



Regulamento LPCS 2020

Livro I - Das Disposições Gerais

Capítulo I - Inscrição, estatutos das equipas e transmissão

Artigo 1º (Estatuto da Competição)

Artigo 2º (Estatuto dos Jogadores)

Artigo 3º (Estatuto das Equipas)

Artigo 4º (Estatuto dos Árbitros, do Conselho de Arbitragem e do Comitê de Arbitragem)

Artigo 5º (Requisitos Coletivos)

Artigo 6º (Data de Inscrição)

Artigo 7º (Direitos de Imagem)

Artigo 8º (Patrocínios)

Artigo 9º (Direitos de Transmissão)

Artigo 10º (Ownership)

Artigo 11º (Omissões e Foro Competente)

Capítulo II - Procedimentos dos Jogos

Artigo 12º (Definições Gerais do Jogo)

Artigo 13º (Settings do Jogador)

Artigo 14º (Map Pool)

Artigo 15º (Map Veto - Ao Vivo)

Artigo 16º (Side Selection)

Artigo 17º (Teamspeak)

Artigo 18º (Check-In - Ao Vivo)

Artigo 19º (Definições dos Termos de Jogo)

Artigo 20º (Pausas)

Artigo 21º (Fim da Partida)

Artigo 22º (Adiamento de jogo)

Capítulo III - Alterações ao regulamento

Artigo 23º (Alterações ao Regulamento)

Livro II - Do Código De Conduta

Capítulo I - Conduta Grave

Artigo 24º (Match Fixing)

Artigo 25º (Auxiliares de jogo)

Artigo 26º (Comportamento Tóxico Grave)

Artigo 27º (Comportamento Tóxico Leve)

Artigo 28º (Venda de Conta)

Artigo 29º (Reincidência)

Artigo 30º (Concurso de Condutas)

Artigo 31º (Revisão de Ban)

Artigo 32º (Conta banida pela Valve)

Capítulo II - Conduta Média ou Leve

Artigo 33° (Comportamentos Censurados)

Capítulo III - Penalizações

Artigo 34° (Direito de Defesa)

Artigo 35° (Aplicação das Sanções)

Artigo 36° (Infrações Repetidas)

Artigo 37° (Declaração de Penalização)

Artigo 38° (Duração das suspensões)

Livro III - Das Competições Da LPCS

Capítulo I - Qualificadores Abertos

Artigo 39° (Denominação de Qualificadores)

Artigo 40° (Map Veto)

Artigo 41° (Formato da Competição)

Artigo 42° (Servidores)

Artigo 43° (Vinculação de Plantel)

Capítulo II - Temporada

Artigo 44° (Fase Regular)

Artigo 45° (Grupos)

Artigo 46° (Falta de Comparência)

Capítulo III - Playoffs

Artigo 47° (Denominação de Fase)

Artigo 48° (Participação)

Artigo 49° (Formato da Competição)

Artigo 50° (Atribuição de Pontos)

Capítulo VI - Spring/Summer Cup

Artigo 51° (Denominação de Cup)

Artigo 52° (Participação)

Artigo 53° (Formato da Competição)

Capítulo VII - Grande Final

Artigo 54° (Denominação de Grande Final)

Artigo 55° (Participação)

Artigo 56° (Formato da Competição)

Livro IV- Das Transferências de Jogadores

Artigo 57° (Capacidade de Transferir)

Artigo 58° (Free Agent)

Artigo 59° (Inscrição de Free Agent)

Artigo 60° (Limite de Transferências)

Artigo 61° (Comunicabilidade de transferências)

Artigo 62° (Rescisão)

[Artigo 63º \(Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem\)](#)

[Livro V - Dos Eventos Ao Vivo](#)

[Capítulo I - Regras Gerais](#)

[Artigo 64º \(Princípio Geral\)](#)

[Artigo 65º \(Periféricos\)](#)

[Artigo 66º \(Utilização de Roupa Promocional\)](#)

[Artigo 67º \(Ocultação de Identidade\)](#)

[Artigo 68º \(Comida e Bebida na Área de Jogo\)](#)

[Artigo 69º \(Produtos Eletrônicos\)](#)

[Artigo 70º \(Interferência com Equipamentos de Produção\)](#)

[Artigo 71º \(Ordens de Staff\)](#)

[Artigo 72º \(Conduta durante o Evento\)](#)

[Artigo 73º \(Responsabilidade pelo Equipamento Facultado\)](#)

[Artigo 74º \(Falta de comparência excepcional\)](#)

[Livro VI- Dos Prêmios](#)

[Capítulo I - Valor e Atribuição](#)

[Artigo 75º \(Valor dos Prêmios\)](#)

[Artigo 76º \(Prêmios por Split\)](#)

[Artigo 77º \(Prêmios Spring/Summer Cup\)](#)

[Artigo 78º \(Prêmios Grande Final\)](#)

[Artigo 79º \(Pagamento dos prêmios\)](#)

Livro I - Das Disposições Gerais

Capítulo I - Inscrição, estatutos das equipas e transmissão

Artigo 1º (Estatuto da Competição)

- 1) Considera-se LPCS como a competição de duração anual compreendendo Qualificador Aberto, Fase Regular, Playoffs, Spring/Summer Cup e Grande Final.
- 2) Este regulamento aplica-se a todas as competições ou torneios realizados pela LPCS, independentemente do tipo de torneio realizado. Caso haja um regulamento adicional específico para determinado evento, o mesmo será informado às equipas.
- 3) A LPCS tem duas (2) fases denominadas como splits, e duas taças ao longo do ano:
 - a) Temporada de Primavera: Janeiro a Março
 - b) Taça da Liga 1: Maio
 - c) Temporada de Verão: Maio a Agosto
 - d) Taça da Liga 2: Outubro
- 4) Cada Split é composto por Qualificador Aberto, Fase Regular e Playoffs.
- 5) A Grande Final será realizada em Novembro.
- 6) No período entre cada Split ocorre uma janela de transferências, onde as equipas podem utilizar qualquer método de transferências existente, desde que dentro das regras deste Regulamento.

Artigo 2º (Estatuto dos Jogadores)

- 1) Denomina-se como jogador a pessoa que realize jogos em qualquer competição da LPCS.
- 2) Para se considerar como jogador, a pessoa deve:
 - a) Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos, completados à data da sua inscrição.
 - b) Ter entregue toda a documentação necessária para a sua inscrição e participação ser válida.
 - c) Ter uma única conta de jogo válida, não podendo encontrar-se banida quer pela Inygon, Lda quer pela Valve e/ou FACEIT no Counter-Strike: Global Offensive.
 - i) A cada conta é atribuído um Steam ID único.
 - ii) A conta tem que ter o estatuto Prime.
 - iii) Esta conta é vinculativa ao jogador, não podendo ser trocada em algum momento.
 - iv) A conta deve conter o nickname igual ao da inscrição.
 - v) Caso um jogador seja punido pela Valve e/ou FACEIT com um ban em Counter-Strike: Global Offensive, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na LPCS.

- (1) Esta imposição deve ser igual em todas as contas registadas num plantel.
- d) Não se encontrar sob suspensão por parte da LPCS, se a mesma for superior a duas (2) semanas competitivas.
- 3) Um jogador pode ser um treinador que se encontre inscrito pela equipa participante na LPCS.
- a) Esta opção é possível em casos específicos de impossibilidade por parte do line-up apresentado, mediante avaliação com a Arbitragem e o seu Conselho;
- 4) Qualquer jogador inscrito na LPCS, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efectuadas no Teamspeak da LPCS assim como qualquer outro meio de comunicação permitido pela LPCS.
- 5) Qualquer jogador inscrito na LPCS, compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que solicitado.

Artigo 3º (Estatuto das Equipas)

- 1) Na LPCS podem participar:
- a) Organizações/Equipas portuguesas.
- b) Organizações/Equipas não-portuguesas com pelo menos 3 jogadores portugueses.
- c) Jogadores portugueses.
- d) Jogadores estrangeiros a residir em Portugal.
- i) O Estatuto das equipas aplica-se também aos Qualificadores. A nacionalidade do jogador deve ser comprovada de acordo com Documento de Identificação.
- 2) Podem participar nas Temporadas quaisquer organizações e/ou equipas, sejam elas registadas e legalmente possuidoras de um NIPC (Número Identificador de Pessoa Coletiva) ou não.
- 3) As equipas devem cobrir qualquer despesa dos seus jogadores relacionada com a LPCS.
- 4) A cada organização/equipa é reconhecido até um máximo de 2 slots, contabilizando a sua Equipa B ou Academia.
- a) Os plantéis não são transmissíveis entre as equipas acima mencionadas.
- 5) As equipas são obrigadas a cooperar com a LPCS em todos os momentos da competição para a resolução de problemas sob o qual detenham interesse.
- 6) As equipas são obrigadas a realizarem posts referentes à stream da LPCS sempre que a mesma estiver online e a sua equipa se encontrar em prova.
- a) Este ponto é considerado cumprido se for:
- i) Realizado em, pelo menos, uma das redes sociais em que a LPCS se encontra.
- ii) Realizado com um link para o Twitch da LPCS (www.twitch.tv/inygontv1 / www.twitch.tv/inygontv2).

- b) O não cumprimento deste ponto incorre numa penalização de retirada de 5% de prize pool por cada vez que não o cumprir.
- 7) Todas as equipas devem identificar claramente a sua marca, quer no nome, quer no logótipo. A utilização de outras marcas, como patrocinadores, no nome é permitida desde que a equipa não perca a sua própria marca devido a isso, conservando assim a sua identidade original.
- 8) As equipas são responsáveis pelos requisitos e cumprimento do artigo 2º. bem como assegurar aos seus elementos os seguros de responsabilidade civil.
- 9) Caso as equipas tenham treinador, o mesmo deve preencher os documentos necessários na sua inscrição.

Artigo 4º (Estatuto dos Árbitros, do Conselho de Arbitragem e do Comitê de Arbitragem)

- 1) Considera-se árbitro, a pessoa devidamente reconhecida pela LPCS, capaz de realizar atividades de arbitragem designadamente as seguintes tarefas:
 - a) Verificar o line-up das equipas antes do jogo.
 - b) Anunciar o começo do jogo.
 - c) Pedir possíveis pausas ou fins de pausas.
 - d) Ajuizar e atribuir penalizações a quaisquer membros de uma equipa por não cumprir qualquer regra deste regulamento.
 - e) Confirmar os resultados no final do jogo.
- 2) O árbitro deve em todos os momentos ter um comportamento imparcial e correto.
- 3) O árbitro tem total poder de decisão nos jogos de qualquer competição da LPCS em que se encontre.
- 4) As decisões e instruções de um árbitro devem ser seguidas e respeitadas pelos jogadores e membros das equipas.
- 5) O árbitro deve sempre considerar todos os fatos pertinentes para o caso antes de tomar uma decisão.
- 6) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem serão tomadas em sede de reunião entre os membros e decididas por voto maioritário.
 - a) Em caso de empate o presidente tem voto de qualidade.
- 7) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem são recorríveis.
- 8) O Conselho de Arbitragem é composto por pelo menos três árbitros: um presidente e dois vogais.
- 9) O Conselho de Arbitragem tem o poder de deliberar e decidir sobre violações deste regulamento assim como qualquer recurso legitimamente apresentado.
- 10) Todas as comunicações ao Conselho de Arbitragem devem ser realizadas por escrito para o email suporte@inygon.com.
- 11) O Conselho de Arbitragem pode requerer ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via Discord/TeamSpeak.
- 12) O Conselho de Arbitragem tem até cinco (5) dias úteis para responder a todas as comunicações, a contar a partir do dia da sua apresentação. O prazo aumenta para sete (7) dias úteis no caso de se tratar de um recurso.

- 13) O Conselho de Arbitragem pode investigar por iniciativa própria situações que considere pertinentes para a integridade da competição e/ou cumprimento do regulamento.

Artigo 5º (Requisitos Coletivos)

- 1) Para participar na LPCS, uma equipa deve:
 - a) Ter um nome aprovado pela LPCS.
 - b) Ter um short name, ou TAG, aprovado pela LPCS (até 5 caracteres).
 - c) A TAG da equipa não pode conter o nome de um patrocinador.
 - d) Ter um logo aprovado pela LPCS.
 - e) Ser aprovada pela organização para participar na LPCS.
 - f) Inscrever qualquer número de jogadores compreendido entre cinco (5) e sete (7) jogadores.
 - g) As equipas podem inscrever um treinador.
- 2) Cada equipa necessita de um representante oficial, maior de idade.

Artigo 6º (Data de Inscrição)

- 1) Inscrições enquanto coletivos ou individuais devem ser entregues até às datas estipuladas pela LPCS através de comunicação oficial.

Artigo 7º (Direitos de Imagem)

- 1) As equipas e os jogadores participantes na LPCS declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente durante o período de duração da edição corrente da mesma em que estão a participar, à LPCS – Liga Portuguesa de Counter-Strike – e à Inygon, Lda, os direitos de utilização de imagem, tais como logotipo e imagens representantes das equipas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a LPCS utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover a respetiva liga, nomeadamente, no seu site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 8º (Patrocínios)

- 1) É permitido às equipas adquirirem patrocinadores ao longo da duração da LPCS.
- 2) É proibido às equipas obterem patrocínios de:
 - a) Drogas ilícitas.
 - b) Armas de fogo, revólveres, ou prestadores de munições.
 - c) Sites que mostram ou estão relacionados com a exibição de produtos pornográficos.
 - d) Produtos ou serviços de concorrentes diretos à Inygon.
- 3) Caso alguma equipa tenha um ou mais patrocínios que se encontrem na alínea anterior, o mesmo não pode ser demonstrado sob qualquer forma nas competições da LPCS.

Artigo 9º (Direitos de Transmissão)

- 1) Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da LPCS.
- 2) Não é permitida qualquer transmissão externa à LPCS de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia.
- 3) Não é permitida a transmissão dos jogos do torneio por parte dos participantes.

Artigo 10º (Ownership)

- 1) O lugar pode ser abdicado ou transmitido se anteriormente existir aprovação por parte da administração da Liga.
- 2) Caso haja transmissão, o valor a pagar à organização que anteriormente detinha o spot é de livre estabelecimento, sendo definido por acordo das partes. Adicionando a este valor acordado, a equipa que adquire o spot terá de pagar uma taxa administrativa à LPCS de acordo com a divisão em que o spot se encontrará no split seguinte.
 - a) Para qualquer equipa participante na LPCS, o valor é de 750€ (+IVA).
- 3) A transmissão deverá ser comunicada à LPCS em email (com o destinatário suporte@inygon.com) com a declaração disponibilizada pela LPCS. Ambas as organizações devem estar identificadas para confirmação.
 - a) Após confirmação da declaração e aprovação da mesma por parte da administração da Liga, a organização que adquiriu tem até sete (7) dias úteis para proceder ao pagamento.
 - b) Após o pagamento, ambas as equipas irão receber a declaração assinada pela Administração da LPCS.
- 4) A transmissão deverá estar terminada dentro do prazo estipulado pela Administração da LPCS.
- 5) Os lugares apenas podem ser abdicados ou transferidos fora do período competitivo da LPCS.
- 6) Em caso de incumprimento da organização para com os jogadores, o poder do slot passa para a Direção da Liga até a sua resolução.
- 7) Caso uma equipa abdique do seu lugar, o espaço deixado em aberto será solucionado de acordo com estes métodos:
 - a) Abdicação do spot em prol de uma equipa do Qualificador Aberto.

Artigo 11º (Omissões e Foro Competente)

- 1) Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem.
- 2) Qualquer atualização do regulamento derivada do ponto 1), será comunicada a todas as equipas participantes em prova e documentada neste regulamento.
- 3) O foro competente para resolver qualquer litígio decorrente do presente regulamento será o Tribunal Judicial da Comarca de Braga.

Capítulo II - Procedimentos dos Jogos

Artigo 12º (Definições Gerais do Jogo)

- 1) Todos os jogos serão realizados em servidor fornecido pela LPCS.
- 2) Todos os jogos serão realizados com cinco (5) elementos por equipa.
- 3) Todos os jogos serão realizados de acordo com as seguintes settings:
 - a) 30 rondas no total;
 - b) 15 rondas em cada side;
 - c) Cada ronda tem a duração de 1 minuto e 55 segundos.
 - d) Cada ronda tem um freeze time de 16 segundos.
 - e) Em caso de empate ao fim de 30 rondas, será jogado um Overtime de 6 rondas para determinar o vencedor.
 - i) Cada side inicia o overtime com 10000\$ de economia.
 - ii) O overtime será repetido até que seja encontrado um vencedor.
- 4) Os jogos da LPCS serão realizados dentro do patch atual do jogo, aplicando-se as possíveis restrições que a Valve coloque sobre o jogo.
 - a) A possível utilização de um patch anterior é determinada pelo Conselho da Liga, e previamente informada a todas as equipas pelas vias comuns.
- 5) É obrigatório o uso do FACEIT Anti-Cheat no Qualificador Aberto.
- 6) Apenas os elementos do Staff da LPCS poderão realizar spectate ao jogo e treinadores inscritos como tal com o seguinte comando na consola do jogo:
 - a) coach t/ct
- 7) É permitida a substituição de um (1) ou mais jogadores entre jogos da mesma série, desde que estas sejam comunicadas ao responsável da arbitragem até 120 segundos após o fim de um mapa.

Artigo 13º (Settings do Jogador)

- 1) São permitidas quaisquer settings do jogador, desde que as mesmas não proporcionem uma vantagem injusta que se assemelhe a scripting ou cheating.

Artigo 14º (Map Pool)

- 1) Todos os jogos da LPCS serão realizados em mapas dentro destes possíveis:
 - a) De_vertigo
 - b) De_inferno
 - c) De_dust2
 - d) De_overpass
 - e) De_train
 - f) De_mirage
 - g) De_nuke

Artigo 15º (Map Veto - Ao Vivo)

- 1) O map veto será feito ao vivo numa área disponibilizada pela LPCS.
 - a) O Map Selection será realizado sempre 15 minutos antes do jogo em causa.
- 2) Se o jogo for realizado em série à melhor que 1 (Bo1), tendo a equipa da “Casa” vantagem a decidir se quer começar ou deixar o adversário começar a banir :
 - a) Equipa 1 retira um mapa.
 - b) Equipa 2 retira um mapa.
 - c) Equipa 1 retira um mapa.
 - d) Equipa 2 retira um mapa.
 - e) Equipa 1 retira um mapa.
 - f) Equipa 2 retira um mapa.
 - i) Após o map veto, o jogo será realizado no mapa que sobrar.
 - (1) Caso haja mais que um mapa para selecionar, a equipa visitada tem escolha de mapa.
- 3) Se o jogo for realizado em série à melhor de 3 (Bo3):
 - a) Equipa de seed inferior retira um mapa.
 - b) Equipa de seed superior retira um mapa.
 - c) Equipa de seed inferior escolhe primeiro mapa.
 - d) Equipa de seed superior escolhe o side do primeiro mapa.
 - e) Equipa de seed superior escolhe segundo mapa.
 - f) Equipa de seed inferior escolhe o side do segundo mapa.
 - g) Equipa de seed inferior retira um mapa.
 - h) Equipa de seed superior retira um mapa.
 - i) O mapa que sobrar será o terceiro mapa, com o side determinado através de uma Knife Round.
- 4) Se o jogo for realizado em série à melhor de 5 (Bo5):
 - a) Equipa de seed inferior retira um mapa.
 - b) Equipa de seed superior retira um mapa.
 - i) Após o map veto:
 - (1) Equipa de seed inferior escolhe primeiro mapa.
 - (2) Equipa de seed superior escolhe o side do primeiro mapa.
 - (3) Equipa de seed superior escolhe segundo mapa.
 - (4) Equipa de seed inferior escolhe o side do segundo mapa.
 - (5) Equipa de seed inferior escolhe terceiro mapa.
 - (6) Equipa de seed superior escolhe o side do terceiro mapa.
 - (7) Equipa de seed superior escolhe quarto mapa.
 - (8) Equipa de seed inferior escolhe o side do quarto mapa.
 - (a) O mapa que sobrar será o quinto mapa, com o side determinado através de uma Knife Round.

Artigo 16º (Side Selection)

- 1) Em séries à melhor de 1 (Bo1):
 - a) O side selection pertence à equipa da “Casa”.
- 2) Tanto em séries à melhor de 3 (Bo3) como à melhor de 5 (Bo5), a escolha de sides está contemplada no Map Veto e em Knife Round.

Artigo 17º (Teamspeak)

- 1) Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar no Teamspeak disponibilizado pela organização da LPCS para o efeito.
- 2) Cada equipa estará numa sala diferente do Teamspeak.
- 3) Cada equipa será acompanhada por um árbitro da LPCS.
- 4) As equipas poderão ser acompanhadas por um treinador.

Artigo 18º (Check-In - Ao Vivo)

- 1) Todos os jogadores deverão estar presentes na Arena disponibilizada pela LPCS até noventa (90) minutos antes do início calendarizado da partida.
- 2) Todas as equipas terão 60 minutos regulamentares de aquecimento, onde terão de completar todos os processos necessários para a realização do jogo (setup de jogador, settings de jogo e config aplicada). Nos últimos 10 mins do tempo de aquecimento, será realizado um check-in a todos os jogadores. Os incumprimentos aquando do processo de check-in terão as seguintes consequências:
 - a) Fim dos 60 mins regulamentares - Perda de 2% do prize pool final alcançado no split em questão.
 - b) 15 minutos após o tempo regulamentado - Default para a equipa.

Artigo 19º (Definições dos Termos de Jogo)

- 1) Denomina-se “Disconnect Não-Intencional” a situação em que o jogador perca a ligação quer por problemas de ligação de net, quer por bugsplat ou outros erros informáticos.
 - a) Em caso de Disconnect Não-Intencional, o jogo é colocado em pausa técnica e apenas pode ser resumido após ordem do árbitro assistente.
- 2) Denomina-se “Disconnect Intencional” como a perda de ligação que foi realizada por uma ação do próprio jogador, voluntária ou não.
 - a) Em caso de Disconnect Intencional, o jogador deve regressar ao server o mais rapidamente possível.
- 3) Denomina-se Server Crash a situação em que os jogadores perdem ligação com o jogo por problemas do servidor em que se encontram a jogar ou problemas de LAN.
 - a) Em caso de Server Crash, o jogo deve ser continuado a partir da ronda em que o Server Crash ocorreu, recomeçando a mesma.

Artigo 20º (Pausas)

- 1) Na LPCS são permitidas pausas técnicas e pausas táticas.
- 2) Considera-se pausa técnica:
 - a) A pausa causada por um problema que impeça o jogador de jogar de uma forma relevante, assim como:
 - i) Problemas de ligação.
 - ii) Problemas de Hardware.
 - b) O jogador deve sempre justificar o uso da pausa. Caso a pausa não seja justificada, o árbitro principal pode ordenar o fim da pausa.
 - c) Um jogador não pode retirar a pausa sem confirmação do árbitro principal.
- 3) Considera-se pausa tática:
 - a) A pausa realizada com duração de 30 segundos máxima para que o treinador e os jogadores possam discutir estratégias.
 - b) A pausa tática pode ser realizada 4 vezes por cada uma das equipas, por mapa.
 - c) Após a passagem dos 30 segundos, é obrigatório retirar a pausa.
- 4) Os treinadores apenas podem falar durante o freeze time ou durante as pausas táticas.
- 5) Os jogadores e treinadores não podem falar ou escrever no chat durante as pausas técnicas.

Artigo 21º (Fim da Partida)

- 1) A equipa de arbitragem designada para o jogo confirmará e guardará o resultado.
 - a) Em jogos com resultado de default não haverá registo de qualquer jogo, mesmo que o default provenha de um jogo em realização. Caso o default seja aplicado a uma série, a vitória é atribuída com o número mínimo de jogos necessário para a vitória e com o score de 0 para a equipa derrotada por este método.
- 2) Após o final do jogo os jogadores devem ser informados do tempo de pausa que têm até ao próximo jogo, nunca devendo ser menor que cinco (5) minutos.
- 3) Os jogadores serão informados de qualquer tipo de obrigações que tenham pós-jogo como entrevistas ou fotografias.

Artigo 22º (Adiamento de jogo)

- 1) Não serão permitidos adiamentos de jogos.

Capítulo III - Alterações ao regulamento

Artigo 23º (Alterações ao Regulamento)

- 1) A LPCS reserva o direito de alterar as regras estabelecidas neste Regulamento a qualquer altura, caso haja motivos suficientes para justificar tal mudança.

- 2) Todas as alterações deste Regulamento serão comunicadas e registadas neste documento.

Livro II - Do Código De Conduta

Capítulo I - Conduta Grave

Artigo 24º (Match Fixing)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPCS que tenha realizado match fixing será banido permanentemente da LPCS.
 - a) Considera-se match fixing:
 - i) Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação.
 - ii) Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Artigo 25º (Auxiliares de jogo)

- 1) Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente de qualquer competição da LPCS.
 - a) Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja auxiliar de mira, visão, bunny hop script, ou qualquer outra forma.
 - b) Em caso de banimento na FACEIT no decorrer de alguma das nossas competições resultará em banimento de todas as competições da Inygon permanentemente.
 - c) No caso da alínea b) a organização irá decidir e comunicar o apuramento de outra equipa ou o ato de refazer parte do qualificador.

Artigo 26º (Comportamento Tóxico Grave)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPCS que realize qualquer comportamento tóxico grave, incorre numa suspensão de seis (6) meses a um (1) ano.
 - a) Considera-se comportamento tóxico grave a utilização de expressões racistas, xenófobas, homofóbicas, discriminatórias assim como ameaças de morte ou qualquer outro comportamento que aos olhos do Conselho de Arbitragem o leve a considerar esse comportamento como tal.

Artigo 27º (Comportamento Tóxico Leve)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPCS que realize qualquer comportamento tóxico leve, incorre numa suspensão de três (3) a seis (6) meses.
 - a) Considera-se como comportamento tóxico leve, aquele que coloque em causa a honra, o bom nome de alguém ou que moralmente seja repreensível, desde que feito com intenção para tal.

Artigo 28º (Venda de Conta)

- 1) Todo o jogador que venda ou coloque à venda a sua conta inscrita será suspenso por um período entre três (3) a seis (6) meses.

Artigo 29º (Reincidência)

- 1) Uma pessoa suspensa por qualquer um dos casos descritos nos artigos anteriores que seja reincidente terá a sua pena dobrada, tendo como base a suspensão que recebeu no primeiro caso.

Artigo 30º (Concurso de Condutas)

- 1) Com exceção dos casos de auxiliares de jogo e match fixing, no caso de um jogador incorrer em mais que um dos casos descritos anteriormente, a suspensão não poderá ser superior a dois (2) anos e seis (6) meses.

Artigo 31º (Revisão de Ban)

- 1) O Conselho de Arbitragem da LPCS poderá rever a suspensão de qualquer caso, desde que este receba uma suspensão acima de seis (6) meses, sendo essa reavaliação feita de seis (6) em seis (6) meses. Para a revisão acontecer, o jogador deve mostrar interesse na redução da suspensão e demonstrar uma mudança de comportamento manifestamente óbvia ou arrependimento total.

Artigo 32º (Conta banida pela Valve)

- 1) Caso um jogador seja punido pela Valve com um ban, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na LPCS.

Capítulo II - Conduta Média ou Leve

Artigo 33º (Comportamentos Censurados)

- 1) Todas as situações previstas neste Capítulo são proibidas:
 - a) O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições da LPCS.

- b) Qualquer modificação do cliente do jogo por qualquer jogador, equipa ou pessoa, agindo em nome de um jogador ou uma equipa que seja realizada sem autorização da Valve ou da LPCS.
- c) O uso intencional de qualquer bug não permitido pela LPCS para tentar obter uma vantagem.
- d) O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afectar o jogo.
- e) A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão.
- f) A obtenção de informação por um espectador, que no jogo não teria hipótese de obter por meios válidos, por qualquer sinal.
- g) A realização, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- h) O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- i) A realização, solicitação ou aliciamento de um jogador de outra equipa com uma oferta de emprego e/ou lugar no plantel ou o incentivo a violar ou de outra forma a resolver um contrato com a equipa a que pertença, assim como abandonar um plantel da LPCS sem prévia autorização da equipa a que o jogador pertence.
- j) A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a LPCS, a sua organização e organizadores, o seu staff, a Valve ou o Counter-Strike : Global Offensive, em qualquer meio público ou rede social.
- k) A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a LPCS, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela LPCS.
- l) O envolvimento em qualquer atividade que seja proibida por lei comum, estatuto ou tratado aplicável em território português, assim como qualquer atividade que possa ser considerada pela organização da LPCS como imoral, vergonhosa ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.
- m) A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff da LPCS, de qualquer equipa participante na LPCS ou funcionário da Valve com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- n) A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da LPCS.
- o) A participação em apostas ou jogos de azar de qualquer torneio de Counter-Strike: Global Offensive por parte de qualquer membro de uma equipa ou colaborador da LPCS.
- p) A recusa de qualquer documento requerido pela LPCS, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação na Liga.

- q) A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação do Conselho de Arbitragem.
 - r) Os jogadores e treinadores não podem remover os auscultadores, abafadores ou in-ears durante uma ronda, podem apenas no final das mesmas e apenas caso seja necessário.
- 2) Para além dos casos referidos anteriormente, a LPCS reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.
 - 3) As penalizações de comportamentos previstos neste capítulo serão aplicadas atendendo às circunstâncias do caso, entre Avisos e/ou Jogos de Suspensão.

Capítulo III - Penalizações

Artigo 34º (Direito de Defesa)

- 1) Os interessados têm direito a ser ouvidos antes de ser aplicada a penalização, no prazo de três (3) dias úteis. Para o efeito devem apresentar um requerimento, redigido em língua portuguesa, para o Conselho de Arbitragem expondo as razões de fato e de direito que sustentam a sua defesa, devendo apresentar nesse requerimento a respetiva prova.
- 2) O incumprimento de qualquer um dos requisitos leva à rejeição liminar da defesa apresentada.
- 3) A resposta será dada nos termos do Artigo 4º nº 12.

Artigo 35º (Aplicação das Sanções)

- 1) A LPCS aplicará as sanções nos meses competitivos correspondentes à duração das provas.

Artigo 36º (Infrações Repetidas)

- 1) Infrações repetidas estão sujeitas a penalidades crescentes e até, inclusive, desqualificação de participação futura na LPCS.

Artigo 37º (Declaração de Penalização)

- 1) A LPCS terá o direito de publicar uma declaração, se assim o entender, sempre que houver uma ação de penalização contra um jogador ou uma equipa, devendo ser transparente e honesta.

Artigo 38º (Duração das suspensões)

- 1) Todas as penalizações que recaiam sobre a medida temporal serão medidas em meses de competição na LPCS, sendo suspenso o seu cumprimento em períodos em que a competição da LPCS não se encontre a decorrer.

Livro III - Das Competições Da LPCS

Capítulo I - Qualificadores Abertos

Artigo 39º (Denominação de Qualificadores)

- 1) Os Qualificadores são torneios abertos a todos os jogadores de Counter-Strike: Global Offensive que cumpram os requisitos de inscrição.

Artigo 40º (Map Veto)

- 1) Durante os qualificadores será realizada a fase de Map Veto de acordo com os procedimentos FACEIT mediante o tipo de série designada para esse jogo.

Artigo 41º (Formato da Competição)

- 1) Os qualificadores serão jogados no formato single-elimination.
- 2) Todos os jogos serão disputados à melhor de 1 (Bo1), com exceção dos jogos de apuramento, que serão jogados numa série à melhor de 3 (Bo3).
- 3) A inscrição dos jogadores está limitada à capacidade da plataforma utilizada para o torneio. Se a inscrição adicional não for permitida, essa incapacidade mantém-se.

Artigo 42º (Servidores)

- 1) A localização dos servidores (providenciados pela FACEIT) no qualificador aberto é determinada aquando do processo de vetos.

Artigo 43º (Vinculação de Plantel)

- 1) Uma equipa qualificada para a Fase Regular através de um qualificador, ficará com o plantel vinculado, podendo apenas adicionar free agents para completar a inscrição.
 - a) A adição de free agents nunca poderá exceder o limite máximo de inscrições.

Capítulo II - Temporada

Artigo 44º (Fase Regular)

- 1) A fase regular consiste numa fase de grupos, onde os participantes se irão enfrentar entre si num formato GSL em partidas à melhor de 3 (Bo3).
- 2) A fase regular tem dezasseis (16) equipas, divididas em quatro (4) grupos de quatro (4) equipas.
- 3) Após a realização de todos os jogos, as equipas ficarão distribuídas consoante o seu resultado (número de vitórias/número de derrotas).
- 4) No final de cada grupo, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
 - a) 1º lugar - presença na Fase Final e manutenção na Liga.

- b) 2º lugar - presença na Fase Final e manutenção na Liga.
- c) 3º lugar - manutenção na Liga.
- d) 4º lugar - despromoção para Qualificador Aberto.

Artigo 45º (Grupos)

- 1) Todas os grupos serão jogados nas datas estipuladas pela Liga, exceto se houver uma decisão em contrário.
- 2) Apenas é permitida a alteração da calendarização devido a solicitação por parte das equipas, para horários já existentes nesse grupo e com aprovação por parte das equipas envolvidas e do Conselho de Arbitragem.
- 3) O pedido de alteração da calendarização deverá ser efetuado até quarenta e oito (48) horas antes do início do grupo em questão, salvo questões de emergência.
- 4) As equipas devem submeter o plantel que irá disputar os jogos do grupo em questão, tal como previsto no regulamento, após a chegada à Arena.
- 5) Excepcionalmente, em situações permitidas pelo Conselho de Arbitragem, as equipas podem trocar um jogador que se encontre convocado até duas (2) horas antes do jogo em questão.

Artigo 46º (Falta de Comparência)

- 1) A falta de comparência não justificada a um jogo oficial da LPCS por parte de uma equipa determina a sua derrota e a atribuição de vitória à equipa adversária.
- 2) A falta de comparência não justificada de uma equipa (default) incorre numa punição sob a forma de pagamento de coima com o valor de 1 000€(+IVA), por série falhada.
- 3) A falta de comparência não justificada em duas (2) séries num Split levará à exclusão da equipa da Liga, assim como qualquer pontuação, classificação ou prémio que ela tivesse acumulado até esse momento, para além da punição em cima mencionada.

Capítulo III - Playoffs

Artigo 47º (Denominação de Fase)

- 1) Denomina-se por Playoffs a altura da competição a realizar num evento ao vivo no final de cada fase regular, tendo em conta a classificação obtida na mesma.

Artigo 48º (Participação)

- 1) Apenas poderão participar na Fase Final as equipas classificadas em 1º e o 2º lugares de cada grupo.

Artigo 49º (Formato da Competição)

- 1) A Fase Final será disputada de acordo com um formato de single-elimination à melhor de 3 (Bo3), tendo a seguinte ordem:

- a) 1º Grupo A x 2º Grupo C (Quartos-De-Final)
 - b) 1º Grupo B x 2º Grupo D (Quartos-De-Final)
 - c) 1º Grupo C x 2º Grupo A (Quartos-De-Final)
 - d) 1º Grupo D x 2º Grupo A (Quartos-De-Final)
 - e) Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 2 (Meia-Final)
 - f) Vencedor Jogo 3 x Vencedor Jogo 4 (Meia-Final)
 - g) Vencedor Jogo 6 x Vencedor Jogo 7 (Final)
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3).

Artigo 50º (Atribuição de Pontos)

- 1) Realizados todos os jogos, serão atribuídos às equipas pontos de circuito, de acordo com a classificação final:
- a) Primeiro Split:
 - i) 1º Lugar - 100 Pontos
 - ii) 2º Lugar - 75 Pontos
 - iii) 3º/4º Lugar - 50 Pontos
 - iv) 5º/8º Lugar - 25 Pontos
 - v) 9º/16º Lugar - 0 Pontos
 - b) Segundo Split:
 - i) 1º Lugar - 100 Pontos
 - ii) 2º Lugar - 75 Pontos
 - iii) 3º/4º Lugar - 50 Pontos
 - iv) 5º/8º Lugar - 25 Pontos
 - v) 9º/16º Lugar - 0 Pontos
- 2) Em caso de empates por pontos que influenciem o Top 6 da Grande Final, o desempate será alcançado através de jogos realizado em plataforma FACEIT, com as suas estipulações mediante o número de empates e os termos da plataforma.

Capítulo VI - Spring/Summer Cup

Artigo 51º (Denominação de Cup)

- 1) Denomina-se por Spring/Summer Cup a competição dividida em duas fases (Qualificador Aberto e Playoffs).

Artigo 52º (Participação)

- 1) Participam nos playoffs da Spring/Summer CUP as quatro (4) equipas qualificadas através dos qualificadores abertos.

Artigo 53º (Formato da Competição)

- 1) A competição será dividida em duas (2) fases diferentes:

- a) Fase de Qualificação:
- i) Esta fase será composta por dois (2) qualificadores de single-elimination.
 - ii) A este qualificador aplicam-se todos os artigos do Livro III, Capítulo I.
 - iii) Os qualificadores irão apurar as duas (2) equipas vencedoras e as restantes duas (2) participantes na final do mesmo, de forma a passarem à próxima fase.
 - iv) Cada equipa apurada deverá efetuar o processo de inscrição na LPCS. Caso não seja possível, ou esta abdique do seu lugar, será apurada a equipa diretamente abaixo na classificação.
- b) Playoffs:
- i) Esta fase será composta por quatro (4) equipas em formato double elimination, dividida em duas (2) rondas, com a Final a ser disputada presencialmente.
 - (1) Ronda 1:
 - (a) Jogo 1 - Seed 1 vs Seed 4.
 - (b) Jogo 2 - Seed 2 vs Seed 3.
 - (c) Jogo 3 - Vencedor Jogo 1 vs Vencedor Jogo 2.
 - (d) Jogo 4 - Perdedor Jogo 1 vs Perdedor Jogo 2.
 - (e) Jogo 5 - Perdedor Jogo 3 vs Vencedor Jogo 4.
 - (2) Ronda 2 – Vencedor Jogo 3 vs Vencedor Jogo 5 (Final).
 - ii) As seeds de cada equipa serão atribuídas da seguinte forma:
 - (1) Seed 1 - Vencedor Qualificador #1.
 - (2) Seed 2 - Vencedor Qualificador #2.
 - (3) Seed 3 - Finalista Qualificador #1.
 - (4) Seed 4 - Finalista Qualificador #2.
 - iii) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da final que será jogada à melhor de 5 [Bo5 (neste caso, a equipa proveniente da Winners possui vantagem no Map_Veto)].

Capítulo VII - Grande Final

Artigo 54º (Denominação de Grande Final)

- 1) Denomina-se por Grande Final, a competição disputada no final do ano com jogos em evento ao vivo onde o vencedor será declarado vencedor da edição de 2020 da LPCS.

Artigo 55º (Participação)

- 1) Participam na Grande Final as seis (6) equipas com mais pontos somados do circuito de pontos da LPCS.

Artigo 56º (Formato da Competição)

- 1) A competição será realizada através de um formato single elimination de seis (6) equipas, com bye para a 1ª e 2ª Seed, com as seguintes partidas:
 - a) 1ª Seed vs 2ª Seed (Vencedor direto na final).
 - b) 3ª Seed vs Seed Escolhida.
 - c) Seed Restante vs Seed Restante.
 - d) Vencedor Jogo b) vs Vencedor Jogo c).
 - e) Perdedor Jogo a) vs Vencedor Jogo d)
 - f) Vencedor Jogo a) vs Vencedor Jogo e)
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da partida f) que será jogada à melhor de 5 (Bo5).
- 3) Por definição, os jogos que serão realizados em evento ao vivo serão os jogos d), e) e f).
 - a) Qualquer informação adicional sobre jogos realizados ao vivo será comunicada prontamente pela Direção da Liga a todas as Equipas.

Livro IV- Das Transferências de Jogadores

Artigo 57º (Capacidade de Transferir)

- 1) A todas as equipas é autorizada a realização de transferências de acordo com as regras deste regulamento.

Artigo 58º (Free Agent)

- 1) Considera-se free agent o jogador que nunca esteve inscrito em nenhuma equipa participante na LPCS, na presente edição.
- 2) Considera-se free agent o jogador que tenha efetuado rescisão com uma equipa durante a época de transferências e não tenha efetuado nenhuma inscrição até ao final da mesma.
- 3) Considera-se free agent qualquer jogador inscrito numa equipa que abdique do seu lugar em prova, durante a época de transferências.

Artigo 59º (Inscrição de Free Agent)

- 1) A inscrição de free agents apenas pode ser realizada até dois (2) dias antes do grupo da equipa em questão. Após esse momento, qualquer inscrição de free agents é proibida.

Artigo 60º (Limite de Transferências)

- 1) As equipas da LPCS podem realizar o número de transferências que entenderem, dentro das janelas de transferências disponíveis durante a competição.

Artigo 61º (Comunicabilidade de transferências)

- 1) Todas as transferências realizadas devem ser comunicadas por todas as partes envolvidas no processo (ex: jogador, representante equipa A, representante equipa B).
- 2) Todas as transferências devem ser comunicadas por e-mail, devendo conter:
 - a) Tipo de transferência.
 - b) Dados pessoais do jogador, com os requisitos adicionais em caso de menoridade.
 - c) Data a partir da qual a transferência produz efeitos.
 - d) Do reconhecimento da mesma por parte do jogador envolvido.
 - e) Valor da transferência, se aplicável.

Artigo 62º (Rescisão)

- 1) Qualquer equipa pode rescindir a qualquer momento com um jogador com o qual tenha vínculo contratual.
- 2) A rescisão apenas é reconhecida pela LPCS através do seguinte processo:
 - a) Envio de email para suporte@inygon.com onde declara que termina o vínculo contratual com o jogador.
 - i) O jogador deve estar identificado em CC
 - b) O jogador deve posteriormente declarar em resposta a esse email que leu e confirma o fim do vínculo contratual.

Artigo 63º (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)

- 1) A Comissão Executiva e Conselho de Arbitragem reservam o direito de reconhecer qualquer transferência como nula se a mesma violar os princípios de fair play entre as equipas, independentemente do método utilizado.

Livro V - Dos Eventos Ao Vivo

Capítulo I - Regras Gerais

Artigo 64º (Princípio Geral)

- 1) As seguintes regras aplicam-se a todos os eventos nos quais se realize qualquer competição da LPCS.

Artigo 65° (Periféricos)

- 1) Os jogadores deverão trazer consigo os seus periféricos, assim como substitutos para os mesmos, caso tenham problemas de funcionamento.
- 2) A LPCS não se responsabiliza por qualquer perda, dano ou mau funcionamento de qualquer periférico pertencente a um jogador.

Artigo 66° (Utilização de Roupa Promocional)

- 1) Os jogadores podem utilizar roupa promocional à sua equipa, desde que a mesma não vá contra as regras dispostas neste regulamento.
- 2) A LPCS reserva para si o direito de proibir o uso de qualquer roupa promocional que viole essas regras.

Artigo 67° (Ocultação de Identidade)

- 1) Um jogador não pode ocultar a sua cara ou identidade em qualquer evento ao vivo.

Artigo 68° (Comida e Bebida na Área de Jogo)

- 1) Não é permitido trazer qualquer tipo de alimento ou bebida para a área de jogo, exceto aqueles que sejam autorizados ou facultados pelo staff da LPCS.

Artigo 69° (Produtos Eletrónicos)

- 1) Os jogadores não poderão ter consigo quaisquer outros produtos eletrónicos além dos necessários para a realização dos jogos.
- 2) A LPCS reserva o direito de manter os aparelhos eletrónicos considerados desnecessários em seu poder durante os jogos se tal se achar necessário.

Artigo 70° (Interferência com Equipamentos de Produção)

- 1) Nenhum membro de uma equipa pode tocar ou interferir com luzes, câmaras e/ou outros equipamentos de produção.

Artigo 71° (Ordens de Staff)

- 1) Todos os jogadores e membros das equipas devem seguir devidamente as instruções dadas pelo staff da LPCS. Caso o mesmo não se verifique, a LPCS reserva o direito de punir o jogador ou equipa de acordo com a situação.

Artigo 72° (Conduta durante o Evento)

- 1) Dos membros quer da equipa quer do staff da equipa é esperado um comportamento acertado, não devendo em qualquer momento realizar qualquer ação que aos olhos da LPCS seja repreensível.

Artigo 73º (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)

- 1) Os jogadores e membros de uma equipa deverão ter o máximo de cuidado com o equipamento que lhes é facultado para a realização dos jogos. A LPCS não se responsabiliza por qualquer dano causado por um dos membros referidos, sendo a responsabilidade da equipa a que o membro pertence.

Artigo 74º (Falta de comparência excepcional)

- 1) Na eventualidade de 5 ou mais jogadores não conseguirem comparecer por motivos de força maior, com a devida justificação, a equipa sofrerá derrota por default na série e não lhe será atribuída nenhuma penalização adicional.

Livro VI- Dos Prémios

Capítulo I - Valor e Atribuição

Artigo 75º (Valor dos Prémios)

- 1) Primeiro Lugar: TBA
- 2) Segundo Lugar: TBA
- 3) Terceiro Lugar: TBA
- 4) Quarto Lugar: TBA
- 5) Quinto Lugar: TBA
- 6) Sexto Lugar: TBA
- 7) Sétimo Lugar: TBA
- 8) Oitavo Lugar: TBA
- 9) Nono Lugar: TBA
- 10) Décimo Lugar: TBA
- 11) Décimo Primeiro Lugar: TBA
- 12) Décimo Segundo Lugar: TBA
- 13) Décimo Terceiro Lugar: TBA
- 14) Décimo Quarto Lugar: TBA

Artigo 76º (Prémios por Split)

- 1) Os prémios atribuídos serão iguais para a Temporada de Primavera e Temporada de Verão.

Artigo 77º (Prémios Spring/Summer Cup)

- 1) Primeiro Lugar: TBA
- 2) Segundo Lugar: TBA
- 3) Terceiro Lugar: TBA
- 4) Quarto Lugar: TBA

Artigo 78º (Prémios Grande Final)

- 1) Primeiro Lugar: TBA
- 2) Segundo Lugar: TBA
- 3) Terceiro Lugar: TBA
- 4) Quarto Lugar: TBA
- 5) Quinto Lugar: TBA
- 6) Sexto Lugar: TBA

Artigo 79º (Pagamento dos prémios)

- 1) No ato de inscrição da Liga, é necessário a identificação de uma pessoa/entidade, legalmente registrada, responsável pela emissão da respetiva fatura para posterior receção do prémio.
- 2) As equipas/clubes são responsáveis por cobrar os prémios a que têm direito (valor do prémio + IVA).
- 3) As equipas/clubes são responsáveis por enviar as faturas num prazo máximo de trinta (30) dias (com exceção da Grande Final) a contar a partir dos seguintes pontos:
 - a) após o final da Temporada de Primavera.
 - b) após o final da Temporada de Verão.
 - c) após o final do Taça da Liga.
 - d) após a grande final, sendo que neste caso deve ser enviada a fatura antes do dia 30 de Dezembro de 2020.
- 4) Se a fatura não for enviada dentro dos prazos estipulados, para o e-mail adriano.dias@inygon.com, não será mais possível reclamar o prémio.