveamento previamente disponibilizado no site oficial da competição, nenhuma equipe patrocinadora poderá enfrentar outra equipe patrocinadora nas Oitavas de Final da Upper Bracket. **A organização se compromete a respeitar o chaveamento previamente estabelecido, garantindo a distribuição das equipes patrocinadoras conforme as regras previstas neste regulamento.**

3.1.4. REPESCAGEM

A Repescagem será disputada em formato MD1 (Melhor de 1) e contará com as 6 equipes que obtiverem o direito de participar desta fase. As seis equipes participantes formarão um único grupo e disputarão partidas entre si, de modo que cada equipe enfrente todas as demais equipes participantes.

A pontuação será atribuída da seguinte maneira:

A) Vitória: 1 ponto;

B) Derrota: 0 pontos.

Ao final de todas as partidas da Repescagem, as equipes serão classificadas de acordo com a pontuação obtida. Apenas as equipes que terminarem em 1º e 2º lugar no grupo da Repescagem retornarão à competição e terão o direito de continuar disputando a ONE HIT League CUP. **As demais equipes serão definitivamente eliminadas da competição.**

3.1.5. BENEFÍCIOS DA UPPER BRACKET

A participação na Upper Bracket proporcionará vantagens competitivas às equipes classificadas para esta chave.

Por possuir um número reduzido de rodadas em comparação à Lower Bracket, a Upper Bracket permitirá que suas equipes tenham um calendário competitivo menos extenso e, conseqüentemente, maior disponibilidade para **descanso, preparação, planejamento estratégico e análise de adversários**.

Além disso, as equipes que permanecerem na Upper Bracket terão maior intervalo entre determinadas partidas, permitindo melhor gerenciamento de desempenho e preparação para as fases seguintes.

Dessa forma, a estrutura de Upper e Lower busca equilibrar **mérito competitivo e oportunidade de recuperação**, garantindo que uma derrota na Upper Bracket não resulte em eliminação imediata, enquanto a permanência na Lower Bracket exigirá maior consistência e desempenho ao longo da competição.

4. ELEGIBILIDADE DE PARTICIPAÇÃO

4.1. ELEGIBILIDADE DE EQUIPES

As equipes participantes da ONE HIT League CUP deverão atender integralmente a todos os critérios de elegibilidade estabelecidos neste regulamento antes de sua participação na competição. A participação estará condicionada à realização de uma inscrição paga válida por meio do site oficial da competição ou de qualquer outra plataforma oficial indicada pelos Oficiais do Torneio.

Cada equipe deverá possuir **apenas um capitão oficial**, que será considerado o principal representante da equipe perante a organização e os Oficiais do Torneio. É de responsabilidade exclusiva de cada equipe realizar todo o planejamento e a execução logística necessários para atender aos requisitos estabelecidos para as etapas online da competição.

Ao realizar sua inscrição, a equipe declara estar ciente e se compromete a participar de todas as etapas, partidas e compromissos oficiais enquanto permanecer na competição.

A ausência injustificada, desistência ou recusa em participar de qualquer partida ou etapa poderá resultar na aplicação de **penalidades, perda de direitos competitivos e/ou desclassificação**, conforme avaliação dos Oficiais do Torneio.

4.2. ELEGIBILIDADE DE ATLETAS

Para ser considerado elegível para participar da ONE HIT League CUP, o atleta deverá atender integralmente aos seguintes critérios:

- a) Ter 16 (dezesesseis) anos completos até o dia 03 de setembro de 2026;
- b) Estar regularmente vinculado a uma equipe participante da ONE HIT League CUP;
- c) Estar devidamente registrado na competição conforme os procedimentos estabelecidos pela organização;
- d) Apresentar documentos comprobatórios de sua elegibilidade aos Oficiais do Torneio sempre que solicitado;
- e) Ser aprovado em eventual verificação de conduta realizada pelos Oficiais do Torneio;
- f) Não estar banido, suspenso ou declarado inelegível por decisão da Organização do Torneio ou de qualquer instância competitiva aplicável.

Nenhum atleta poderá participar da competição antes de completar 16 (dezesesseis) anos de idade.

Quando e se solicitados, os documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais do Torneio dentro do prazo determinado pela organização.

A recusa, o atraso injustificado, a omissão de informações ou a apresentação de documentos inconsistentes ou inválidos poderá resultar em **inelegibilidade do atleta, desclassificação da equipe ou aplicação de outras penalidades cabíveis**.

4.3. PARTICIPAÇÃO DE FUNCIONÁRIOS DA STAFF

Nenhum atleta será considerado elegível para participar da ONE HIT League CUP caso exerça função que gere conflito de interesse com a competição.

Isso inclui funcionários, administradores, gestores de eventos, membros da organização, parceiros, afiliadas ou qualquer outra entidade cuja participação como atleta seja expressamente vedada pelos Oficiais do Torneio.

A identificação de eventual conflito de interesse poderá resultar na declaração de inelegibilidade do atleta e, quando aplicável, na aplicação de penalidades à equipe envolvida.

4.4. MEMBROS DE EQUIPES

Nenhum membro de uma equipe poderá atuar, simultaneamente, por mais de uma equipe participante da ONE HIT League CUP.

Um atleta não poderá disputar partidas ou representar duas equipes distintas durante a mesma competição, ainda que uma das equipes já tenha sido eliminada da ONE HIT League CUP. A eliminação de uma equipe não concede automaticamente ao atleta o direito de ingressar ou competir por outra equipe durante a mesma edição da competição.

Caso seja comprovada a utilização irregular de um mesmo atleta por duas ou mais equipes, os Oficiais do Torneio poderão aplicar penalidades às equipes envolvidas, incluindo, mas não se limitando a, perda de partidas, perda de direitos competitivos, inelegibilidade do atleta e/ou desclassificação da competição.

5. FORMAÇÃO

5.1. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

Cada equipe participante da ONE HIT League CUP deverá inscrever obrigatoriamente entre 6 (seis) e 7 (sete) jogadores, respeitando os limites estabelecidos neste regulamento.

Cada equipe deverá possuir, no mínimo:

- a) 5 (cinco) jogadores titulares;
- b) 1 (um) jogador reserva obrigatório.

A equipe poderá inscrever até 2 (dois) jogadores reservas, desde que respeitado o limite máximo de 7 (sete) jogadores inscritos.

Não haverá obrigatoriedade ou previsão de treinadores (coaches) na ONE HIT League CUP, salvo mediante autorização expressa dos Oficiais do Torneio.

Equipes com menos de 6 (seis) jogadores regularmente inscritos não serão consideradas devidamente constituídas e, conseqüentemente, não estarão autorizadas a participar da competição.

5.2. ALTERAÇÕES NA FORMAÇÃO

As equipes não poderão realizar alterações em sua formação após o encerramento do período oficial de inscrições.

Excepcionalmente, alterações poderão ser autorizadas quando houver aprovação prévia e expressa dos Oficiais do Torneio ou quando a própria organização solicitar ou determinar a alteração por razões relacionadas à integridade, organização ou continuidade da competição.

Nenhuma alteração será considerada válida sem a devida autorização dos Oficiais do Torneio.

5.3. SUBSTITUIÇÕES

As equipes poderão realizar substituições de jogadores entre partidas dentro de uma mesma série de forma livre, desde que o jogador a ser utilizado esteja regularmente inscrito na equipe.

Caso uma equipe decida realizar uma substituição, deverá comunicar previamente o juiz responsável pela partida, obrigatoriamente antes da criação do lobby. Após a criação do lobby, nenhuma substituição poderá ser realizada sem autorização expressa do juiz ou dos Oficiais do Torneio.

5.4. SUBSTITUIÇÕES EXTRAORDINÁRIAS

Em situações excepcionais, os Oficiais do Torneio poderão autorizar ou determinar substituições e/ou inscrições extraordinárias, sempre visando garantir a continuidade e a integridade da competição.

Tais situações poderão incluir, mas não se limitam a:

- a) Óbito;
- b) Incapacidade comprovada de participação;
- c) Suspensão;
- d) Banimento;
- e) Irregularidade ou falha documental;
- f) Violação de regras ou regulamentos;
- g) Situação de força maior reconhecida pelos Oficiais do Torneio;
- h) Outras circunstâncias excepcionais que, a critério dos Oficiais do Torneio, impossibilitem ou prejudiquem a participação regular do atleta.

A análise, aprovação ou rejeição de cada solicitação, bem como o prazo para sua resolução e as condições aplicáveis, ficará sob responsabilidade dos Oficiais do Torneio.

5.5. RESTRIÇÃO DE RANQUE

Não haverá qualquer restrição de ranque para participação na ONE HIT League CUP. Qualquer jogador poderá participar da competição independentemente de seu ranque, desde que cumpra integralmente os demais requisitos de elegibilidade e formação estabelecidos neste regulamento.

5.6. RESTRIÇÃO DE RIOT ID

O Riot ID utilizado pelo jogador deverá ser compatível com o ambiente competitivo e com as diretrizes estabelecidas pela organização.

Não serão permitidos Riot IDs que contenham, total ou parcialmente, palavras ou frases que, em qualquer idioma, sejam consideradas:

- a) Ofensivas;
- b) Tóxicas;
- c) Prejudiciais;
- d) Discriminatórias;
- e) Obscenos;
- f) Incompatíveis com o ambiente competitivo.

Os Oficiais do Torneio poderão rejeitar qualquer Riot ID escolhido por um jogador caso entendam que o nome viola este regulamento, as diretrizes da competição ou os padrões esperados para o ambiente competitivo.

5.7. EXIGÊNCIAS DO RIOT ID

Após o início de sua participação na competição, o jogador deverá manter o mesmo Riot ID durante toda a duração da ONE HIT League CUP. **Não será permitida a alteração do Riot ID durante qualquer fase da competição sem autorização expressa dos Oficiais do Torneio.**

Caso seja identificada uma alteração não autorizada, o jogador e/ou sua equipe estarão sujeitos às penalidades previstas neste regulamento, podendo incluir desclassificação imediata, independentemente da fase da competição em que a irregularidade seja identificada.

A presente regra tem como objetivo garantir a integridade da competição, a correta identificação dos participantes e a transparência dos registros de partidas, resultados e estatísticas.

5.8. NOME DE EQUIPE, TAG E LIMITE DE LINE-UPS

Os nomes das equipes, tags, logos, identidades visuais e demais formas de identificação pública deverão ser submetidos à aprovação dos Oficiais do Torneio.

Não serão permitidos nomes, tags, logos ou identificações que contenham ou façam referência a:

- a) Baixo calão;
- b) Obscenidades;
- c) Conteúdo ofensivo, discriminatório, tóxico ou prejudicial;
- d) Referências indevidas a campeões, personagens, marcas, produtos, serviços ou terceiros;
- e) Conteúdo que possa causar confusão ou associação indevida com outra equipe, organização, marca;
- f) Conteúdo que viole direitos de propriedade intelectual de terceiros;
- g) Conteúdo incompatível com patrocinadores, parceiros ou diretrizes da competição.

Os Oficiais do Torneio poderão, a qualquer momento, rejeitar, solicitar alterações ou determinar a substituição de qualquer nome de equipe, tag, logo ou elemento de identidade visual que não esteja de acordo com este regulamento.

Cada time, organização, marca, clube, projeto competitivo, tag ou nome-base poderá inscrever, no máximo, 4 (quatro) line-ups na ONE HIT League CUP.

Para fins desta regra, serão consideradas pertencentes ao mesmo time, organização ou projeto competitivo as equipes que apresentem vínculo por meio de:

- a) Mesmo nome-base;
- b) Mesma tag;
- c) Mesma identidade visual;
- d) Mesmo logo ou marca;
- e) Mesma gestão;
- f) Staff compartilhada;
- g) Capitão organizacional em comum;

h) Qualquer outro elemento que indique vínculo competitivo, administrativo ou organizacional entre as equipes.

Exemplo: uma organização denominada "GamersFC" poderá inscrever, no máximo, 4 (quatro) line-ups, como "GamersFC A" e "GamersFC B".

Não será permitida a inscrição de uma quinta line-up, como "GamersFC C", "GamersFC Academy", "GamersFC Black", "GamersFC Red" ou qualquer outra nomenclatura equivalente que tenha como finalidade ultrapassar o limite máximo de 4 (quatro) line-ups por organização ou projeto competitivo.

Os Oficiais do Torneio terão autoridade final para determinar se quatro ou mais equipes pertencem ao mesmo time, marca, tag, organização ou projeto competitivo.

Qualquer tentativa de burlar o limite de line-ups por meio de alterações artificiais de nome, tag, logo, capitão, cadastro, identidade visual ou qualquer outro elemento de identificação poderá resultar em recusa da inscrição, desclassificação da equipe e/ou aplicação de outras penalidades previstas neste regulamento.

6. PROCESSO DA PARTIDA

6.1. MUDANÇAS DE CRONOGRAMA

Os Oficiais do Torneio poderão, a qualquer momento, reorganizar datas, horários, ordem das partidas ou qualquer outro elemento relacionado ao cronograma da competição, sempre que julgarem necessário para garantir o adequado andamento da ONE HIT League CUP. Em caso de alteração, as equipes serão comunicadas pelos canais oficiais da competição assim que possível. As equipes serão responsáveis por acompanhar os canais oficiais e permanecer atentas a eventuais alterações no cronograma.

6.2. CHEGADA AO LOBBY

Para partidas online, todos os jogadores deverão ingressar no lobby oficial da partida dentro do prazo de até 10(dez) minutos após o horário determinado pelos Oficiais do Torneio.

É responsabilidade exclusiva de cada equipe garantir que seus jogadores estejam conectados, disponíveis e preparados para iniciar a partida dentro do horário estabelecido.

O descumprimento dos horários definidos poderá resultar na aplicação de penalidades previstas neste regulamento.

6.3. PAPEL DOS JUÍZES

6.3.1. ÁRBITRO PRINCIPAL

O Árbitro Principal é o Oficial do Torneio responsável por supervisionar a execução das partidas e tomar decisões relacionadas a problemas, dúvidas, irregularidades e situações que possam ocorrer antes, durante ou após uma partida.

O Árbitro Principal poderá:

- a) Verificar a formação das equipes antes do início de uma partida;
- b) Verificar e monitorar os equipamentos e a área destinada à partida;
- c) Autorizar e anunciar o início de uma partida;
- d) Determinar a pausa, retomada ou encerramento de uma partida;
- e) Aplicar sanções e medidas disciplinares;
- f) Tomar decisões com base nas disposições deste regulamento;
- g) Confirmar o encerramento de uma partida e validar seu resultado;
- h) Adotar quaisquer medidas operacionais necessárias para preservar a integridade competitiva da competição.

6.3.2. RESPONSABILIDADES DOS JUÍZES

Os Juízes são Oficiais do Torneio que atuarão sob direção e supervisão do Árbitro Principal.

Compete aos Juízes:

- a) Executar os protocolos de segurança e procedimentos determinados pela organização;
- b) Administrar os checklists e verificações dos jogadores;
- c) Fiscalizar e reforçar o cumprimento deste regulamento;
- d) Comunicar eventuais problemas, ocorrências ou instruções aos jogadores;
- e) Explicar o funcionamento de bugs, exploits ou situações técnicas quando questionados;
- f) Acompanhar os procedimentos relacionados ao lobby, draft, pausas, resultados e transmissão;

g) Comunicar e reportar eventuais infrações ao Árbitro Principal ou aos demais Oficiais do Torneio.

6.3.3. FINALIDADE DO JULGAMENTO

Todas as decisões relacionadas à interpretação deste regulamento, elegibilidade, cronograma, execução das partidas, procedimentos operacionais e aplicação de penalidades serão tomadas pelos Oficiais do Torneio.

As decisões dos Oficiais do Torneio serão consideradas finais para fins competitivos.

As decisões tomadas com fundamento neste regulamento não poderão ser contestadas durante a competição, salvo quando os próprios Oficiais do Torneio determinarem ou abrirem procedimento específico para revisão.

6.4. PATCHES COMPETITIVOS

Todas as partidas da ONE HIT League CUP serão disputadas utilizando o patch mais recente disponível no servidor live, salvo determinação diferente dos Oficiais do Torneio.

6.4.1. NOVOS CAMPEÕES E REWORKS

Novos campeões e/ou reworks serão automaticamente proibidos durante o período de 2 (duas) semanas, contadas a partir da data de seu lançamento no servidor público.

Exemplo: caso um campeão seja lançado no servidor público no dia 5 de fevereiro, sua utilização em partidas oficiais estará permitida a partir do dia 19 de fevereiro.

6.4.2. RESTRIÇÕES ADICIONAIS

Restrições adicionais poderão ser determinadas pelos Oficiais do Torneio a qualquer momento, inclusive antes ou durante uma partida, caso sejam identificados problemas relacionados a:

- a) Campeões;
- b) Skins;
- c) Runas;

- d) Itens;
- e) Feitiços de Invocador;
- f) Bugs ou falhas conhecidas;
- g) Exploits;
- h) Atualizações ou alterações no jogo;
- i) Qualquer outra situação que possa comprometer a integridade competitiva.

Os oficiais do Torneio poderão determinar a proibição temporária ou permanente de determinado conteúdo enquanto a situação estiver sendo analisada.

6.5. PROCEDIMENTOS DE PRÉ-PARTIDA

6.5.1. CONTAS DOS JOGADORES

Os jogadores deverão utilizar suas próprias contas para participar de todas as partidas da competição. É responsabilidade de cada atleta manter sua conta devidamente configurada e apta para participação nas partidas oficiais. O Riot ID utilizado pela conta deverá estar previamente aprovado pelos oficiais do Torneio e não poderá ser alterado durante a competição sem autorização expressa.

6.5.2. TEMPO DE PREPARAÇÃO

Os oficiais do Torneio informarão às equipes e aos jogadores o tempo disponível para preparação de cada partida, de acordo com o cronograma oficial. Os oficiais do Torneio poderão alterar o cronograma ou o período de preparação sempre que julgarem necessário.

6.5.3. FALHA TÉCNICA DE EQUIPAMENTO

Caso um jogador identifique qualquer problema relacionado ao seu equipamento durante o período de preparação, deverá comunicar imediatamente o problema a um Juiz ou Oficial do Torneio.

A comunicação deverá ocorrer assim que o problema for identificado, não sendo recomendável aguardar o horário de início da partida para informar a ocorrência.

6.5.4. GARANTIA DO INÍCIO DA PARTIDA

Os jogadores deverão utilizar o período de preparação disponibilizado para solucionar eventuais problemas técnicos, garantindo que estejam aptos a iniciar a partida no horário programado.

Atrasos decorrentes de problemas que poderiam ter sido solucionados durante o período de preparação poderão resultar na aplicação de penalidades, conforme avaliação dos Oficiais do Torneio.

6.5.5. JOGADORES PRONTOS

Com antecedência mínima de 5 (cinco) minutos em relação ao horário programado para o início da partida, um Juiz poderá realizar uma verificação com cada jogador para confirmar se todos estão devidamente preparados. Após os 10 (dez) jogadores confirmarem que estão prontos, nenhum jogador poderá deixar o lobby oficial sem autorização expressa dos Oficiais do Torneio.

6.5.6. SALA DA PARTIDA

Todas as partidas da ONE HIT League CUP serão realizadas em salas determinadas, criadas ou supervisionadas pelos Oficiais do Torneio. Os Oficiais do Torneio serão responsáveis por determinar os procedimentos para criação das salas oficiais. Os horários, senhas, procedimentos e demais informações necessárias serão disponibilizados por meio do Discord oficial da competição ou de outro canal oficial indicado pela organização.

6.5.7. PARTIDAS ONLINE

Nas partidas online da ONE HIT League CUP, todos os jogadores deverão concluir sua preparação e confirmar sua disponibilidade dentro do prazo estabelecido pelos Oficiais do Torneio.

É responsabilidade dos jogadores e das equipes garantir:

- a) Equipamentos em condições adequadas de funcionamento;
- b) Conexão de internet estável;
- c) Fonte de energia adequada;
- d) Ambiente apropriado para participação;
- e) Disponibilidade durante todo o período da partida;
- f) Medidas necessárias para reduzir riscos de instabilidade técnica.

Problemas relacionados a equipamentos, conexão de internet, energia ou estrutura pessoal da equipe não serão considerados, em regra, justificativas válidas para atrasos ou pausas além do período disponibilizado pela organização.

6.5.8. OBRIGAÇÕES DE PRÉ-PARTIDA

Os jogadores e as equipes poderão ser informados sobre obrigações adicionais antes de determinadas partidas. Essas obrigações poderão incluir, mas não se limitar a:

- a) Participação em eventos de mídia;
- b) Entrevistas;
- c) Sessões de preparação;
- d) Atividades relacionadas à transmissão;
- e) Outras atividades previamente determinadas pelos Oficiais do Torneio.

6.5.9. CONTEÚDO DA COMPETIÇÃO

As equipes participantes concordam em colaborar com entrevistas, coletivas, sessões de fotos, gravações de vídeos e demais atividades de mídia necessárias para a divulgação e promoção da ONE HIT League CUP, desde que tais atividades não interfiram indevidamente na preparação ou participação competitiva da equipe.

Os Oficiais do Torneio poderão aplicar penalidades a jogadores ou equipes que deixarem de comparecer ou participar, sem justificativa aceita, de conteúdo ou atividade oficial previamente programada.

6.6. PREPARAÇÃO DA PARTIDA

6.6.1. CONFIGURAÇÃO DA PARTIDA

As partidas personalizadas deverão ser configuradas de acordo com os seguintes parâmetros:

- a) Partida: Personalizada;
- b) Modo: Alternada de Torneio.

6.6.2. SERVIDOR E PATCH

Todas as partidas da ONE HIT League CUP serão disputadas no patch mais recente disponível no servidor live, salvo determinação diferente dos Oficiais do Torneio.

6.6.3. INÍCIO DO PROCESSO DE ESCOLHA

Após os 10 (dez) jogadores estarem devidamente conectados ao lobby oficial, as equipes poderão iniciar o processo de escolhas e banimentos, salvo orientação contrária de um Oficial do Torneio.

O processo de escolha seguirá a seguinte ordem:

Time Azul = A

Time Vermelho = B

Fase 1

Bans: $A \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow B$

Picks: $A \rightarrow B \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow A \rightarrow B$

Fase 2

Bans: $A \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow B$

Picks: $B \rightarrow A \rightarrow A \rightarrow B$

Em partidas presenciais e/ou transmitidas, os banimentos somente deverão ser iniciados após autorização ou solicitação expressa de um Oficial do Torneio.

6.6.4. ESCOLHA DE LADO

Na Fase de Grupos, a escolha de lado será determinada por sorteio, buscando garantir tratamento imparcial entre as equipes participantes.

Nos Playoffs, a escolha de lado seguirá as seguintes regras:

a) Na Upper Bracket, a equipe com direito à escolha de lado no primeiro jogo da série será determinada de acordo com o posicionamento no chaveamento, sendo o direito atribuído à equipe posicionada acima;

b) Nos jogos seguintes da mesma série, a equipe que perder o jogo anterior terá o direito de escolher o lado;

c) Na Lower Bracket, caso a partida seja disputada entre duas equipes que tenham caído para a Lower Bracket na mesma rodada, a equipe com direito à escolha no primeiro jogo será determinada aleatoriamente pelos Oficiais do Torneio;

d) Caso a partida seja disputada entre uma equipe que já se encontrava na Lower Bracket e uma equipe recém-eliminada da Upper Bracket, a equipe que acabou de cair da Upper Bracket terá o direito de escolher o lado no primeiro jogo da série.

A escolha de lado para o primeiro jogo de uma série deverá ser comunicada aos Oficiais do Torneio com antecedência mínima de 10 (dez) minutos, quando aplicável.

Nos jogos seguintes da mesma série, a equipe que possuir o direito de escolha será consultada durante o intervalo e deverá informar o lado escolhido.

Caso a equipe não informe sua escolha dentro do prazo determinado, será atribuído automaticamente o lado Azul.

6.6.5. SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Não haverá reinício ou remake de uma partida em razão da seleção incorreta de um campeão por um jogador. Excepcionalmente, um remake poderá ser autorizado pelos Oficiais do Torneio caso as circunstâncias justifiquem a medida.

6.6.6. FEARLESS DRAFT

O sistema de Fearless Draft será utilizado exclusivamente durante os Playoffs. A primeira partida de cada série seguirá o sistema padrão de escolhas e banimentos.

A partir da segunda partida da série, todos os campeões que tiverem sido escolhidos por qualquer uma das equipes em partidas anteriores da mesma série ficarão indisponíveis para ambas as equipes nas partidas seguintes. **A restrição será acumulativa durante toda a série.**

Caso um jogador não possua, no mínimo, 80 (oitenta) campeões habilitados para escolha durante a série, esse jogador não poderá participar da referida série.

Os Oficiais do Torneio poderão ajustar, suspender ou determinar outra forma de aplicação do Fearless Draft caso sejam identificados problemas técnicos, limitações do jogo, atualizações, bugs, erros operacionais ou qualquer situação que possa comprometer a realização da partida.

6.6.7. PICK CORINGA

O uso de Pick Coringa é expressamente proibido.

Não será permitida a seleção de um campeão durante a fase de picks e bans com a intenção de representar outro campeão, ainda que o jogador não possua o campeão pretendido habilitado em sua conta.

Exemplo: caso um jogador selecione o campeão "Teemo" e informe no chat que a seleção representa, na realidade, o campeão "Draven", a equipe deverá disputar a partida utilizando o campeão efetivamente selecionado, neste caso, "Teemo".

O descumprimento desta regra poderá resultar na aplicação de penalidades ao jogador e/ou à equipe, conforme avaliação dos Oficiais do Torneio.

6.6.8. ESPECTADORES NA PARTIDA

Não será permitida a presença de espectadores não autorizados nas partidas oficiais.

Somente poderão permanecer na sala da partida administradores da competição, narradores, comentaristas, observers e demais pessoas previamente autorizadas pelos Oficiais do Torneio.

Caso uma equipe identifique qualquer irregularidade ou entenda que a presença de determinada pessoa esteja prejudicando a integridade da partida, deverá comunicar imediatamente o problema aos Oficiais do Torneio, apresentando, quando possível, provas e evidências da ocorrência.

Após análise e confirmação da irregularidade, os Oficiais do Torneio poderão aplicar as penalidades cabíveis, incluindo, quando aplicável, a reversão do resultado e atribuição de vitória por W.O. à equipe prejudicada.

6.6.9. TROCA DE CAMPEÕES

As equipes deverão concluir todas as trocas de campeões dentro do período disponibilizado para a fase de trocas. O descumprimento desta regra poderá resultar na aplicação de penalidades ao jogador e/ou à equipe.

Não haverá reinício ou remake da partida em razão de um jogador permanecer com um campeão incorreto após o encerramento do período de troca, salvo decisão expressa dos Oficiais do Torneio.

6.6.10. INÍCIO DO JOGO APÓS PICKS E BANS

A partida deverá ser iniciada imediatamente após a conclusão do processo de picks e bans, salvo determinação contrária dos Oficiais do Torneio. Os jogadores não poderão abandonar a partida ou deixar a sala durante o período entre o encerramento dos picks e bans e o início efetivo do jogo sem autorização de um Oficial do Torneio.

6.6.11. INÍCIO DE JOGO CONTROLADO

Em caso de erro ou falha durante o processo de início da partida, um Oficial do Torneio poderá determinar o início controlado de uma nova partida utilizando a opção de escolha livre, quando necessário. Nessa situação, todos os jogadores deverão selecionar os mesmos campeões definidos durante o processo de picks e bans original. **A configuração controlada deverá reproduzir, na medida do possível, as condições estabelecidas anteriormente.**

6.6.12. PROBLEMAS NO CARREGAMENTO DO CLIENTE

Caso ocorra qualquer bug, desconexão ou falha técnica que interrompa o processo de inicialização da partida e impeça um jogador de ingressar no jogo, a ocorrência deverá ser comunicada imediatamente a um Oficial do Torneio. Após avaliar a situação, os Oficiais do Torneio determinarão se será realizado um remake, se a partida poderá prosseguir ou se outra medida será necessária para preservar a integridade competitiva da competição.

7. PERIFÉRICOS E EQUIPAMENTOS

7.1. PERIFÉRICOS E EQUIPAMENTOS DO JOGADOR OU DA EQUIPE

Para as partidas online da ONE HIT League CUP, os jogadores deverão utilizar seus próprios equipamentos, sendo de responsabilidade de cada atleta garantir que estejam em condições adequadas para a participação na competição.

Em eventuais eventos presenciais, caso sejam realizados, os equipamentos poderão ser fornecidos ou determinados pelos Oficiais do Torneio, conforme as condições e procedimentos estabelecidos para o evento.

Nas partidas online, os jogadores deverão competir exclusivamente por meio de smartphone compatível com League of Legends: Wild Rift.

É responsabilidade exclusiva do jogador garantir o adequado funcionamento de seu aparelho e de todos os recursos necessários para sua participação, incluindo, mas não se limitando a:

- a) Funcionamento adequado do aparelho;
- b) Conexão com a internet;
- c) Bateria suficiente;
- d) Sistema operacional compatível;
- e) Atualizações necessárias;
- f) Configurações do dispositivo;
- g) Fonte de energia adequada;
- h) Controle de notificações e chamadas;
- i) Disponibilidade e estabilidade do aparelho durante toda a partida;
- j) Demais condições necessárias para sua participação na competição.

7.2. PERIFÉRICOS E ACESSÓRIOS PROIBIDOS

É expressamente proibida a utilização de qualquer equipamento, acessório, dispositivo ou método que altere a forma padrão de controle de League of Legends: Wild Rift ou que possa proporcionar vantagem competitiva indevida.

Não será permitido o uso de:

- a) Emuladores;
- b) Controles;
- c) Joysticks;
- d) Gatilhos físicos;
- e) Triggers;
- f) Teclados;
- g) Mouses;
- h) Adaptadores;
- i) Extensões físicas;
- j) Sistemas de espelhamento de tela associados a controles externos;
- k) Qualquer dispositivo ou método que altere a forma padrão de controle mobile;
- l) Qualquer equipamento que, a critério dos Oficiais do Torneio, conceda vantagem competitiva indevida.

O uso de finger sleeves e coolers será permitido, salvo determinação expressa em sentido contrário pelos Oficiais do Torneio.

A utilização de equipamento ou acessório proibido poderá ser considerada infração competitiva ou trapaça, sujeitando o jogador e/ou a equipe às penalidades previstas neste regulamento, conforme a gravidade da ocorrência e decisão dos Oficiais do Torneio.

7.3. CANAL DE VOZ

As disposições deste item serão aplicáveis especialmente durante as Fases de Grupos, Playoffs, Repescagem e Grande Final.

Será disponibilizado um canal de voz para cada equipe no Discord oficial da ONE HIT League CUP, sendo esse canal fornecido, administrado e autorizado pelos Oficiais do Torneio.

Quando os Oficiais do Torneio determinarem a utilização do canal oficial de comunicação, não será permitida a utilização de programas, plataformas ou sistemas de comunicação de terceiros que não tenham sido previamente autorizados.

Os Oficiais do Torneio poderão monitorar as comunicações das equipes a qualquer momento, sempre que necessário para verificar o cumprimento deste regulamento e preservar a integridade competitiva da competição.

Durante as Partidas, a utilização de sistemas de comunicação será permitida. Entretanto, somente coach e jogadores regularmente inscritos e autorizados poderão participar da comunicação da equipe durante as partidas, após isso o coach deverá se retirar.

A participação de qualquer pessoa não inscrita na comunicação estratégica de uma equipe, bem como o fornecimento de informações, chamadas, orientações ou qualquer outro tipo de assistência que possa proporcionar vantagem competitiva, poderá ser caracterizado como comunicação ilegal.

A identificação de comunicação ilegal poderá resultar na aplicação de penalidades aos jogadores e/ou à equipe envolvida.

7.4. REQUISITOS DO SISTEMA

É responsabilidade exclusiva de cada jogador utilizar um aparelho compatível com a versão vigente de League of Legends: Wild Rift e capaz de executar o jogo de maneira adequada e estável durante as partidas.

Os Oficiais do Torneio e a Organização não serão responsáveis por problemas individuais relacionados ao equipamento ou às condições técnicas do jogador, incluindo, mas não se limitando a:

- a) Incompatibilidade do aparelho;
- b) Travamentos;
- c) Bateria insuficiente;
- d) Aquecimento excessivo;
- e) Chamadas telefônicas;
- f) Notificações;
- g) Instabilidade ou perda de conexão;
- h) Falha ou defeito do aparelho;

- i) Atualizações pendentes;
- j) Erros do sistema operacional;
- k) Falhas relacionadas às configurações do dispositivo;
- l) Qualquer outra instabilidade técnica individual do jogador.

Cabe ao jogador realizar, antes de cada partida, todas as verificações necessárias para garantir que seu equipamento esteja devidamente carregado, atualizado, configurado e apto para competir.

Problemas técnicos individuais não afastarão automaticamente a aplicação das regras, prazos ou penalidades estabelecidos neste regulamento.

9. ESPECIFICIDADES DO TORNEIO

8.1. Comunicação Oficial

A comunicação oficial será realizada pelo Discord oficial da ONE HIT e-Sports e demais canais indicados pela Administração. Todos os jogadores e representantes das equipes deverão estar no Discord oficial e acompanhar os comunicados, prazos, decisões e alterações divulgados.

8.2. Prevalência das Informações Oficiais

Em caso de divergência entre informações, prevalecerão as determinações dos Oficiais do Torneio e, na ausência destas, este Regulamento. Os Oficiais poderão corrigir resultados, tabelas, seeds, pareamentos, horários, pontuações, W.O. e demais registros quando identificarem erros técnicos, operacionais ou administrativos. A falta de acompanhamento dos canais oficiais não isenta os participantes do cumprimento das regras e comunicados.

8.3. Comunicação com a Administração

As equipes deverão utilizar o canal indicado no Discord oficial para dúvidas, problemas, denúncias e demais assuntos relacionados ao torneio.

8.4. Comunicação entre Participantes

Comunicações e acordos realizados fora dos canais oficiais poderão ser desconsiderados pela Administração e não poderão contrariar este Regulamento.

8.5. Transmissão de Partidas

Jogadores poderão transmitir suas próprias partidas apenas na Fase de Grupos, desde que:

- a) utilizem atraso mínimo de 2 minutos e 30 segundos;
- b) transmitem em seu próprio canal;
- c) não exibam marcas de patrocínios ou publicidades restritas;
- d) não utilizem logos do torneio ou da ONE HIT sem autorização;
- e) não comprometam a integridade competitiva.

Os Oficiais poderão restringir ou suspender transmissões a qualquer momento.

8.5.1. Transmissão dos Casters

Casters oficiais poderão transmitir as partidas em seus próprios canais mediante autorização da Administração. Casters, observers e membros autorizados da transmissão poderão acessar as salas das partidas conforme orientação dos Oficiais.

8.5.2. Critérios para Transmissões e Retransmissões

É proibida a exibição de marcas restritas e a utilização não autorizada dos logos da ONE HIT ou do torneio. Ativações comerciais somente serão permitidas mediante autorização e não poderão interferir na imagem do jogo, salvo autorização expressa dos Oficiais do Torneio.

Qualquer inserção de marca relacionada diretamente à partida deverá respeitar as orientações estabelecidas pela Administração.

8.6. Contas do League of Legends: Wild Rift

Todos os jogadores deverão disputar as partidas utilizando a mesma conta de League of Legends: Wild Rift informada no momento do cadastro na plataforma oficial do torneio.

Caso seja identificada divergência entre o Riot ID informado no cadastro e a conta utilizada pelo jogador durante a competição, a situação será submetida à análise da Administração do Torneio.

A Administração poderá solicitar comprovações adicionais e adotará as medidas que considerar necessárias para preservar a integridade competitiva da competição.

Caso um jogador seja considerado irregular, serão observadas as seguintes diretrizes:

a) caso seja a primeira partida da equipe na competição, o jogador irregular será impedido de participar, não sendo permitido que a equipe prossiga com apenas 4 (quatro) jogadores;

b) caso o jogador irregular já tenha participado ativamente de uma partida, a equipe poderá ser desclassificada da competição, conforme decisão dos Oficiais do Torneio.

Cada jogador deverá utilizar uma única conta durante toda a competição.

Caso dois jogadores participantes apresentem nomes de conta idênticos ou suficientemente semelhantes a ponto de gerar dúvida quanto à identificação, ambos deverão colaborar com a Administração para solucionar a situação.

Na impossibilidade de uma solução adequada, os Oficiais do Torneio poderão determinar que um ou ambos os jogadores alterem o nome de suas contas para adequá-lo às regras da competição.

Os Oficiais do Torneio reservam-se o direito de negar, restringir ou revogar a utilização de determinado nome de conta quando, a seu critério, este estiver em desacordo com este Regulamento ou puder causar confusão de identidade, ofensa, fraude ou prejuízo à competição.

8.7. Cadastro na Plataforma

Todas as equipes deverão possuir, no mínimo, 6 (seis) jogadores inscritos na plataforma oficial do torneio, sendo obrigatoriamente 5 (cinco) titulares e pelo menos 1 (um) reserva.

Equipes que não possuírem a formação mínima exigida não estarão aptas a realizar o check-in obrigatório.

Caso uma equipe esteja irregular por qualquer motivo, inclusive após a realização do check-in, e a irregularidade permaneça até 10 (dez) minutos antes do horário oficial de início do campeonato, a Administração poderá cancelar sua inscrição.

A responsabilidade pela realização, conferência e manutenção do cadastro da equipe é exclusiva do capitão, salvo nos casos previamente autorizados pela Administração do Torneio.

8.8. Restrição para Uso de Jogadores

Um jogador não poderá representar ou participar de partidas por 2 (duas) equipes distintas durante a mesma edição do torneio, ainda que uma das equipes já tenha sido eliminada da competição.

A utilização de um jogador por mais de uma equipe poderá resultar na desclassificação das equipes envolvidas, sem prejuízo de outras penalidades que possam ser aplicadas pelos Oficiais do Torneio.

8.9. Adição de Jogadores

Não serão permitidas novas inscrições ou adições de jogadores após o início oficial do torneio.

Qualquer exceção somente poderá ocorrer mediante autorização expressa da Administração do Torneio e em situações devidamente justificadas, quando permitido por este Regulamento.

8.10. Verificação de Formação

É responsabilidade de cada equipe verificar, antes do início da partida, se todos os jogadores presentes no lobby correspondem aos jogadores devidamente inscritos na equipe na plataforma oficial.

A utilização de jogador irregular poderá resultar na desclassificação da equipe.

A verificação e eventual denúncia deverão ocorrer antes do início da partida.

Caso a denúncia seja apresentada somente após a conferência e declaração oficial do resultado pela organização, o resultado poderá ser mantido, ainda que posteriormente seja constatada a irregularidade e aplicada uma penalidade à equipe envolvida.

8.11. Check-in da Partida

A equipe deverá estar completa e apta a disputar a partida na sala correspondente em até 10 (dez) minutos após o horário oficial de início.

A Administração do Torneio não se responsabilizará por problemas enfrentados pelas equipes durante a tentativa de realização do check-in ou confirmação de participação.

Caso seja identificada qualquer falha na funcionalidade da plataforma que impeça o check-in, a equipe deverá comunicar imediatamente a Administração pelo Discord oficial, apresentando, quando possível, evidências do problema.

8.12. Criação de Partidas

As salas das partidas, independentemente de possuírem ou não transmissão oficial, serão criadas pela moderação do torneio ou por outro responsável designado pelos Oficiais do Torneio.

Após o início oficial da competição e a liberação da tabela de partidas na plataforma, cada equipe terá acesso ao canal do Discord correspondente à sua partida ou a outro canal indicado pela Administração.

Nesse canal serão disponibilizadas as informações, instruções e procedimentos que deverão ser observados pelos capitães e demais integrantes das equipes.

8.13. Envio de Resultados

Ao término de cada jogo, o capitão de cada equipe será responsável por enviar uma screenshot do resultado da partida no canal indicado pela Administração.

É obrigatório que ambos os capitães enviem a screenshot e confirmem o resultado em até 5 (cinco) minutos após o encerramento da partida.

A screenshot deverá ser nítida, apresentar qualidade suficiente para análise e conter, obrigatoriamente:

- a) o resultado da partida;
- b) a identificação dos jogadores participantes;
- c) as estatísticas disponíveis e necessárias para conferência;
- d) demais informações necessárias para validação do resultado.

O descumprimento dessas exigências poderá resultar na aplicação de penalidades, conforme decisão dos Oficiais do Torneio.

8.14. Chaveamento

O sorteio dos confrontos e a definição do chaveamento poderão ocorrer antes do início do torneio ou conforme o cronograma oficial estabelecido pela Administração.

Os Organizadores do Torneio poderão realizar previamente o sorteio do chaveamento e divulgar os confrontos aos participantes antes da liberação oficial das partidas.

Os procedimentos de sorteio, seeds e eventuais critérios de desempate deverão observar as disposições estabelecidas neste Regulamento.

8.15. Prazo para Início da Partida e W.O.

Caso uma equipe não esteja presente de forma completa, com 5 (cinco) jogadores aptos na sala da partida, em até 10 (dez) minutos após o horário oficial de início da rodada, a equipe poderá perder a partida por W.O.

Para solicitar a aplicação de W.O., a equipe adversária deverá apresentar aos Oficiais do Torneio provas suficientes da ausência ou irregularidade da equipe adversária.

Como comprovação mínima, deverão ser apresentadas 2 (duas) screenshots da sala da partida, contendo informações que permitam identificar a situação e os respectivos horários, com intervalo mínimo de 10 (dez) minutos entre os registros, além de todo conteúdo relevante disponível no chat da sala ou no canal oficial da partida.

As provas apresentadas estarão sujeitas à análise e validação dos Oficiais do Torneio.

Em caso de fraude, manipulação de provas, omissão de informações relevantes ou qualquer conduta de má-fé, a equipe responsável poderá ser desclassificada da competição e sujeita a outras penalidades previstas neste Regulamento.

A equipe que sofrer W.O. em qualquer fase da competição, incluindo Fase de Grupos, Playoffs ou Grande Final, ficará impedida de participar da próxima edição do torneio.

Conforme a gravidade do caso, essa penalidade poderá ser aplicada à equipe, line-up, organização, capitão e/ou jogadores envolvidos, especialmente em situações de abandono injustificado, ausência deliberada, recusa em disputar a partida, desistência sem autorização ou qualquer conduta que cause prejuízo operacional à competição.

8.16. Jogadores por Partida

Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 (cinco) jogadores por equipe.

Caso um jogador seja desconectado ou deixe de participar durante a partida, fazendo com que sua equipe fique temporariamente com apenas 4 (quatro) jogadores, a partida deverá prosseguir normalmente, desde que respeitadas as demais disposições deste Regulamento.

8.17. Início de Partida Irregular

Caso o responsável pela criação ou gerenciamento da sala inicie intencionalmente uma partida com menos de 5 (cinco) jogadores de cada equipe ou com configurações incorretas, a situação deverá ser comunicada imediatamente à Administração do Torneio.

Os Oficiais do Torneio analisarão o ocorrido e poderão determinar a recriação da partida, a manutenção do resultado ou a aplicação das penalidades cabíveis, conforme a gravidade da situação e seu impacto na integridade competitiva.

8.18. Problemas Técnicos Durante uma Partida

Caso um ou mais jogadores apresentem problemas técnicos ou sejam desconectados durante o andamento da partida, o jogo deverá prosseguir normalmente, respeitando o número mínimo de jogadores estabelecido neste Regulamento.

Os jogadores desconectados poderão retornar à partida normalmente, desde que isso seja tecnicamente possível.

Caso a desconexão ocorra antes do início efetivo da partida ou durante a tela de carregamento, os Oficiais do Torneio poderão conceder prazo de até 10 (dez) minutos para que a equipe regularize a situação antes do início do jogo.

A decisão sobre eventual adiamento, reinício ou continuidade da partida caberá aos Oficiais do Torneio.

8.19. Falhas no Servidor

Caso ocorram falhas nos servidores de League of Legends: Wild Rift que impossibilitem ou prejudiquem significativamente o andamento de uma partida, a Administração do Torneio deverá ser comunicada imediatamente.

Quando a falha impedir a continuidade regular da partida ou comprometer a integridade competitiva da competição, a Administração poderá, conforme a situação:

- a) determinar a recriação da partida;
- b) reagendar a partida;
- c) interromper temporariamente a rodada ou etapa;
- d) manter o resultado, quando tecnicamente possível e considerado válido; ou
- e) adotar qualquer outra medida necessária para preservar a integridade e a continuidade do torneio.

8.20. Problemas Externos e Falhas Individuais

Os Oficiais do Torneio não serão responsáveis por problemas externos, individuais ou particulares que possam afetar uma equipe ou seus jogadores durante a competição.

Cada equipe e seus jogadores são integralmente responsáveis por garantir as condições necessárias para participação, incluindo equipamentos, aparelhos, conexão de internet, bateria, energia elétrica, estabilidade do sistema, atualizações, notificações, chamadas, temperatura do aparelho, configurações e demais fatores sob seu controle.

Problemas como falha de internet, bateria insuficiente, superaquecimento, chamadas telefônicas, notificações, queda de energia, travamento ou desligamento do aparelho, perda de conexão, instabilidade individual, problemas de operadora, falhas de Wi-Fi ou dados móveis, erros de aplicativo ou quaisquer outras falhas individuais do jogador não gerarão, por si só, direito a remake ou reinício da partida após seu início.

Nessas situações, a partida deverá prosseguir normalmente, respeitando as regras referentes ao número mínimo de jogadores.

Exceções poderão ser avaliadas pelos Oficiais do Torneio exclusivamente em situações de fair play, mediante concordância das equipes envolvidas e aprovação expressa da Administração, ou quando os Oficiais entenderem que o ocorrido decorreu de circunstância externa, generalizada e suficientemente relevante para comprometer a integridade competitiva da partida.

9. REGRAS DE JOGO

9.1. Jogo Valendo

Considera-se Jogo Valendo (JV) o jogo que tenha iniciado e atingido um ponto relevante de interação entre as equipes. A partir desse momento, o jogo passa a ser oficial e não poderá sofrer remake, salvo em situações excepcionais autorizadas pelos Oficiais.

O JV será iniciado quando ocorrer qualquer uma das seguintes situações:

- a) ataque ou habilidade atingir tropas, monstros, estruturas ou campeões inimigos;
- b) houver estabelecimento de visão entre as equipes;
- c) ocorrer invasão, estabelecimento de visão ou uso de habilidade na selva adversária;
- d) o jogo atingir 1 minuto de duração.

9.2. Remake do Jogo

O remake somente poderá ocorrer mediante autorização da Administração e poderá ser concedido em casos de:

- a) criação incorreta da partida ou configurações inadequadas;
- b) bug crítico que altere significativamente a partida;
- c) falha de servidor ou cliente que impeça a continuidade do jogo;
- d) problemas no carregamento ou na escolha de campeões;
- e) ocorrência até 1 minuto, desde que o jogo ainda não tenha atingido o status de JV.

Problemas técnicos individuais, como conexão, bateria, energia, superaquecimento, chamadas, notificações ou travamentos, não darão direito a remake após o início da partida, salvo situação excepcional de fair play aprovada pelos Oficiais.

O problema deverá ser comunicado imediatamente. A continuidade da partida sem comunicação poderá resultar na perda do direito ao remake.

A Administração poderá negar o remake mesmo quando os requisitos forem preenchidos.

9.3. Jogo Finalizado

Em situações de falha técnica ou operacional que impeçam a continuidade da partida, os Oficiais poderão declarar o jogo finalizado e atribuir a vitória a uma das equipes. Após 15 minutos, poderão considerar que a derrota de uma equipe não poderia mais ser evitada com razoável grau de certeza.

Para essa decisão, poderão ser considerados:

- a) diferença de ouro superior a 33%;
- b) diferença superior a 7 torres destruídas;
- c) diferença de objetivos;
- d) jogadores vivos e tempos de morte;
- e) posição e controle do mapa;
- f) estado do Nexus;
- g) dragões, Barão e demais objetivos épicos;
- h) qualquer outro fator que demonstre vantagem decisiva e irreversível.

9.4. Desempate da Fase de Grupos

Em caso de empate na pontuação, serão aplicados, nesta ordem:

1. Confronto direto;
2. Menor tempo médio de vitória nos confrontos diretos;
3. Maior diferença de abates nos confrontos diretos;
4. Jogo de desempate em MD1, se necessário.

9.4.1. Confronto Direto

Será considerada a campanha das equipes apenas nos jogos disputados entre os envolvidos no empate.

Em empate entre duas equipes, terá vantagem aquela com melhor resultado no confronto direto.

9.4.2. Menor Tempo Médio de Vitória

Persistindo o empate, será considerado o menor tempo médio de vitória nos jogos vencidos contra as equipes envolvidas no empate.

9.4.3. Diferença de Abates

Persistindo o empate, será considerada a maior diferença de abates nos confrontos entre as equipes empatadas.

Diferença de abates = abates realizados — abates sofridos.

9.4.4. Jogo de Desempate

Persistindo o empate, os Oficiais poderão determinar um MD1 de desempate.

O formato poderá ser adaptado conforme o número de equipes, calendário e necessidades operacionais.

As decisões dos Oficiais sobre desempates serão finais para a competição.

10. PÓS-PARTIDA

10.1. Procedimentos de Pós-Partida

10.1.1. Resultado

Em partidas sem transmissão oficial, os capitães de ambas as equipes deverão confirmar o resultado por meio do envio de uma captura de tela da tela de resultado da partida.

Em partidas com transmissão oficial, os Oficiais do Torneio poderão realizar a confirmação do resultado com base nos registros oficiais da transmissão ou da plataforma utilizada.

10.1.2. Registro de Problemas Técnicos

Em partidas com transmissão oficial, os jogadores deverão comunicar imediatamente aos Oficiais do Torneio qualquer problema técnico ocorrido durante a partida que possa afetar seu andamento ou resultado.

10.1.3. Intervalo entre Jogos

Em partidas com transmissão oficial, os Oficiais do Torneio informarão às equipes o intervalo estabelecido entre os jogos.

Em eventos online, o intervalo padrão entre jogos será de 8 a 10 minutos, contados a partir do encerramento do jogo anterior.

Em eventos presenciais, quando aplicável, o intervalo padrão será de 5 a 10 minutos, contados a partir do encerramento do jogo anterior.

O próximo jogo poderá ser iniciado assim que ambas as equipes confirmarem aos Oficiais do Torneio que todos os jogadores estão prontos.

10.1.4. Intervalo entre Partidas

Em partidas com transmissão oficial, os Oficiais do Torneio informarão às equipes o intervalo estabelecido entre as partidas.

Em eventos online, o intervalo padrão entre partidas será de 8 a 10 minutos, contados a partir do encerramento da partida anterior.

Em eventos presenciais, quando aplicável, o intervalo padrão será de 10 a 15 minutos, contados a partir do encerramento da partida anterior.

Caso uma equipe não esteja pronta no horário determinado pelos Oficiais do Torneio, poderá ser aplicada penalidade por atraso.

10.1.5. Obrigações Pós-Partida

Os jogadores poderão ser convocados pelos Oficiais do Torneio para cumprir obrigações pós-partida, incluindo entrevistas, declarações ou outras atividades relacionadas à competição.

10.1.6. Obrigações de Mídia

As equipes deverão disponibilizar, quando solicitado pela organização, pelo menos 1 (um) jogador que tenha participado das partidas do dia para atividades de mídia, pelo período mínimo de 15 minutos.

10.1.7. Desistência

Partidas vencidas por desistência serão registradas com a pontuação mínima necessária para determinar a equipe vencedora, conforme o formato da série:

- a) 1-0 em MD1;
- b) 2-0 em MD3;
- c) 3-0 em MD5;
- d) 4-0 em MD7.

Nenhuma estatística individual ou coletiva será registrada para partidas vencidas por desistência.

Caso alguma estatística seja necessária para fins de desempate, a equipe que perder por desistência receberá a pior condição possível para o respectivo critério.

11. CÓDIGO DE CONDUTA

11.1. Conduta

11.1.1. Integridade Competitiva

Todas as equipes e seus membros deverão competir com o máximo de empenho e capacidade durante toda a competição, mantendo a integridade e a legitimidade dos resultados.

11.1.2. Padrões de Conduta

Todos os participantes deverão manter padrões de ética, respeito, profissionalismo e espírito esportivo durante toda a competição.

A conduta deverá ser adequada em todas as interações com jogadores, equipes, Oficiais do Torneio, organização, mídia, patrocinadores e comunidade.

11.1.3. Medidas Disciplinares e Penalidades

A violação deste Regulamento, de políticas aplicáveis ou de instruções oficiais poderá resultar em medidas disciplinares e penalidades, conforme a gravidade da infração e decisão dos Oficiais do Torneio.

11.2. Integridade Competitiva

São proibidas as seguintes condutas, sem prejuízo de outras que possam comprometer a integridade da competição:

11.2.1. Combinação de Resultados

É proibido oferecer, acordar, conspirar ou participar de qualquer forma de manipulação de resultados ou ações dentro da partida.

Qualquer tentativa de induzir um membro da equipe a participar de conduta proibida deverá ser imediatamente comunicada à Administração.

11.2.2. Suborno

É proibido oferecer dinheiro, presentes, recompensas ou qualquer benefício a jogadores, treinadores, managers, membros de equipe, Oficiais, Organizadores ou terceiros com o objetivo de influenciar o resultado ou andamento da competição.

11.2.3. Presentes e Recompensas

É proibido aceitar presentes, recompensas ou compensações de outra equipe ou pessoa associada a ela quando houver intenção de influenciar uma competição.

11.2.4. Trapaça

Qualquer forma de trapaça é proibida.

É proibida qualquer alteração não autorizada do cliente de League of Legends: Wild Rift, bem como o uso de dispositivos, programas, scripts, aplicativos, ferramentas ou métodos destinados a obter vantagem indevida.

11.2.5. Exploração de Bugs

É proibido utilizar intencionalmente bugs ou falhas do jogo para obter vantagem competitiva.

Os Oficiais poderão determinar se determinada utilização constitui exploração, inclusive após o encerramento da partida.

Em caso de dúvida, os participantes poderão consultar um Oficial antes da partida.

11.2.6. Compartilhamento de Conta

É proibido utilizar a conta de outro jogador, permitir que terceiros utilizem sua conta ou solicitar que outra pessoa jogue em seu lugar.

11.2.7. Aliciamento e Interferência

É proibido aliciar, induzir ou interferir indevidamente em jogadores, equipes, capitães, representantes, staff ou Oficiais com o objetivo de obter vantagem, alterar escalações, prejudicar adversários ou manipular a competição.

11.2.8. Interferência no Ambiente de Competição

É proibida qualquer interferência indevida em transmissões, estúdios, lobbies, Discords, salas de partida ou demais estruturas oficiais da competição.

11.2.9. Comunicação Ilegal

É proibida qualquer comunicação não autorizada durante a partida que forneça informação, orientação ou vantagem competitiva.

Incluem-se, entre outras, pessoas não autorizadas em canais de voz, stream sniping, ghosting, mensagens externas, consulta a transmissões sem atraso adequado, coach não autorizado e qualquer orientação externa.

11.2.10. Recusa de Participação

É proibida a recusa injustificada em participar de partidas, séries, obrigações competitivas, atividades de mídia ou procedimentos determinados pelos Oficiais.

11.2.11. Recusa de Cumprimento

É proibido descumprir ou se recusar injustificadamente a cumprir instruções razoáveis dos Oficiais do Torneio.

11.3. Confidencialidade

Os participantes não poderão divulgar informações confidenciais recebidas da Organização, Oficiais do Torneio ou parceiros autorizados.

Informações de lobby, canais, escalações não divulgadas, decisões administrativas, investigações e comunicações privadas poderão ser consideradas confidenciais.

11.4. Informações Falsas

O fornecimento de informações falsas, documentos falsificados, dados incorretos, identificação enganosa ou qualquer informação que prejudique a verificação de uma equipe ou jogador poderá resultar em penalidades.

12. ESPÍRITO DAS REGRAS

12.1. Decisões Finais

As decisões relativas à interpretação das regras, elegibilidade, cronograma, execução do evento, resultados, penalidades e casos omissos serão tomadas pelos Oficiais do Torneio e serão finais para fins da competição.

12.2. Alteração de Regras

Os Organizadores poderão alterar, modificar ou complementar este Regulamento quando necessário para preservar a integridade competitiva, a justiça da competição, a operação do evento ou o cumprimento das diretrizes aplicáveis da One HIT eSports.

As alterações serão comunicadas pelos canais oficiais.

12.3. Interesses do Campeonato

Os Oficiais poderão adotar as medidas necessárias para preservar a integridade competitiva, os interesses dos participantes e o regular funcionamento do torneio, inclusive em situações não previstas expressamente neste Regulamento.

12.4. Termo de Concordância

Ao se inscrever e participar do One HIT League CUP, todos os participantes declaram estar cientes e de acordo com este Regulamento, as políticas aplicáveis e as decisões dos Oficiais do Torneio.

13. INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

13.1. Autoridade dos Oficiais do Torneio

Os Oficiais do Torneio possuem autoridade para interpretar este Regulamento, resolver conflitos, decidir casos omissos, aplicar penalidades e determinar os procedimentos adequados em situações competitivas ou operacionais.

A interpretação dos Oficiais prevalecerá sobre interpretações de equipes, jogadores, capitães, casters, terceiros, plataformas ou documentos auxiliares.

14. DIREITOS DE TRANSMISSÃO, IMAGEM E CONTEÚDO

14.1. Direitos de Transmissão

Todos os direitos de transmissão, retransmissão, gravação, exibição, distribuição e aproveitamento do conteúdo gerado no One HIT League CUP pertencem aos Organizadores do Torneio e/ou a terceiros autorizados pelos Organizadores do Torneio.

Nenhuma equipe, jogador, caster, streamer, organização, marca ou terceiro poderá transmitir, retransmitir, gravar, explorar comercialmente ou utilizar conteúdo do Torneio sem autorização prévia dos Organizadores do Torneio, salvo quando expressamente permitido por este Regulamento ou por comunicado oficial.

Nenhuma equipe ou jogador poderá se recusar injustificadamente a ter suas partidas transmitidas.

14.2. Uso de Imagem e Identificação

Ao se inscrever e participar do One HIT League CUP, todos os jogadores, equipes e representantes autorizam, de forma gratuita, irrevogável para fins da competição e sem necessidade de compensação adicional, o uso de:

- a) imagem pessoal;
- b) voz;
- c) nome completo;
- d) Riot ID;
- e) nickname in-game;
- f) gameplay;
- g) estatísticas;
- h) entrevistas;
- i) fotos;
- j) vídeos;
- k) logo da equipe;
- l) nome da equipe;
- m) tag da equipe;
- n) identidade visual da equipe.

Essa autorização vale para transmissões, reprises, VODs, cortes, redes sociais, materiais promocionais, matérias editoriais, campanhas de marketing, conteúdos de parceiros autorizados e demais divulgações relacionadas ao Torneio.

14.3. Materiais de Equipe

As equipes poderão ser solicitadas a enviar logos, artes, informações, fotos, redes sociais, escalações, nomes de jogadores e demais materiais necessários para transmissão e divulgação do One HIT League CUP.

A não entrega desses materiais dentro dos prazos definidos pelos Oficiais do Torneio poderá gerar penalidades ou impedir o uso adequado da identidade visual da equipe nas transmissões e materiais oficiais.

14.4. Restrições de Marcas e Propriedade Intelectual

Não é permitida a utilização não autorizada de logos, marcas, nomes, imagens ou propriedades intelectuais da One HIT eSports, One HIT League CUP, dos Organizadores do Torneio ou de terceiros.

Também não poderão ser veiculadas marcas ou conteúdos que não sejam autorizados pela Organização

15. PATROCÍNIO

Os patrocinadores que realizarem o pagamento da taxa adicional destinada ao apoio à organização e à realização da ONE HIT League CUP terão direito aos benefícios e prerrogativas estabelecidos neste regulamento.

A condição de patrocinador não isenta qualquer equipe ou integrante do cumprimento das demais disposições deste regulamento, sendo obrigatória a observância das regras de elegibilidade, conduta, integridade competitiva e demais normas estabelecidas pela organização.

15.1. Benefícios na Chave

As equipes patrocinadoras não disputarão a Fase de Grupos, ingressando diretamente na competição a partir da etapa de Playoffs, conforme a estrutura definida pela organização.

As equipes patrocinadoras serão consideradas cabeças de chave nos Playoffs e terão o direito de escolher o lado do mapa nas séries em que esse benefício for aplicável, respeitando os procedimentos e horários determinados pela organização.

As equipes patrocinadoras serão distribuídas na chave de forma que não se enfrentem na primeira rodada dos Playoffs, salvo em situações decorrentes de alterações excepcionais na estrutura da competição, decisões administrativas ou outros casos previstos neste regulamento.

Cada equipe patrocinadora poderá inscrever 1 (um) jogador adicional em sua escalação, totalizando o limite máximo de 8 (oito) jogadores inscritos por equipe.

A utilização dos benefícios previstos nesta seção estará condicionada ao cumprimento integral das demais regras do torneio e não poderá ser utilizada para obter vantagem que comprometa a integridade ou a competitividade da competição.

15.2. Direito de Imagem e Transmissão

Todas as equipes patrocinadoras terão o direito de realizar co-streaming das partidas da ONE HIT League CUP, desde que a transmissão seja realizada exclusivamente no formato de react ao vivo da transmissão oficial do campeonato.

O co-streaming deverá respeitar as diretrizes estabelecidas pela organização, incluindo eventuais restrições relacionadas à transmissão, publicidade, direitos de terceiros e demais determinações comunicadas pela organização.

As equipes patrocinadoras também poderão utilizar clipes, trechos, imagens e demais conteúdos audiovisuais relacionados à sua participação no campeonato para fins de publicidade, divulgação, criação de conteúdo e outras finalidades de comunicação, desde que sua utilização não viole direitos de terceiros, não deturpe o conteúdo original e não contrarie qualquer disposição deste regulamento ou determinação da organização.

A organização poderá estabelecer limitações específicas quanto ao uso de determinados conteúdos, marcas, transmissões ou materiais, especialmente quando houver direitos exclusivos de terceiros ou obrigações comerciais previamente estabelecidas.

15.3. Divulgação

As equipes patrocinadoras terão direito à divulgação de suas respectivas marcas e/ou equipes nos canais oficiais da ONE HIT e-Sports e da ONE HIT League CUP, conforme os espaços, formatos e cronogramas definidos pela organização.

A divulgação poderá ocorrer, entre outros meios, em:

- a) campanhas e materiais de marketing;
- b) transmissões oficiais;
- c) lives e conteúdos relacionados ao campeonato;

- d) site e demais plataformas oficiais;
- e) redes sociais da organização e do torneio;
- f) materiais gráficos e promocionais;
- g) demais veículos oficiais de comunicação utilizados pela organização.

A organização se compromete a realizar a divulgação das equipes patrocinadoras dentro das possibilidades e dos formatos de comunicação disponíveis, podendo definir a ordem, frequência, formato e período das divulgações de acordo com o planejamento de marketing e comunicação do campeonato.

15.4. Limitações dos Benefícios

Os benefícios concedidos aos patrocinadores são exclusivamente aqueles expressamente previstos neste regulamento e não conferem qualquer poder de interferência na administração, arbitragem, decisões competitivas ou organização da ONE HIT League CUP.

A organização poderá tomar decisões administrativas necessárias para garantir a integridade, segurança, regularidade e continuidade da competição, ainda que tais decisões impliquem ajustes na aplicação prática dos benefícios previstos neste capítulo.

Em nenhuma hipótese o patrocínio poderá ser utilizado como justificativa para descumprimento das regras do campeonato ou para obtenção de vantagem indevida sobre as demais equipes participantes.

16. POLÍTICA DE REEMBOLSO

16.1. Solicitação de Reembolso

A ONE HIT League CUP aceitará solicitações de reembolso exclusivamente durante o período oficial de inscrições.

O participante ou equipe que desejar cancelar sua inscrição e solicitar o reembolso deverá realizar a solicitação formalmente à organização até o encerramento do período de inscrições, conforme a data e horário estabelecidos no cronograma oficial da competição.

Após o encerramento das inscrições, não serão aceitas solicitações de reembolso, independentemente do motivo apresentado, incluindo desistência voluntária, impossibilidade de participação, alteração na escalação, problemas internos da equipe ou qualquer outra circunstância de caráter particular.

16.2. Condições para Reembolso

O reembolso somente será processado quando:

- a) a solicitação for realizada dentro do prazo estabelecido neste capítulo;
- b) a equipe ou participante ainda não tiver iniciado sua participação na competição;
- c) não houver qualquer pendência administrativa que impeça o processamento do reembolso;
- d) forem fornecidas corretamente as informações necessárias para a realização do pagamento.

O reembolso será realizado, preferencialmente, pelo mesmo meio de pagamento utilizado no momento da inscrição, observadas as limitações técnicas e operacionais do método de pagamento.

16.3. Desistência após o Encerramento das Inscrições

Após o encerramento oficial das inscrições, a desistência da equipe ou participante não dará direito a reembolso, ainda que a equipe não tenha iniciado sua primeira partida.

A ausência, abandono ou desistência durante qualquer etapa da competição também não dará direito à restituição, total ou parcial, do valor pago.

16.4. Cancelamento pela Organização

Caso a ONE HIT League CUP seja cancelada pela organização antes do início da competição, a organização comunicará os participantes sobre as condições de restituição dos valores pagos.

Em situações de força maior, impedimentos técnicos, legais ou circunstâncias excepcionais que impossibilitem a realização da competição, a organização poderá estabelecer medidas específicas, que serão comunicadas oficialmente aos participantes.

16.5. Prazo para Processamento

As solicitações de reembolso aprovadas serão processadas pela organização em prazo razoável após a confirmação dos dados necessários para a restituição, podendo o prazo efetivo de recebimento variar de acordo com o método de pagamento utilizado.

A organização não se responsabilizará por atrasos decorrentes exclusivamente de instituições financeiras, plataformas de pagamento ou informações incorretas fornecidas pelo solicitante.