

COMUNICADO OFICIAL | Nº 153

ASSUNTO: Alteração regulamento eLiga Portugal 2025

DATA: 21/01/2025

Nos termos do n.º 1, do artigo 31.º do Regulamento eLiga Portugal, a Liga Portugal delibera alterar o Regulamento eLiga Portugal, que passa a vigorar com a redação que se anexa ao presente comunicado.

[anexo]



HELENA PIRES

DIRETORA EXECUTIVA

COORDENADORA



JOSÉ CARLOS OLIVEIRA

DIRETOR EXECUTIVO

**REGULAMENTO ELIGA
PORTUGAL
2025**

**LIGA
PORTUGAL**
CRIA TALENTO

ÍNDICE

Disposições gerais.....	3
Organização da competição	3
Organização comercial	4
Participação	5
Formato competitivo.....	7
Disposições comuns	7
Deveres	13
Disciplina	17
Disposições finais	18

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Norma habilitante

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

Artigo 2.º

Objeto

O presente regulamento estabelece os direitos, obrigações e responsabilidades das pessoas e entidades envolvidas na organização e promoção da competição de desportos eletrónicos eLIGA PORTUGAL, e das sociedades desportivas e jogadores que nela pretendam participar.

CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Artigo 3.º

Organização da competição

1. A eLIGA PORTUGAL é organizada pela Liga Portugal.
2. As decisões relativas à organização da eLIGA PORTUGAL, à promoção dos seus jogos e qualquer outra competência atribuída no presente regulamento à Liga Portugal são adotadas pelo Presidente da Liga Portugal e um Diretor Executivo ou por, pelo menos, dois Diretores Executivos.
3. Os poderes identificados no número anterior podem ser delegados, por períodos de uma época desportiva, em pessoa singular ou coletiva idónea, com reserva das faculdades de avocação e de revogação da delegação a todo o tempo.
4. A Liga Portugal pode utilizar as firmas, designações, marcas e logótipos identificativos dos clubes participantes na eLIGA PORTUGAL, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.

5. A Liga Portugal pode utilizar os nomes, completos ou abreviados, as alcunhas e os *nicknames*, a fotografia e o *avatar* e outras formas de identificação dos jogadores participantes na eLIGA PORTUGAL, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
6. A Liga Portugal fixa a denominação oficial da eLIGA PORTUGAL, os seus patrocinadores, parceiros e produtor, assim como a plataforma onde decorrem os jogos.
7. A denominação oficial da eLIGA PORTUGAL é de uso obrigatório, a partir do momento que seja divulgada em comunicado oficial, para todos os clubes e jogadores participantes, na comunicação institucional no âmbito da competição e em todas as publicações, *posts*, informações, comunicações, entrevistas ou quaisquer intervenções públicas ou divulgadas.

SECÇÃO I

ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

Artigo 4.º

Direitos comerciais e publicitários

1. A Liga Portugal detém, em exclusivo, todos os direitos relativos à eLIGA PORTUGAL, que pode ceder livremente.
2. Nomeadamente, pertencem à Liga Portugal:
 - a) os direitos comerciais, publicitários e audiovisuais da eLIGA PORTUGAL;
 - b) o nome, a imagem, as marcas e os logótipos da eLIGA PORTUGAL;
 - c) quaisquer outros direitos de propriedade intelectual relativa à ou gerados pela eLIGA PORTUGAL;
3. É vedado aos clubes e aos jogadores participantes na eLIGA PORTUGAL utilizar, reproduzir ou por qualquer forma fazer uso dos direitos descritos nos números anteriores, sem a autorização prévia e por escrito da Liga Portugal, que a pode livremente recusar.

Artigo 5.º

Publicidade

1. A colocação de publicidade nos jogos da eLIGA PORTUGAL e nas respetivas transmissões é feita pela Liga Portugal.

2. Os jogadores participantes na eLIGA PORTUGAL obrigam-se a participar em uma ação promocional, de *marketing* ou publicitária por cada três jogos que disputem na competição.
3. As ações referidas no número anterior podem consistir, nomeadamente, em:
 - a) sessões fotográficas;
 - b) sessões de autógrafos de duração não superior a duas horas;
 - c) realização de entrevistas com recolha de som, imagem, som e imagem ou declarações escritas;
 - d) gravação de vídeos curtos destinados a promover a eLIGA PORTUGAL ou os jogos que a compõem.

Artigo 6.º

Recolha de imagens

1. Os jogadores cedem a sua imagem e a dos jogos que disputem durante a competição, incluindo o sinal de videochamada.
2. Os jogadores prestam o seu consentimento à gravação da sua imagem, vídeo ou estática, durante os eventos presenciais organizados no âmbito da eLIGA PORTUGAL.
3. Os jogadores autorizam a divulgação e qualquer uso pela Liga Portugal das imagens referidas nos números anteriores.
4. É proibida a gravação e divulgação de imagens ou filmagens da eLIGA PORTUGAL por ou em nome de um jogador ou clube.

SECÇÃO II

PARTICIPAÇÃO

Artigo 7.º

Clubes participantes

A eLIGA PORTUGAL é disputada exclusivamente pelos clubes participantes na I Liga que se inscrevam para o efeito, no prazo e mediante o cumprimento das condições definidas em comunicado oficial da Liga Portugal, incluindo a subscrição de declaração de aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento e das obrigações, condições e cedências nele previstas.

Artigo 8.º

Jogadores

1. A participação dos jogadores na eLIGA PORTUGAL depende da sua prévia inscrição nos termos do artigo seguinte e da manutenção dos seguintes requisitos:
 - a) ter domicílio em território português ou contrato com um dos clubes participantes;
 - b) ser maior de 16 anos;
 - c) ter acesso ao jogo na plataforma;
 - d) não estar impedido pela Liga Portugal, pelo seu clube ou pelo autor da plataforma de participar em competições.
 - e) ter uma, e apenas uma, conta válida para a plataforma.
2. Para verificação do cumprimento dos requisitos previstos no número anterior, a Liga Portugal pode requerer aos jogadores, a qualquer momento, documento idóneo para fazer a correspondente prova.
3. A inscrição do jogador que deixe de cumprir qualquer dos requisitos do n.º 1 é cancelada por decisão da Liga Portugal.

Artigo 9.º

Inscrição de jogadores

1. O prazo de inscrição de jogadores é definido pela Liga Portugal em comunicado oficial.
2. A inscrição dos jogadores é feita pelo clube que representam, por via eletrónica, através da plataforma informática TRANSFER disponibilizada pela Liga Portugal para o efeito, mediante o preenchimento da informação aí exigida e que é divulgada em comunicado oficial.
3. A inscrição dos jogadores é, ainda, instruída com declaração subscrita pelo jogador de aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento e das obrigações, condições e cedências nele previstas, ou no caso de o jogador ser menor de idade, com declaração subscrita pelo titular das responsabilidades parentais.
4. Cada clube inscreve até dois jogadores, no prazo previsto no n.º 1.
5. Feita a inscrição da equipa nos termos do número anterior, qualquer alteração à respetiva composição depende de requerimento escrito e fundamentado do clube, que será livremente apreciado pela Liga Portugal.
6. São proibidas, determinando o cancelamento da inscrição, por decisão da Liga Portugal:

- a) a utilização de informações falsas ou de outro jogador;
 - b) a partilha da conta de jogador;
 - c) a utilização da conta de outro jogador;
 - d) a participação de um jogador em outra competição de desportos eletrónicos da mesma modalidade integrando a equipa de algum dos seus adversários na eLIGA PORTUGAL.
7. O cancelamento da inscrição impede o jogador de participar na eLIGA PORTUGAL, nos termos da alínea d), do n.º 1 do artigo anterior, por período a fixar na decisão que o determine, entre o mínimo de uma e o máximo de três épocas desportivas.

Artigo 10.º

Prémios

- 1. São atribuídos prémios aos clubes participantes.
- 2. Adicionalmente, é atribuído um prémio aos participantes em cada uma das finais, em função da classificação final.
- 3. O disposto no número anterior é também aplicável aos participantes no eLiga Portugal Finals.
- 4. O valor dos prémios é definido pela Liga Portugal antes do início de cada época desportiva e divulgado em comunicado oficial.

CAPÍTULO III

FORMATO COMPETITIVO

SECÇÃO I

DISPOSIÇÕES COMUNS

Artigo 11.º

Formato da eLIGA PORTUGAL

- 1. Em cada época desportiva, a eLIGA PORTUGAL consiste em duas fases: Fase Regular e Playoffs.
- 2. A Fase Regular inicia em 3 de fevereiro, com a primeira etapa.

3. Os Playoffs são disputados por eliminatórias, pelas oito equipas apuradas na Fase Regular.

Artigo 12.º

Jogos

1. Todos os jogos são disputados de harmonia e em obediência ao disposto nesta secção.
2. A Liga Portugal pode, por motivos de força maior ou em circunstâncias devidamente fundamentadas, suspender total ou parcialmente, temporária ou definitivamente, a eLIGA PORTUGAL.
3. No caso da suspensão definitiva, cabe à Liga Portugal decidir sobre se haverá lugar ao apuramento do campeão e em que moldes, devendo sempre privilegiar-se critérios que tenham por base o mérito desportivo.
4. Todos os jogos são realizados em direto, podendo disputar-se presencialmente ou *online*.
5. Os jogadores menores de 18 anos são portadores de uma autorização do titular das responsabilidades parentais para a sua deslocação ao local de jogo, no caso de este ser disputado presencialmente.
6. A falta de apresentação do documento descrito no número anterior equivale a falta de comparência.

Artigo 13.º

Regras dos jogos

1. Antes do início de cada jogo, as equipas designam um jogador do seu plantel para o disputar.
2. A equipa sorteada em primeiro lugar para um jogo indica o seu jogador primeiro.
3. Para o apuramento do resultado de cada jogo, é vencedora a equipa que tenha mais golos e derrotada a que tenha menos golos.
4. No caso de, no final do tempo regulamentar, nenhuma das equipas ter mais golos que a outra:
 - a) na fase de grupos: ter-se-ão ambas por empatadas;
 - b) na fase de Playoff: as equipas disputarão um prolongamento, findo o qual, caso o empate se mantenha, se procederá ao desempate através do sistema de pontapés da marca de grande penalidade utilizando-se, quando necessário, o mecanismo “convite para competição amigável”.

§ Caso nenhum dos jogadores tenha acesso ao mecanismo “convite para competição amigável”, ambos devem informar previamente um oficial do torneio, decidindo-se o desempate através da realização de um novo jogo

Artigo 14.º

Pausas, desconexões, glitches e bugs

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

Artigo 15.º

Definições de jogo e configurações

1. As definições de jogo e as suas configurações são as seguintes:
 - a) Ruleset: eLiga Portugal
 - b) Centro de Dados: Direto
 - c) Desempate (Playoffs): Prolongamento
 - d) Duração de cada parte: 9 minutos
 - e) Estádio: UT Stadium
2. O remate de precisão tem de estar ativado nas opções de cada jogador, sendo obrigatório ter um clip de vídeo da consola que comprove a ativação desta definição.

3. Os jogadores podem pedir até três pausas por parte.
4. Em casos definidos pelos oficiais de jogo, o centro de dados poderá ser definido para Madrid.
5. Não há restrições de plantel da equipa no jogo.

Artigo 16.º

Oficiais do torneio

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

Artigo 17.º

Protestos

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

SECÇÃO II

FASES DA COMPETIÇÃO

SUBSECÇÃO I

FASE REGULAR

Artigo 18.º

Formato

1. A fase regular consiste em três etapas.
2. Cada etapa consiste em duas fases: uma fase de grupos online, seguida de uma fase de *playoffs* presenciais.
3. Na fase de grupos de cada etapa, os clubes participantes são distribuídos por três grupos em que cada equipa jogará com todas demais do mesmo grupo.
4. Durante a fase de grupos, a transmissão não listada de todos os jogadores bem como a partilha de *webcam* via plataforma fornecida pela produção da transmissão são obrigatórias.
5. Na fase de grupos são apuradas as duas melhores equipas de cada grupo e os dois melhores terceiros classificados para disputar os *playoffs*.
6. O emparelhamento dos *playoffs* de cada etapa será o seguinte:
 - 1º Grupo A vs 3º Grupo B ou C
 - 1º Grupo B vs 2º Grupo C
 - 1º Grupo C vs 3º Grupo A ou B
 - 2º Grupo A vs 2º Grupo B
7. A data do sorteio será anunciada em comunicado oficial.
8. A primeira equipa sorteada é colocada no grupo A, a segunda no grupo B e a terceira no grupo C sendo as subseqüentes colocadas alternadamente nos grupos A, B e C, até que todas integrem um deles. No sorteio da primeira etapa existirá apenas um pote.
9. No sorteio da etapa 2 e etapa 3 existirão 4 potes, sendo eles:
 - a) Pote 1: finalistas dos *playoffs* da etapa anterior
 - b) Pote 2: restantes equipas dos *playoffs* da etapa anterior
 - c) Pote 3: equipas classificadas no quarto lugar do seu grupo e a equipa perdedora do *last chance* da etapa anterior.

- d) Pote 4: restantes equipas
10. Em cada grupo, cada equipa joga uma vez com cada uma das demais.
11. No caso de um grupo ser composto por número ímpar de equipas, em cada jornada haverá uma que não disputará um jogo.
12. Cada uma das três etapas atribui pontos para o *ranking* geral, segundo a seguinte tabela:
- 1.º Classificado do *playoff* de cada etapa: 500 pontos
 - 2.º Classificado do *playoff* de cada etapa: 300 pontos
 - 3.º e 4.º Classificados: 180 pontos
 - 5.º a 8.º Classificados: 90 pontos
 - 3.º Lugar grupo: 45 pontos
 - 4.º Lugar grupo: 20 pontos

Artigo 19.º

Classificação, desempate e apuramento na fase de grupos

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

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

SUBSECÇÃO II

ELIGA PORTUGAL FINALS

Artigo 20.º

Formato

1. O eLiga Portugal Finals é disputado em jogos BO1, numa bracket, à melhor de três, pelos oito melhores classificados no *ranking* geral apurado nos termos do n.º 12 do artigo 18.º.
2. O emparelhamento das equipas é o seguinte:
 - a. QF1: 1º Lugar Classificação Geral de Pontos vs 8º Lugar Classificação Geral de Pontos
 - b. QF2: 4º Lugar Classificação Geral de Pontos vs 5º Lugar Classificação Geral de Pontos
 - c. QF3: 3º Lugar Classificação Geral de Pontos vs 6º Lugar Classificação Geral de Pontos
 - d. QF4: 2º Lugar Classificação Geral de Pontos vs 7º Lugar Classificação Geral de Pontos
 - e. MF1: Vencedor QF1 vs Vencedor QF2
 - f. MF2: Vencedor QF3 vs Vencedor QF4
 - g. FINAL: Vencedor MF1 vs Vencedor MF2
3. O vencedor do eLiga Portugal Finals sagra-se “Campeão da eLIGA PORTUGAL da época desportiva ...”

CAPÍTULO IV

DEVERES

Artigo 21.º

Princípio geral

1. Os jogadores devem adotar os mais altos padrões de comportamento durante a competição, tanto na fase de qualificação, como nos eventos ao vivo, sob pena de lhe serem aplicadas sanções disciplinares.

2. Antes da sua participação na eLIGA PORTUGAL, os jogadores devem tomar conhecimento de todas as regras, não constituindo circunstância desculpante ou atenuante, a respetiva infração por desconhecimento.

Artigo 22.º

Deveres específicos dos jogadores

1. Cada jogador deve atuar perante a Liga Portugal, os demais jogadores, a organização e os oficiais do torneio, de boa-fé e observando os seguintes deveres:
 - a) de desportivismo e de observância da ética desportiva;
 - b) de lealdade;
 - c) de urbanidade.
2. É proibida a prática, por qualquer forma de:
 - a) comportamentos abusivos, insultuosos, intimidatórios ou ofensivos de outro jogador, de um oficial do torneio ou da Liga Portugal;
 - b) atos ou quaisquer declarações que sejam discriminatórias por meio de raça, religião, género, sexualidade, deficiência, cor ou origem nacional ou étnica;
 - c) atos ou quaisquer declarações que sejam suscetíveis de criar descrédito à Liga Portugal, à eLIGA PORTUGAL, aos clubes, patrocinadores ou produtores.
3. É vedado aos clubes e aos jogadores:
 - a) usar *software* ou programa que danifique, interfira, ou perturbe a competição, outro computador ou propriedade alheia;
 - b) interferir ou interromper a participação de outro jogador na competição;
 - c) usar *exploits*, *cheats*, recursos não documentados, erros de *design* ou *bugs* durante a competição;
 - d) envolver-se em qualquer atividade que perturbe significativamente a paz, justiça e ambiente de jogo, devendo respeitar a eLIGA PORTUGAL;
 - e) promover ou encorajar outro jogador a praticar qualquer conduta ou ato proibido neste artigo.

Artigo 23.º

Resultados combinados e conluio

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

Artigo 24.º

Apostas e jogos de azar

É vedado aos jogadores:

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

Artigo 25.º

Equipamentos

1. Durante todos os jogos, os jogadores devem usar roupa fornecida ou alusiva ao clube que estão a representar.
2. É vedado aos jogadores ostentar, utilizar ou transportar qualquer item de cariz político, religioso, polémico, obsceno ou que, segundo o juízo da Liga Portugal, seja suscetível de afetar negativamente a imagem da Liga Portugal, da eLIGA PORTUGAL ou dos seus parceiros.

Artigo 26.º

Proteção de dados pessoais

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

CAPÍTULO VI

MAJOR SPONSOR
LIGA PORTUGAL BETCLIC



MAJOR SPONSOR
LIGA PORTUGAL 2 FIBER SUPER



OFFICIAL SPONSORS
LIGA PORTUGAL



DISCIPLINA

Artigo 27.º

Disposições gerais

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

Artigo 28.º

Procedimento disciplinar

1. O procedimento disciplinar é instaurado pela Liga Portugal, com fundamento em factos de que tenha conhecimento próprio ou na sequência de participação.
2. A instauração do procedimento disciplinar é comunicada ao arguido, com indicação dos factos que lhe são imputados e da infração disciplinar pela qual se procede e conclui com o convite para, querendo, sobre eles se pronunciar.
3. Além do arguido, podem ser ouvidos quaisquer oficiais do torneio, jogadores e espectadores que possam depor no sentido de clarificar os factos sob apreciação.
4. O procedimento disciplinar tem lugar no local do jogo ou na sede da Liga Portugal.
5. A decisão do processo cabe a um júri de três pessoas nomeadas pela Liga Portugal para o efeito, das quais, pelo menos uma deve ser licenciada em Direito e é comunicada ao arguido.
6. O procedimento disciplinar decorre integralmente de forma oral, sem prejuízo de, no prazo de cinco dias úteis, ser elaborada uma ata do procedimento que deve ser notificada ao arguido.

Artigo 29.º

Sanções

1. Em processo disciplinar podem ser aplicadas as seguintes sanções:
 - a) repreensão;
 - b) suspensão, por certo número de jogos;

- c) perda de pontos;
 - d) perda de jogo;
 - e) desclassificação da competição;
 - f) perda de título;
 - g) a proibição de participação em futuras competições da eLIGA PORTUGAL, por certo prazo.
2. A aplicação de qualquer sanção pode ser comunicada pela Liga Portugal ao produtor do jogo e é objeto de divulgação por comunicado oficial.

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 30.º

Responsabilidade

1. A organização da eLIGA PORTUGAL é fornecida de forma gratuita aos jogadores.
2. A Liga Portugal não se responsabiliza por:
 - a) qualquer deceção sofrida pelos jogadores como resultado da sua participação na eLIGA PORTUGAL ou da sua exclusão do torneio ou jogos;
 - b) qualquer dano, perda ou responsabilidade que não tenha sido prevista pela Liga Portugal ou pelo jogador aquando da entrada do jogador na competição;
 - c) qualquer perda de negócios que um jogador possa sofrer, incluindo perda de receitas, lucros ou quaisquer valores previstos;
 - d) qualquer falha na ligação de rede que prejudique o jogador durante a competição.

Artigo 31.º

Alterações regulamentares

1. O presente Regulamento pode ser alterado pela Liga Portugal a qualquer momento, incluindo durante a competição.
2. As alterações regulamentares entram em vigor após a sua divulgação em comunicado oficial.

Artigo 32.º**Interpretação, integração de lacunas e casos omissos**

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



www.ligaportugal.pt