

REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES DE DESPORTOS ELETRÓNICOS ORGANIZADAS PELA LIGA PORTUGAL

**LIGA
PORTUGAL**
CRIA TALENTO

MAIN SPONSOR
LIGA PORTUGAL EWIN

bwin

MAIN SPONSOR
LIGA PORTUGAL 2 SABSEG

SABSEG
SEGUROS

OFFICIAL SPONSORS
LIGA PORTUGAL

EuroBic **SELECT** **VITO**

www.ligaportugal.pt

ÍNDICE

CAPÍTULO I	3
Disposições gerais	3
CAPÍTULO II	9
Das competições.....	9
SECÇÃO I	9
eLiga Portugal.....	9
SECÇÃO II	11
Taça eLiga Portugal	11
SECÇÃO III	12
SUPERTAÇA eLiga Portugal	12
CAPÍTULO III	13
Deveres.....	13
CAPÍTULO IV	15
Disciplina.....	15
CAPÍTULO V	16
Disposições finais	16

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 Portugal.

Artigo 2.º

Objeto

O presente regulamento estabelece os direitos, obrigações e responsabilidades das pessoas e entidades envolvidas na organização e promoção das competições de desportos eletrónicos organizadas pela Liga Portugal, e das sociedades desportivas e jogadores que nelas participem.

Artigo 3.º

Competições

As competições de desportos eletrónicos organizadas pela Liga Portugal (doravante designadas em conjunto por COMPETIÇÕES) são:

- a) eLiga Portugal;
- b) Taça eLiga Portugal;
- c) Supertaça eLiga Portugal.

Artigo 4.º

Formato das Competições

As COMPETIÇÕES podem ser a eliminar, por pontos ou mistas.

Artigo 5.º

Competições a eliminar

1. Nas competições a eliminar, a prova é realizada por fases, sendo excluídos os vencidos de cada fase.
2. Em cada fase das competições a eliminar os clubes realizarão os jogos de acordo com o estabelecido na regulamentação respetiva.

Artigo 6.º

Competições por pontos

Nas competições disputadas por pontos adotar-se-á o seguinte método de atribuição de pontos:

- a) em caso de vitória, três pontos;

- b) em caso de empate, um ponto;
- c) em caso de derrota, zero pontos.

Artigo 7.º

Competições mistas

1. As competições mistas compreendem fases a eliminar e fases por pontos.
2. É correspondentemente aplicável às competições mistas o disposto nos artigos antecedentes, consoante a natureza da fase em disputa.

Artigo 8.º

Organização

1. As decisões relativas à organização das COMPETIÇÕES, 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.
2. 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.
3. A Liga Portugal pode utilizar as firmas, designações, marcas e logótipos identificativos dos clubes participantes nas COMPETIÇÕES, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
4. 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 COMPETIÇÕES, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
5. A Liga Portugal fixa a denominação oficial das COMPETIÇÕES, os seus patrocinadores, parceiros e produtor, assim como a plataforma onde decorrem os jogos.
6. A denominação oficial das COMPETIÇÕES 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.

Artigo 9.º

Clubes participantes

As COMPETIÇÕES são disputadas 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 10.º

Jogadores

1. A participação dos jogadores nas COMPETIÇÕES 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 11.º

Inscrição de jogadores

1. Os prazos de inscrição de jogadores são definidos 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 entre três jogadores e cinco jogadores, no prazo referido no n.º 1.
5. A inscrição de menos de três jogadores nos termos do número anterior impede o clube de participar nas COMPETIÇÕES, tendo-se por não feitas as inscrições que excedam a quinta.
6. Feita a inscrição da equipa nos termos dos números anteriores, qualquer alteração à respetiva composição depende de requerimento escrito e fundamentado do clube que será livremente apreciado pela Liga Portugal.
7. São proibidas, determinando o cancelamento da inscrição do jogador, por decisão da Liga Portugal e sem prejuízo do procedimento disciplinar a que haja lugar:

- 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 nas COMPETIÇÕES.
8. O cancelamento da inscrição impede o jogador de participar nas COMPETIÇÕES, nos termos da alínea d), do n.º 1 do artigo anterior.

Artigo 12.º

Prémios

1. São atribuídos prémios aos clubes participantes.
2. Adicionalmente, é atribuído um prémio aos participantes em função do seu desempenho desportivo.
3. O valor dos prémios é definido pela Liga Portugal em comunicado oficial.

Artigo 13.º

Direitos comerciais e publicitários

1. A Liga Portugal detém, em exclusivo, todos os direitos relativos às COMPETIÇÕES, que pode ceder livremente.
2. Nomeadamente, pertencem à Liga Portugal:
 - a) os direitos comerciais, publicitários e audiovisuais das COMPETIÇÕES;
 - b) o nome, a imagem, as marcas e os logótipos das COMPETIÇÕES;
 - c) quaisquer outros direitos de propriedade intelectual relativa à ou gerados pelas COMPETIÇÕES;
3. É vedado aos clubes e aos jogadores participantes nas COMPETIÇÕES 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 14.º

Publicidade

1. A colocação de publicidade nos jogos das COMPETIÇÕES e nas respetivas transmissões é feita pela Liga Portugal.
2. Os jogadores participantes nas COMPETIÇÕES 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 as COMPETIÇÕES ou os jogos que a compõem.

Artigo 15.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 das COMPETIÇÕES.
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 das COMPETIÇÕES por ou em nome de um jogador ou clube.

Artigo 16.º

Jogos

1. A Liga Portugal pode, por motivos de força maior ou em circunstâncias devidamente fundamentadas, suspender total ou parcialmente, temporária ou definitivamente, as COMPETIÇÕES.
2. No caso da suspensão definitiva, cabe à Liga Portugal decidir sobre se haverá lugar ao apuramento dos campeões e em que moldes, devendo sempre privilegiar-se critérios que tenham por base o mérito desportivo.
3. Os jogos são realizados online ou presencialmente, conforme indicação da Liga Portugal.
4. Os jogadores menores de 18 anos deverão ser portadores de uma autorização do titular das responsabilidades parentais para a sua deslocação ao estúdio.
5. A falta de comparência de um jogador no local designado para o encontro poderá ser punida com derrota.

Artigo 17.º

Pausas, desconexões, glitches e bugs

1. O número, momento e duração das pausas é o 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 22.º.

Artigo 18.º

Definições de jogo e configurações

1. As definições de jogo e as suas configurações são divulgadas através de comunicado oficial.
2. Não são permitidas as seguintes configurações de câmara:
 - a) *pro*;
 - b) *end to end*;
 - c) *dynamic*.

Artigo 19.º

Restrição de consumíveis

1. Os jogadores estão apenas podem utilizar os seguintes consumíveis no plantel:
 - a) contrato;
 - b) mudanças de posição;
 - c) lesões;
 - d) química;
 - e) liga do treinador;
 - f) condição física.
2. Não podem ser utilizados consumíveis de treino.

Artigo 20.º

Restrições de plantel

Os jogadores estão obrigados a observar as seguintes restrições de plantel:

- a) não são permitidos itens de empréstimo;
- b) o plantel pode ter um máximo de *rating* de 90;
- c) todos os jogadores do banco devem ter um mínimo de 75 de *overall*;
- d) apenas são permitidas 5 lendas no plantel.

Artigo 21.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;

- c) de recomeço dos jogos ao intervalo.
3. No caso de as configurações do pré-jogo necessitarem de adaptações, os jogadores devem solicitar aos oficiais do torneio a respetiva validação.

Artigo 22.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.

CAPÍTULO II DAS COMPETIÇÕES

SECÇÃO I eLIGA PORTUGAL

Artigo 23.º

Formato

1. A competição eLIGA PORTUGAL é uma competição de natureza mista, disputada em duas fases: Fase de Grupos e Playoffs.
2. A Fase de Grupos inicia na data fixada pela Liga Portugal em comunicado oficial, em cada época, em que se procede à distribuição dos clubes participantes por dois grupos.
3. Os Playoffs são disputados por eliminatórias, pelas equipas apuradas na fase de grupos.

Artigo 24.º

Regras dos jogos

1. Em cada jogo, as equipas disputam dois encontros.
2. Os encontros disputam-se em modo 2vs2, devendo as equipas comunicar à organização as duas duplas com 24h de antecedência em relação aos encontros.

- § Para o apuramento do resultado de cada jogo, tem-se por vencedora a equipa que tenha somado mais golos e por derrotada a que tenha somado menos golos, salvo no caso de igualdade de golos, em que se terão ambas por empatadas;
3. A falta de comparência não justificada de um clube a jogo oficial de uma competição por pontos determina, nos termos previstos no Regulamento Disciplinar, a atribuição ao clube adversário dos três pontos correspondentes à vitória.

Artigo 25.º

Fase de Grupos

1. Na fase de grupos, as equipas dos clubes inscritos nos termos do artigo 5.º são distribuídos, por sorteio, por dois grupos, denominados A e B.
2. A data do sorteio é anunciada em comunicado oficial.
3. A primeira equipa sorteada é colocada no grupo A, sendo as subsequentes colocadas alternadamente no grupo B e no grupo A até que todas integrem um deles.
4. Sem prejuízo de outras condicionantes do sorteio, que podem ser definidas pela Liga Portugal em comunicado oficial, a equipa representante da Marítimo da Madeira - Futebol, SAD, e a equipa representante da Santa Clara Açores - Futebol, SAD, não podem ser colocadas no mesmo grupo.
5. Em cada grupo, cada equipa joga duas vezes com cada uma das demais.
6. No caso de um grupo ser composto por número ímpar de equipas, em cada jornada haverá uma que não disputará um jogo.
7. São apuradas para a fase seguinte as quatro melhores equipas de cada grupo.
8. O calendário dos jogos de cada grupo é sorteado e divulgado por comunicado oficial antes do início da fase de grupos.

Artigo 26.º

Classificação, desempate e apuramento na fase de grupos

No caso de empate pontual, para estabelecimento da classificação geral são aplicados, sucessivamente e até desempate, os seguintes critérios:

- a) confronto direto;
- b) diferença de golos;
- c) golos marcados;
- d) maior número de vitórias;
- e) menor *overall* de equipa;
- f) sorteio.

Artigo 27.º

Playoffs

1. Os Playoffs são disputados, em formato eliminatório e à melhor de 3 encontros, entre as oito equipas apuradas na fase de grupos.
2. O emparelhamento das equipas obedece à grelha definida em comunicado oficial.
3. As meias-finais são disputadas entre os vencedores dos jogos dos quartos de final, emparelhados de acordo com a grelha definida em comunicado oficial.
4. Apuram-se para a final os vencedores dos jogos das meias-finais, que disputam entre si um jogo, de acordo com a grelha definida em comunicado oficial.
5. As duas equipas derrotadas nos jogos das meias-finais irão disputar um jogo de atribuição do 3º e 4.º Lugar.
6. O vencedor da final sagra-se “Campeão da eLIGA PORTUGAL da época desportiva ...”

SECÇÃO II

TAÇA eLIGA PORTUGAL

Artigo 28.º

Formato

1. A competição Taça eLIGA PORTUGAL é uma competição por eliminatórias, disputada em duas fases: Fase Eliminatória e Final Four.
2. A Fase Eliminatória inicia na data fixada pela Liga Portugal em comunicado oficial, em cada época, com a distribuição dos clubes participantes numa “*bracket*” a eliminar.
3. A Final Four é disputada por eliminatórias, pelas equipas apuradas na fase anterior.

Artigo 29.º

Regras dos jogos

1. Em cada jogo, as equipas disputam dois encontros, um com o seu jogador 1 e outro com o seu jogador 2.
2. O clube sorteado em primeiro lugar para um jogo escolhe qual dos seus dois jogadores realiza o primeiro encontro, cabendo, depois, ao clube sorteado em segundo lugar para o jogo escolher a ordem dos seus jogadores.
3. Para o apuramento do resultado de cada jogo, são somados os golos de ambos os encontros, tendo-se por vencedora a equipa que tenha somado mais golos e por derrotada a que tenha somado menos golos, salvo no caso de igualdade de golos, em que o jogo tem prolongamento e, caso o empate se mantenha, procedendo-se ao desempate através do sistema de pontapés

da marca de grande penalidade utilizando-se, quando necessário, o mecanismo “convite para competição amigável”.

4. A falta de comparência não justificada de um clube a jogo oficial de uma competição determina, nos termos previstos no Regulamento Disciplinar, a atribuição ao clube adversário dos três pontos correspondentes à vitória.

SECÇÃO III

SUPERTAÇA eLIGA PORTUGAL

Artigo 30.º

Formato

1. A competição Supertaça eLIGA PORTUGAL é uma competição por eliminatórias, disputada em duas Meias-Finais e uma Final.
2. As equipas apuradas para esta competição são as seguintes:
 - a) vencedor da eliga portugal;
 - b) finalista vencido da eliga portugal;
 - c) vencedor da taça eliga portugal;
 - d) finalista vencido da Taça eLiga Portugal.
3. No caso de repetição de uma das equipas apuradas nas alíneas do artigo 2º, serão apurados:
 - a) o 3.º classificado da eLiga Portugal.
 - b) o 4.º Classificado da eLiga Portugal (quando aplicável).

Artigo 31.º

Regras dos jogos

1. Em cada jogo, as equipas disputam dois encontros.
2. Os encontros disputam-se em modo 2vs2, devendo as equipas comunicar à organização as duas duplas com 24h antecedência aos encontros.
3. Para o apuramento do resultado de cada jogo, são somados os golos de ambos os encontros, tendo-se por vencedora a equipa que tenha somado mais golos e por derrotada a que tenha somado menos golos, salvo no caso de igualdade de golos, em que o jogo tem prolongamento e, caso o empate se mantenha, procedendo-se ao desempate através do sistema de pontapés da marca de grande penalidade utilizando-se, quando necessário, o mecanismo “convite para competição amigável”.
4. A falta de comparência não justificada de um clube a jogo oficial de uma competição determina, nos termos previstos no Regulamento Disciplinar, a atribuição ao clube adversário dos três pontos correspondentes à vitória.

CAPÍTULO III

DEVERES

Artigo 32.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 nas COMPETIÇÕES, os jogadores devem tomar conhecimento de todas as regras, não constituindo circunstância desculpante ou atenuante, a infração das mesmas por motivo de desconhecimento.

Artigo 33.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;
 - b) de lealdade;
 - c) de urbanidade.
2. São proibidos, por qualquer forma:
 - a) comportamentos abusivos, insultuosos, intimidadores ou ofensivos perante outro jogador, um oficial de 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, às COMPETIÇÕES, aos clubes, patrocinadores ou produtores.
3. Nenhum jogador deve:
 - 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 as COMPETIÇÕES;
 - e) promover ou encorajar outro jogador a praticar qualquer conduta ou ato previsto neste número.

Artigo 34.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) utilizar outra identidade, através do acesso à conta de outro jogador ou a uma conta secundária;
 - b) perder intencionalmente um jogo;
 - c) permitir voluntariamente ao oponente marcar golos, de forma a que ocorra impacto na diferença de golos.

Artigo 35.º

Apostas e jogos de azar

Nenhum jogador pode:

- a) fazer apostas, diretamente ou por interposta pessoa, sobre os resultados dos jogos das COMPETIÇÕES ou qualquer das suas incidências, independentemente de neles participar;
- b) divulgar a terceiros informações relativas à organização das COMPETIÇÕES 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 das COMPETIÇÕES ou a qualquer dos seus jogos.

Artigo 36.º

Equipamentos

1. Nas finais, os jogadores devem usar o equipamento principal da equipa de futebol profissional do clube que representam, comunicado à Liga Portugal nos termos do Regulamento das Competições organizadas pela Liga Portugal.
2. Os jogadores não podem ostentar, utilizar ou transportar itens de cariz político, religioso, polémico, obsceno ou que, segundo o juízo da Liga Portugal, seja suscetível de afetar negativamente a imagem da Liga Portugal, das COMPETIÇÕES ou dos seus parceiros.

Artigo 37.º

Dados pessoais

1. Qualquer jogador que participe nas COMPETIÇÕES, assim como, o seu representante legal no caso de jogador menor, consentem que a organização e seus parceiros possam usar o seu nome, voz, imagem, *slogan*, semelhança, biografia, estatísticas e desempenho nas COMPETIÇÕES, assim como, imagens suas com ou sem movimento, sem qualquer tipo de compensação adicional ou aviso prévio.
2. A organização reserva-se no direito de solicitar dados de qualquer rede social dos jogadores, para que possa ser validado qualquer incumprimento em relação à linguagem, imagens ou a qualquer comportamento inadequado ou ofensivo, ou que possa colocar em descrédito a Liga Portugal, as COMPETIÇÕES, qualquer clube, organização, produtor ou patrocinador.
3. Qualquer jogador reconhece e concorda que todos os dados pessoais por si providenciados, devem ser:
 - a) processados e usados de acordo com a política de privacidade das e em conformidade com a legislação de proteção de dados pessoais;
 - b) usados pela Liga Portugal e seus respetivos agentes e fornecedores para administrar as COMPETIÇÕES e para permitir que a Liga Portugal promova a competição por qualquer meio.
4. Os dados pessoais de um jogador podem ser usados para qualquer atividade que o mesmo tenha consentido.
5. O jogador que exercer o direito de se opor ao uso dos seus dados, antes do final da competição, é dela excluído.

CAPÍTULO IV

DISCIPLINA

Artigo 38.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 39.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 40.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 LIGA 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 V

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 41.º

Responsabilidade

1. A organização das COMPETIÇÕES 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 nas COMEPTIÇÕES 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 42.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 por comunicado oficial.

Artigo 43.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.

Outubro 2022

