



## REGULAMENTO LIGA INNOVATION PRO CLUBS

### Disposições Gerais

#### 1- Objeto e Âmbito

O presente Regulamento visa a organização da competição LIGA INNOVATION PRO CLUBS. O presente Regulamento é aplicável a todas as pessoas que por qualquer motivo, integrem, participem ou desenvolvam atividade relacionada com esta competição.

#### 2- Princípios Gerais

A LIGA INNOVATION PRO CLUBS é realizada seguindo os princípios da ética, desportivismo, integridade, união, solidariedade e mérito desportivo.

#### 3- Lacunas e Alterações

A LIGA INNOVATION PRO CLUBS rege-se pelas disposições deste Regulamento. As lacunas e alterações existentes no presente Regulamento são da responsabilidade da INNOVATION PROJECT ESPORTS.

#### 4- Época Desportiva

A LIGA INNOVATION PRO CLUBS realiza-se no período determinado pela INNOVATION PROJECT ESPORTS.

#### 5- Organizador e Promotor

A LIGA INNOVATION PRO CLUBS é organizada pela INNOVATION PROJECT ESPORTS, sendo esta responsável de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes. Cada jogo é promovido pelo Clube visitado, que deve fazer o convite nos termos definidos no presente Regulamento.

#### 6- Denominação da Competição

A Competição tem a denominação oficial de LIGA INNOVATION PRO CLUBS, podendo ser alterada e posteriormente divulgada pela INNOVATION PROJECT ESPORTS.

A INNOVATION PROJECT ESPORTS e os clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas.





## **7- Requisitos de participação dos clubes**

A participação do clube na LIGA INNOVATION PRO CLUBS obedece aos seguintes requisitos:

- O clube deve-se preencher uma ficha de inscrição disponibilizada pela Liga com os dados corretos;
- O número máximo de jogadores inscritos por equipa é ilimitado;
- O número mínimo de jogadores inscritos por equipa é 11;
- O plantel deve apresentar no mínimo os cargos de responsabilidade de diretor e treinador.
- Autorização cedência de direitos de imagem no âmbito da participação na LIGA INNOVATION PRO CLUBS.

## **8- Requisitos de participação jogadores**

A participação de jogadores quando aplicável obedece aos seguintes requisitos:

- Autorização de cedência de direitos de imagem no âmbito da participação na LIGA INNOVATION;
- Cada jogador só pode ter uma conta associada a um PSN ID e só pode estar inscrito numa equipa;
- O PSN ID não pode conter linguagem insultuosa e provocativa;
- Os dados do jogador só podem ser alterados, mediante aprovação da Innovation Project Esports.

# **ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

## **1- Formato da Competição**

1ª Série:

- Disputada por 15 Clubes, jogando entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado. (Ponto pode ser alterado consoante número de inscrições)

2ª Série:

- Disputada por 15 Clubes, jogando entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado. (Ponto pode ser alterado consoante número de inscrições)

Apuramento Campeão:

- Passam a 2ª fase os 4 melhores de cada série. Fase a eliminar Bo3. 4SAvs1SB/4SBvs1SA/3SAvs2SB/3SBvs2SA.

Haverá um sorteio para definir quem fica na 1ª e 2ª Série.





Taça da Liga:

- 1ª Fase: será feito grupos de 4 equipas onde disputarão uma dupla jornada. 2ª Fase a eliminar a BO3. Passam da 1ª fase os 1º classificados de cada grupo. Pode passar o melhor ou os melhores 2º classificados para a 2ª fase.

Taça Project:

- Única fase a eliminar onde o sistema de competição será de Bo3.

## **2- Calendário**

A INNOVATION PROJECT ESPORTS aprova o calendário, alterações, define os horários dos jogos, das reuniões organizacionais, das transmissões, e quaisquer outras que, no âmbito da Prova, se venham a realizar.

O calendário pode ser alterado posteriormente à sua publicação, através de comunicado por motivo de força maior, por motivos de transmissão televisiva ou se for deferido requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes.

A Liga será disputada semanalmente de sábado a domingo com uma ou duas duplas jornadas por semana. Os jogos referidos no número anterior são distribuídos por divisões e competições, reservando a INNOVATION PROJECT ESPORTS a possibilidade de marcar jogos de divisões diferentes no mesmo dia.

Os horários dos jogos serão definidos posteriormente pela Innovation Project Esports, sendo que o horário será sempre de Portugal Continental.

## **3- Antecipação de jogos**

A antecipação dos jogos apenas pode ser efetuada com acordo entre ambos os clubes e organização.

Após a confirmação da antecipação, o mesmo deve ser comunicado no Discord ou outra plataforma oficial da competição.

Os jogos apenas podem ser realizados durante a semana da jornada (segunda-feira a domingo).





#### **4- Regras do jogo**

##### **Todos os participantes devem obedecer às seguintes regras, antes do jogo:**

- O período de tolerância para o início do jogo é de 10 minutos após a hora oficial.
- A decisão de atribuir falta de comparecimento a qualquer uma das equipas é exclusiva da LIGA INNOVATION PRO CLUBS.
- O Responsável da equipa terá de comunicar através do Discord qualquer situação relativa ao respetivo jogo. Exemplo: algum tipo de atraso da equipa.
- Caso exista algum problema na realização do jogo cada equipa apenas dispõe de duas tentativas para recomeçar o jogo.
- Se forem atribuídas duas derrotas consecutivas a uma equipa por falta de comparecimento sem que um dos treinadores dê explicação para a ausência, esse clube será automaticamente excluído da LIGA INNOVATION PRO CLUBS.
- O número mínimo de jogadores para uma equipa iniciar um jogo é de 11.
- Conta para os efeitos da regra os jogadores que estabeleceram ligação com o jogo e apareçam no menu do mesmo (no decorrer da partida).
- Caso a equipa não apresente o número mínimo de jogadores, a mesma pode usufruir do Handicap que serve para penalizar as equipas que apresentam menos jogadores que o permitido. A penalização será feita com atribuição de golos no final do jogo à equipa adversária dependendo do número do Handicap (-1 = +1 golos).
- Obrigatório jogar com QUALQUER (ANY).
- A equipa visitada deve enviar o pedido de amigável à equipa adversária na hora oficial. Caso o convite não seja aceite, a equipa visitada deverá aguardar indicações da LIGA INNOVATION PROJECT.
- Todas as equipas estão sujeitas a comprovar todos os dados relativos ao respetivo jogo, a pedido da organização e para efeitos de verificação regulamentar.

##### **Todos os participantes devem obedecer às seguintes regras, durante o jogo:**

- No caso de haver lag, as equipas têm até ao minuto 10 de jogo para saírem.
- Cada equipa tem no máximo duas tentativas para usufruir.
- Caso a situação referida seja repetitiva, ambas as equipas devem verificar as suas ligações, devendo o jogo reiniciar-se com o resultado igual ao momento em que o jogo foi abaixo, devendo o responsável adversário ser avisado, através do canal do jogo no Discord.
- Na eventualidade de uma equipa sair esta perderá automaticamente por 2-0, salvo se o resultado na altura for superior e nesse caso manter-se-á o resultado com os respetivos marcadores e cartões. Se a equipa adotar este comportamento mais do que uma vez, será expulsa da competição.
- É proibido o incitamento à expulsão e desistência de toda a equipa durante o jogo, sob pena de a equipa ser penalizada com a perda de pontos ou expulsão.





- Não é permitido empurrar ou perturbar de forma deliberada o guarda-redes. Na eventualidade de um guarda-redes ser empurrado ou perturbado a equipa deve reportar tais factos à Innovation Project Esports, através das redes de comunicação destinadas há prova.
- Se se confirmar que o guarda-redes foi empurrado, é automaticamente atribuída a derrota por 2-0 à equipa que cometeu a infração.
- Se se comprovar que não houve qualquer empurrão ou perturbação, o resultado manter-se-á. Se uma das equipas abandonar o jogo a meio, é atribuída a derrota por 2-0 à equipa que abandonar o jogo.
- Se se considerar que o adversário violou alguma(s) regra(s) prevista no presente Regulamento, deve aguardar-se pelo final do encontro para se proceder ao envio do respetivo vídeo à InnovationProjectEsports. Qualquer ato que prejudique intencionalmente e/ou beneficie de um movimento em direção ao guarda-redes que prejudique o mesmo sem que este possa ter qualquer tipo de ação, será punido com um jogo de suspensão.

**Todos os participantes devem obedecer às seguintes regras, após o jogo:**

- As fotos ou vídeos dos jogos terão de ser enviados para o chat privado criado para o confronto entre as equipa. O não envio implicara penalizações, apresentadas no tópico da disciplina.
- O prazo para o envio é de 48 horas do respetivo jogo agendado.

## **5- Disciplina**

**Sanções disciplinares aplicáveis a clubes e jogadores são:**

**Derrota:** No caso de uma equipa abandonar a competição, é atribuída uma derrota por 2-0 em todos os jogos (realizados ou por realizar), mantendo-se as listas de marcadores, assistentes ou cartões.

**Desqualificação da competição:** O Team Manager tem a responsabilidade de certificar que a inscrição e participação da sua equipa está em conformidade com o disposto no presente Regulamento, sob pena de a sua equipa ser desqualificada

**Suspensão na competição:** A exibição de cartão vermelho direto ou acumulação de 3 amarelos no decorrer de um jogo, é sancionável com suspensão de 1 jogo. A contabilização de cartões vermelhos e amarelos e respetivas suspensões apenas são aplicáveis aos respetivos jogadores.

**Exclusão da competição:** É excluída da competição a equipa que, por ocasião dos jogos, utilize linguagem antidesportiva, que incite a violência, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação. É excluída de todas as provas qualquer equipa que utilize qualquer tipo de cheat ou glitch de uma forma coletiva e deliberada.





**Envio das fotos ou videos no final do jogo:** Atraso no envio das fotos até 24 horas - 1 jogo de suspensão para o responsável; Ausência do envio - Derrota no respetivo jogo por falta de comparência; Excesso de reincidência de atraso ou ausência do mesmo - Exclusão da competição Taca Innovation.

### **6- Protesto de Jogo**

Os protestos dos jogos da LIGA INNOVATION PRO CLUBS são apreciados pela Innovation Project Esports, devendo apenas ser apresentados pelos Clubes/responsáveis intervenientes na competição.

### **7- Prémios**

- Premio monetário para o 1º, 2º e 3º classificado da liga.
- Prémio monetário para o vencedor da taça project.
- Premio não monetário para o vencedor da taça da liga.
- Prémio não monetário para o vencedor do melhor jogador em campo da competição.

## **ORGANIZAÇÃO COMERCIAL**

A INNOVATION PROJECT ESPORTS é a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão streaming ou qualquer meio, das imagens e sons dos jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Liga Innovation se venham a realizar.

Qualquer jogo que não seja transmitido pela Innovation Project Esports, pode ser transmitido pelos canais que sejam da inteira responsabilidade dos clubes.

Compete ao Clube visitado assegurar que a Innovation Project Esports detém os direitos referidos no presente Capítulo.

Todas as equipas têm obrigação de ter um elemento que realize a stream do respetivo jogo.

Em caso do jogo não ser transmitido pela organização, as equipas têm obrigatoriamente de garantir a gravação do mesmo e entregar à InnovationProjectEsports.





## **DEPARTAMENTO FINANCEIRO**

A inscrição na LIGA INNOVATION PRO CLUBS terá um valor de 20 euros.

A opção de pagamento será de através de MBWAY (969805213) ou transferência Bancária PT50004531854033361453159. Em ambos os caso terão que mandar para o mail da organização o comprovativo com o nome do clube.

Caso a equipa depois de efetuar o pagamento desista da competição, não será devolvido o dinheiro, ficando também depois de análise da organização há desistência a exclusão ou a proibição limitada de participar nas ligas que a InnovationProjectEsports organiza.

## **DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

Todas as comunicações entre as Partes deverão ser efetuadas mediante correio eletrónico para o seguinte endereço: [ligainnovation.proclubs@hotmail.com](mailto:ligainnovation.proclubs@hotmail.com).

