

## **Sumário**

### **Introdução e objetivo**

## **2. Definição de termos**

### **2.1 Jogo (Game)**

#### **2.2 Série (partida)**

## **3. Regras de elegibilidade e do jogador**

### **3.1 - Elegibilidade do jogador**

#### **3.1.1 - Idade**

#### **3.1.2 - Requisito regional**

#### **3.1.3 - Nome do jogador**

### **3.2 - Conduta dos membros da equipe**

#### **3.2.1 - Capacidade individual**

#### **3.2.2 - Uso e compartilhamento da conta**

#### **3.2.3 - Código de Conduta**

##### **3.2.3.1 - Comunicação por bate-papo**

##### **3.2.3.2 - Ausência e recusa**

##### **3.2.3.3 - Documentação**

## **4. Regras da lista**

### **4.1 Formação de equipes**

#### **4.1.1 Requisitos de pessoal**

##### **4.1.1.1 Regiões**

##### **4.1.1.2 Elegibilidade de residência do jogador**

##### **4.1.1.3 Elegibilidade para formação de equipes**

#### **4.1.2 Membros e suplentes**

#### **4.1.3 Força de trabalho ativa**

### **4.2 Substituições (fase de eliminação)**

#### **4.2.1 Substituições durante o jogo**

##### **4.2.2 Substituições de emergência**

##### **4.2.3 Pontualidade**

## **5. Organização**

### **5.1 Nomes das equipes**

### **5.2 Logotipos das equipes**

### **5.3 Restrições gerais**

### **5.4 Revisão**

## **6. Estrutura do torneio**

### **6.1. Linha do tempo**

### **6.2 Fase suíça ou de repescagem**

### **6.3 Formato das semifinais**

### **6.4 Formato das finais**

## **7. Regras do torneio**

### **7.1 - Discórdia**

#### **7.1.1 - Regras do Discord**

### **7.2 - Requisitos técnicos**

### **7.3 - Streaming**

### **7.4 - Proibições**

#### **7.4.1 - Espectadores**

#### **7.4.2 - Emuladores**

## **8. Regras dos jogos**

### **8.1 - Versão do jogo**

- 8.2 - Regras de escolha de lado
- 8.3 - Regras de bloqueio e seleção (Ban&Pick)
  - 8.3.1 - Regras globais de proibição e escolha
- 8.4 - Durante o jogo
  - 8.4.1 - Início do jogo
- 8.5 - Pausa
  - 8.5.1 - Pausa por jogador
  - 8.5.2 - Pausa médica
  - 8.5.3 - Intervalo não autorizado

- 8.6 - Substituição entre jogos

## **9. Código de Conduta**

- 9.1 Código de Conduta em Competições
  - 9.1.1 Conluio
  - 9.1.2 Integridade competitiva
  - 9.1.3 Compra, venda, aluguel, leasing, transferência
  - 9.1.4 Armadilhas
  - 9.1.5 Exploração
  - 9.1.6 Uso de conta de terceiros (toque)
  - 9.1.7 Linguagem ofensiva e discurso de ódio
- 9.2 Comportamento não profissional
  - 9.2.1 Assédio
  - 9.2.2 Assédio sexual
  - 9.2.3 Discriminação

## **10. Ações disciplinares**

- 10.1.1 Sanção de nível 1 (advertências verbais/escritas)
- 10.2.2 Sanção de nível 2
- 10.3.3 Sanção de Nível 3 (perda de todos os quatro banimentos ou seleção lateral para jogos atuais ou futuros).
- 10.4.4 Sanção de nível 4 (derrota no jogo/encontro)
- 10.5.5 Sanção de nível 5 (desqualificação do jogador ou da equipe/banimento do torneio)

## **11. Regras suplementares**

- 11.1 Casos especiais
- 11.2 Interpretações finais

# **Introdução e objetivo**

Kings of America Honor of Kings 2025, divisão 1 é uma competição de Honor of Kings organizada de forma privada pela zurd10s e licenciada para a Tencent e suas afiliadas envolvidas na operação da competição. Estas Regras Oficiais do Honor of Kings 2025 aplicam-se a todas as equipes convidadas para a divisão 1 do Kings of America (RDA) em 2025 (cada uma delas referida como "Equipe"), bem como a seus jogadores, proprietários, gerentes, técnicos e outros funcionários (coletivamente referidos como "Membros da Equipe").

Essas regras foram criadas como uma diretriz e um índice de sanções para garantir a integridade do sistema estabelecido pelos oficiais da RDA para o jogo profissional de Honor of Kings e o jogo justo

entre as equipes. Um conjunto padronizado de regras beneficia todas as partes envolvidas na divisão 1 de 2025 da RDA.

As regras de competição da HoK Arena se aplicam a todas as equipes participantes e seus membros. As regras existem para garantir a integridade e a justiça da competição e de seus organizadores, e devem ser respeitadas por todas as entidades envolvidas.

O não cumprimento das regras estabelecidas neste documento pode resultar em penalidades para as equipes participantes, desqualificação e até perda de prêmios.

Os oficiais do torneio (juízes e toda a equipe) serão responsáveis pela organização da competição. Eles têm o direito de intervir em qualquer inscrição de equipe/jogador que não esteja em conformidade com as regras estabelecidas neste documento.

Para obter mais informações e outras perguntas, acesse o Discord oficial.

## **2. Definição de termos**

### **2.1 Jogo (Game)**

Um jogo/partida refere-se a uma única instância de competição no mapa **Hero's Gorge**, jogada até que um vencedor seja determinado por um dos métodos a seguir, o que ocorrer primeiro:

Destruição do Cristal Inimigo;

Vitória do jogo premiada.

### **2.2 Série (partida)**

Uma série consiste em um conjunto de jogos disputados até que uma equipe vença o maior número total de jogos (por exemplo, vencer três jogos em uma série melhor de cinco - "BO5"). A Equipe que vencer a Série ganha pontos em um formato de liga ou avança para a próxima fase.

## **3. Regras de elegibilidade e do jogador**

### **3.1 - Elegibilidade do jogador**

#### **3.1.1 - Idade**

Todos os jogadores devem cumprir as normas de idade do país ou região que representam, com idade mínima de 16 anos. O jogador deve cumprir o requisito de idade até as 23h59 (UTC/GMT -03h00) de 1º de janeiro de 2025.

### 3.1.2 - Requisito regional

Para preservar a identidade regional das equipes participantes deste torneio global, cada equipe deve ter pelo menos quatro (4) jogadores que sejam cidadãos ou nacionais da região de origem da equipe. Cada equipe pode ter até um jogador de outros países ou regiões que não estejam associados à região de origem da equipe.

### 3.1.3 - Nome do jogador

Os nomes dos jogadores devem conter apenas caracteres e números em inglês, com um limite máximo de 12 caracteres. Os nomes não podem ser idênticos ou semelhantes aos dos heróis do jogo Honor of Kings. Eles não devem incluir o nome de uma empresa, marcas registradas ou propriedade intelectual de terceiros.

Referências religiosas, políticas ou quaisquer palavras ou frases ofensivas, tóxicas ou prejudiciais em qualquer idioma são proibidas. Os nomes dos jogadores serão selecionados no momento da inscrição e não poderão ser alterados durante o torneio. Todos os nomes devem ser revisados e aprovados pelos oficiais do torneio da RDA. Os nomes não devem incluir patrocinadores.

Se as regras acima não forem cumpridas, as equipes serão obrigadas a alterar imediatamente os nomes dos jogadores para que estejam em conformidade com os regulamentos, sem direito a apelação. A equipe que se recusar a fazer as alterações necessárias dentro do prazo estipulado pelos oficiais poderá ser desclassificada.

## 3.2 - Conduta dos membros da equipe

### 3.2.1 - Capacidade individual

Os membros da equipe podem ser inscritos em apenas uma (1) equipe e não podem representar mais de uma equipe durante o torneio.

### 3.2.2 - Uso e compartilhamento da conta

Cada jogador deve usar apenas uma conta durante toda a competição.

As IDs das contas serão verificadas em todas as partidas, e o jogo só começará depois que todas as IDs forem confirmadas pela Organização.

O compartilhamento de contas, sob qualquer forma, é estritamente proibido. Se for constatado que uma conta está sendo usada por mais de uma pessoa, a equipe sofrerá sanções ou poderá ser desqualificada.

### 3.2.3 - Código de Conduta

Todas as equipes devem manter um bom comportamento no ambiente da competição, demonstrando respeito e espírito esportivo em todos os momentos, tanto em suas interações com outros competidores quanto com os oficiais do torneio.

#### 3.2.3.1 - Comunicação por bate-papo

Os membros da equipe não podem ofender a dignidade ou a integridade de qualquer país, indivíduo ou grupo por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou depreciativas com base em raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou de outra natureza, situação financeira, nascimento, orientação sexual ou outros motivos. Essa regra se aplica à comunicação em qualquer idioma.

Se um jogador testemunhar um comportamento como o descrito acima, ele deverá relatar o incidente aos oficiais do torneio com capturas de tela, gravações de tela e/ou áudio via Discord. Se a violação for confirmada, a equipe responsável poderá sofrer sanções ou até mesmo desqualificação.

Estas regras se aplicam a todos os membros da equipe que participam do 2025 Honor of Kings Kings of America Split 1.

#### 3.2.3.2 - Ausência e recusa

A ausência injustificada em um jogo após o processo de registro será considerada uma desqualificação, sem possibilidade de recurso por parte dos jogadores e/ou da equipe.

#### 3.2.3.3 - Documentação

Formulários de registro, consentimentos dos pais e outros documentos podem ser solicitados pela Liga em vários momentos, com aviso prévio via Discord ou e-mail. O fornecimento intencional de informações falsas ou imprecisas será considerado uma violação das regras. Uma equipe poderá sofrer penalidades, desqualificação ou até mesmo perda de prêmios se não enviar a documentação dentro do prazo especificado ou se os documentos não atenderem aos padrões estabelecidos.

## 4. Regras da lista

### 4.1 Formação de equipes

#### 4.1.1 Requisitos de pessoal

Cada equipe deve ter um mínimo de 5 membros e um máximo de 7 membros, incluindo um técnico ou gerente, durante a RDA. As equipes devem enviar a equipe oficial até o prazo definido pelo Comitê da RDA. O prazo para o envio da equipe da RDA é 23h59 (UTC/GMT -03h00) do dia 1º de fevereiro de 2025.

Os membros da equipe podem incluir, opcionalmente, um (1) técnico e um (1) gerente, mas eles não serão contados nas vagas de titulares e suplentes.

##### 4.1.1.1 Regiões

**Américas:** América do Norte; América do Sul; Brasil.

##### 4.1.1.2 Elegibilidade de residência do jogador

Um jogador é considerado "residente" de um determinado país ou região se:

É um cidadão do respectivo país ou região.

Ter residência permanente (por exemplo, Green Card) no respectivo país ou região por mais de **um ano** antes do prazo de bloqueio do modelo.

Em países ou regiões que não oferecem Residência Permanente ou status equivalente, os jogadores podem ser considerados residentes se atenderem a **todos os** critérios a seguir:

Residência no país ou região representada por pelo menos **cinco anos consecutivos**.

Possuir um visto de longo prazo ou documentação equivalente e participar do sistema tributário local.

##### 4.1.1.3 Elegibilidade para formação de equipes

Cada equipe pode ter no máximo UM (1) jogador que não seja cidadão ou residente permanente da região:

Europa: Europa Ocidental; Europa Oriental; Turquia.

MENA: Oriente Médio; Norte da África.

Pacífico: Sul da Ásia; Coreia do Sul; Japão; Austrália.

Sudeste Asiático.

Hong Kong, China; Macau, China; Taipei Chinês.

Cada equipe deve ter pelo menos DOIS (2) jogadores que sejam cidadãos ou residentes permanentes do país de registro da equipe.

Cada equipe deve ter pelo menos QUATRO (4) jogadores que sejam cidadãos ou residentes permanentes da região de registro da equipe (Américas).

#### 4.1.2 Membros e suplentes

Cada equipe deve manter, durante todo o torneio, cinco jogadores na escalação inicial da equipe ("Starters") para jogar as partidas. Uma equipe pode acrescentar até dois jogadores adicionais para atuarem como substitutos ("Substitutos").

A partir das oitavas de final, as solicitações de alteração da escalação inicial para o primeiro jogo de cada dia de competição devem ser enviadas pelo menos duas horas antes do início do jogo. As solicitações devem ser feitas via Discord pelo técnico ou capitão designado.

A não designação da escalação inicial antes do prazo final resultará no uso da escalação padrão para o primeiro jogo.

#### 4.1.3 Força de trabalho ativa

Os jogadores regulares, os substitutos e o técnico formam o "Active Squad". Nenhum indivíduo pode ocupar simultaneamente duas ou mais das funções acima.

### 4.2 Substituições

#### 4.2.1 Substituições durante o jogo

Uma equipe pode substituir jogadores entre os jogos de uma partida. A equipe deve notificar um oficial do torneio e obter aprovação para a substituição no máximo 4 minutos após o final do jogo anterior. As solicitações devem ser feitas via Discord pelo técnico ou capitão designado.

#### 4.2.2 Substituições de emergência

Em caso de emergência, a equipe terá um tempo determinado (definido pelos oficiais do torneio) para encontrar um substituto imediato, sujeito a aprovação.

Se a equipe não conseguir encontrar um substituto antes do início da competição, ela será desclassificada. O Comitê da RDA determinará se o evento se qualifica como uma emergência.

O substituto deve atender aos requisitos estabelecidos na seção Elegibilidade do jogador e Elegibilidade do membro da equipe.

#### 4.2.3 Pontualidade

Todas as equipes devem respeitar rigorosamente os horários de início dos jogos. Os horários serão comunicados com antecedência, e o não cumprimento ou atrasos podem resultar em penalidades.

Se toda a equipe (5 membros e técnico) não estiver presente no lobby do jogo e no Discord dentro de 10 minutos, será considerada uma derrota por W.O. (Walkover).

## 5. Organização

### 5.1 Nomes das equipes

Cada equipe deve ter um nome de equipe exclusivo que não seja uma combinação de várias organizações existentes. O nome da equipe deve incluir uma abreviação (TAG) com pelo menos 2 caracteres e no máximo 4 caracteres. Os nomes completos das equipes e as abreviações devem conter apenas caracteres e números em inglês.

A menos que especificado de outra forma pela equipe, o Comitê RDA tem o direito de usar, a seu critério, os nomes completos e/ou abreviações das equipes em qualquer ocasião durante o torneio.

### 5.2 Logotipos das equipes

Cada equipe deve ter um logotipo exclusivo que se diferencie em formato dos logotipos das outras equipes. O logotipo da equipe deve ser um design único e coerente, e não uma combinação de duas imagens ou logotipos separados.



A menos que especificado de outra forma pela equipe, o Comitê da RDA tem o direito de usar, a seu critério, os logotipos das equipes em qualquer ocasião durante o torneio.

### **5.3 Restrições gerais**

Os nomes e logotipos das equipes não podem incluir, no todo ou em parte, o nome de uma empresa ou usar marcas registradas ou outros direitos de propriedade intelectual de terceiros.

Os nomes e logotipos das equipes também não podem conter elementos que envolvam questões legais ou informações confidenciais.

O nome ou logotipo de qualquer equipe não deve conter linguagem ofensiva, marcas registradas, patrocínios ou termos discriminatórios ou depreciativos em qualquer forma ou nível. Essa regra se aplica a palavras em qualquer idioma.

Os nomes ou logotipos de patrocinadores só poderão ser usados se o patrocinador tiver mais de 50% de participação na equipe. Os nomes e logotipos das equipes serão selecionados no momento da inscrição e não poderão ser alterados durante o torneio.

### **5.4 Revisão**

Todos os nomes de equipes, logotipos e uniformes devem ser aprovados pelo Comitê da RDA antes de serem usados em torneios. Alterações nos nomes, logotipos e uniformes das equipes não serão permitidas, exceto em circunstâncias excepcionais, e devem ser aprovadas pelo Comitê da RDA.

O Comitê S3 reserva-se o direito de aprovar ou rejeitar qualquer nome ou logotipo de equipe que não atenda aos padrões profissionais exigidos pelo torneio.

## **6. Estrutura do torneio**

Todos os jogos do torneio serão disputados no servidor de São Paulo. As equipes são totalmente responsáveis por gerenciar sua própria conexão com a Internet e o equipamento necessário para jogar. Todos os jogos serão disputados on-line. Os jogadores devem fornecer e usar seus próprios dispositivos.

## 6.1. Linha do tempo

O America RDA Kings começa em 6 de março e termina em 16 de março.

Etapa suíça: 6 a 9 de março

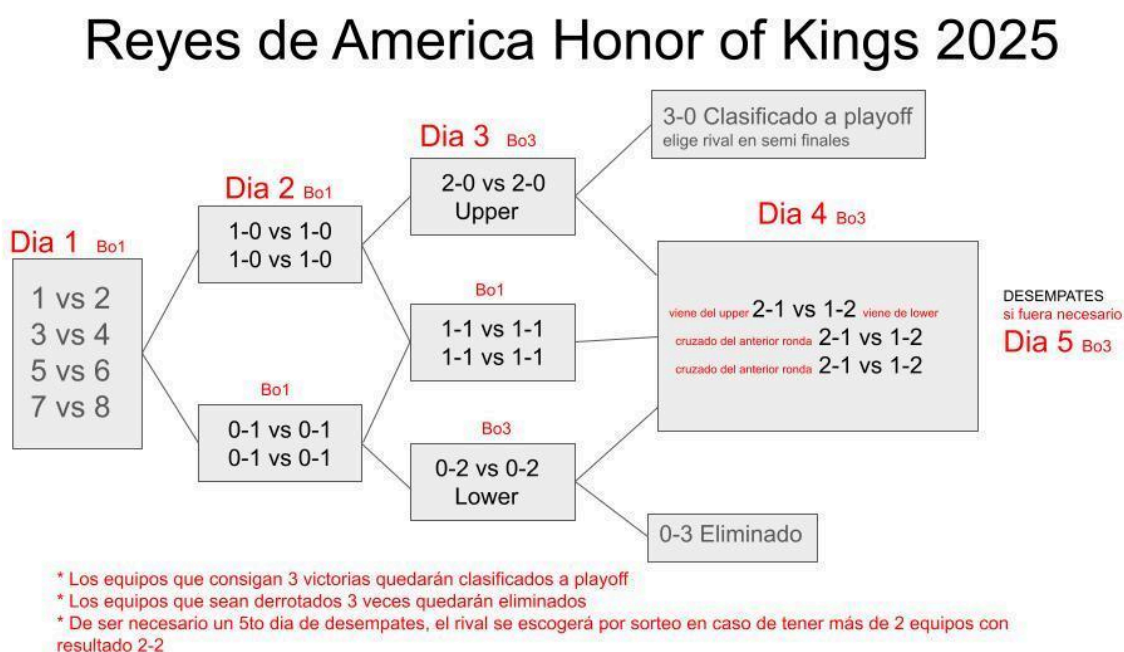
Desempate (se necessário): 10 de março

Semifinais: 15 de março

Finais: 16 de março

## 6.2 Fase suíça

Oito (8) equipes, 4 convidadas do Brasil e 4 convidadas da América Latina, jogarão no formato Melhor de Um (1) e Melhor de Três (Bo3), conforme apropriado, em cada etapa suíça, como mostrado na figura abaixo.



- Duração: A fase do tipo suíço consiste em 4 rodadas e, se necessário, uma 5ª rodada de desempate. Elas serão disputadas em 4 ou 5 dias, conforme necessário.
- Critérios de classificação:
  - As equipes serão emparelhadas em cada rodada de acordo com o número de vitórias.
  - Quando 4 equipes tiverem 3 vitórias, a fase suíça será encerrada e elas avançarão diretamente para as semifinais.

Banimento global em todas as fases do torneio que o permitam.

### 6.3 Formato das semifinais

Quatro (4) equipes jogarão no formato Melhor de Cinco (Bo5) com Ban e Seleção Global.

### 6.4 Formato das finais

As finais serão disputadas no formato Melhor de 5 (Bo5) com Ban, Seleção Global. A primeira equipe a vencer 3 jogos será a campeã.

## 7. Regras do torneio

### 7.1 - Discórdia

O servidor oficial da HoK RDA no Discord será usado para comunicações oficiais com todas as equipes.

Seu uso é obrigatório e para toda a equipe. Se a equipe tiver um técnico e um gerente, eles poderão ser adicionados ao servidor com acesso restrito aos canais da equipe.

#### 7.1.1 - Regras do Discord

Não será tolerada linguagem ofensiva, vulgar, discriminatória ou de ódio dirigida a qualquer membro da organização ou participante do servidor.

As comunicações oficiais ocorrerão via Discord, portanto as equipes devem ficar atentas às atividades e às postagens nos canais oficiais de anúncios e no calendário. A organização não se

responsabiliza pelo não cumprimento das regras por parte das equipes devido à falta de atenção às informações fornecidas.

## **7.2 - Requisitos técnicos**

Todas as equipes são responsáveis por fornecer o equipamento necessário e uma conexão estável com a Internet para seus jogadores, garantindo o funcionamento adequado durante a competição.

Quaisquer problemas técnicos ou falhas relacionadas a equipamentos, bateria e/ou conexão serão de responsabilidade exclusiva das equipes. Nenhum jogo ou rodada será adiado ou remarcado por esses motivos.

Recomenda-se que todos os jogadores verifiquem antes de seus jogos para confirmar sua participação. É essencial que todos os jogadores testem e preparem seus equipamentos com antecedência.

## **7.3 - Streaming**

É permitido, se assim o desejarem, que a equipe ou os jogadores transmitam seus jogos diretamente de suas telas, assumindo qualquer risco de impacto negativo para sua própria equipe.

Em casos de transmissões próprias:

O uso do atraso de transmissão não é obrigatório.

Não será permitida a presença de espectadores das equipes no saguão para transmissão.

## **7.4 - Proibições**

### **7.4.1 - Espectadores**

Não serão permitidos espectadores relacionados às equipes no lobby, a fim de preservar a integridade da competição entre as equipes. No entanto, espectadores oficiais da liga podem estar presentes nos lobbies, identificados por seus apelidos ou informados pelos oficiais da liga via Discord.

Em casos de espectadores não identificados, o incidente deve ser relatado aos oficiais do torneio. As equipes que não comunicarem o incidente, caso ele ocorra, assumem a responsabilidade e o risco de quaisquer problemas de integridade. A administração do torneio não será responsabilizada.

### **7.4.2 - Emuladores**

O uso de emuladores é estritamente proibido para equipes da divisão 1 da RDA. Qualquer violação dessa regra resultará em desqualificação. Quaisquer incidentes devem ser relatados via Discord, o canal oficial de comunicação com os oficiais do torneio.

## **8. Regras dos jogos**

### **8.1 - Versão do jogo**

A versão do jogo usada é a do servidor ativo.

### **8.2 - Regras de escolha de lado**

Em cada jogo, a escolha do lado no Jogo 1 será decidida por cara ou coroa. Para todos os jogos após o primeiro jogo, a equipe perdedora do jogo anterior terá o direito de escolher o lado. A equipe que tiver o privilégio de escolher o lado poderá decidir, independentemente, se prefere ser o Lado Vermelho ou o Lado Azul.

A escolha do lado entre os jogos será decidida após cada jogo. A equipe com direito a escolher para o próximo jogo terá dois minutos (após a destruição do Cristal) para escolher seu lado para o próximo jogo. O técnico deverá informar ao árbitro sua escolha dentro desse limite de tempo. Se o processo acima não for concluído dentro do limite de tempo, considera-se que a equipe renunciou ao direito de escolha. Nesse caso, o árbitro decidirá, a seu critério, se concede o direito de escolha à outra equipe ou se aplica a escolha de lado do último jogo ao próximo jogo.

### **8.3 - Regras de bloqueio e seleção (Ban&Pick)**

Quando todos os dez jogadores estiverem na sala oficial de jogo, o árbitro pedirá a confirmação de que ambas as equipes estão prontas para a fase de Ban&Pick (B/P). O limite de tempo para cada rodada de B/P está descrito na tabela abaixo.

Durante um jogo normal, no caso de uma seleção ou troca incorreta de habilidades de invocador, arcanos ou configurações pré-jogo devido a erro do jogador, incluindo, entre outros, toques acidentais na tela ou falha em completar o Ban&Pick dentro do tempo permitido, o jogo continuará e a equipe arcará com todas as consequências de seus erros.

### Ban&Pick Tabela de tempo e ordem para jogos com quatro blocos:

**Limite de tempo para o lado azul:** 225s (30s\*4 + 30s + 30s + 30s + 45s = 225s)

**Limite de tempo para o lado vermelho:** 270s (30s\*4 + 30s + 30s + 30s + 45s + 45s = 270s)

Redondo	Ação	Tempo Limite
1 <sup>a</sup>	Proibição do lado azul nº 1	30s
2 <sup>a</sup>	Ban #1 del Lado Roxo	30s
3 <sup>a</sup>	Proibição do lado azul nº 2	30s
4 <sup>a</sup>	Ban nº 2 do Lado Roxo	30s
5 <sup>a</sup>	Escolha do lado azul nº 1	30s
6 <sup>a</sup>	Escolha nº 1 e nº 2 do Lado Roxo	30s
7 <sup>a</sup>	Escolha do lado azul nº 2 e nº 1	30s
8 <sup>a</sup>	Escolha #3 do Lado Roxo	30s
9 <sup>a</sup>	Ban #3 del Lado Roxo	30s
10 <sup>a</sup>	Proibição do lado azul nº 3	30s
11 <sup>a</sup>	Ban #4 del Lado Roxo	30s
12 <sup>a</sup>	Proibição do lado azul nº 4	30s
13 <sup>a</sup>	Escolha #4 do Lado Roxo	45s
14 <sup>a</sup>	Escolhas do lado azul nº 4 e nº 3	45s
15 <sup>a</sup>	Escolha #5 do Lado Roxo	45s
16 <sup>a</sup>	Troca de heróis	20s

#### 8.3.1 - Regras globais de proibição e escolha

O modo Global Ban&Pick introduz as seguintes regras:

Os heróis usados nos jogos anteriores não podem ser usados nos jogos restantes. Cada herói pode ser usado apenas uma vez por equipe em um jogo.

O árbitro banirá automaticamente os heróis usados em jogos anteriores, e esses heróis não poderão ser bloqueados ou selecionados durante a seleção.

O limite de uso de heróis se aplica à equipe como um todo, não a jogadores individuais.

Essa configuração será usada nas Eliminatórias, nas Semifinais e na Grande Final.

## 8.4 - Durante o jogo

### 8.4.1 - Início do jogo

As equipes terão 5 minutos para entrar nos lobbies e 5 minutos para começar o jogo. Após esse período, será declarado um W.O. se um ou ambos os participantes estiverem ausentes.

As equipes devem aguardar a abertura do lobby para garantir justiça e igualdade para todos.

## 8.5 - Pausa

Uma pausa é reconhecida como uma interrupção oficial durante um jogo, iniciada por ordem do árbitro ou a pedido de um jogador. Enquanto o jogo estiver pausado, o jogo será considerado ativo, exigindo que os jogadores e técnicos sigam as instruções do árbitro.

No caso de uma paralisação, o árbitro pode dar instruções para resolver rapidamente quaisquer problemas que tenham causado a paralisação. Os jogadores devem cooperar com o árbitro na identificação e resolução dos motivos da paralisação.

O árbitro tem autoridade para iniciar uma pausa no jogo ou implementar o comando de pausa no dispositivo de qualquer jogador, exercendo total discricão. Os jogadores não devem solicitar pausas de maneira trivial. Somente os membros da equipe listados na escalação ativa podem solicitar uma pausa, com frequência e condições determinadas pelo árbitro, dependendo das circunstâncias.

O árbitro tem o direito de aprovar ou negar solicitações de intervalo, e o jogo deve continuar até que o árbitro autorize o intervalo. Desconexões deliberadas não justificam a aprovação de pausas. Se um jogador desconectar o jogo intencionalmente sem aviso prévio ao árbitro, por motivos injustificados, ele enfrentará todas as consequências resultantes.

### **8.5.1 - Pausa por jogador**

Os jogadores podem solicitar uma pausa no jogo imediatamente após qualquer um dos eventos descritos abaixo, mas devem notificar o árbitro imediatamente, usando áudio em tempo real via Discord (dizendo "pause"). O árbitro verificará a situação e decidirá se a pausa será autorizada. Os motivos aceitáveis incluem:

Uma desconexão não intencional, como a desconexão do jogo, do bate-papo por voz ou do áudio devido a uma falha de hardware ou da Internet.

Conexão instável com a Internet, com um ping de 100 ms ou mais.

Falhas de energia devido ao mau tempo.

Doença súbita ou lesão física do jogador. Em todas essas situações, os oficiais do torneio estabelecerão um limite de tempo para resolver os problemas. Se a equipe não conseguir resolver os problemas, a Liga decidirá o curso de ação mais apropriado para a situação, sem objeção.

### **8.5.2 - Pausa médica**

Durante uma partida, se um problema médico, como doença, lesão ou outra condição, impedir um jogador de continuar e exigir uma pausa, a equipe deverá fornecer uma escalação substituta dentro de 5 minutos. O substituto deve jogar com o mesmo herói, usar o mesmo equipamento e seguir as mesmas configurações do jogador substituído, continuando o jogo sem ajustes.

É importante observar que um jogador substituído devido a uma condição médica não poderá participar de nenhum dos jogos restantes naquele dia.



Se a equipe ficar com quatro ou menos jogadores disponíveis, o Comitê da RDA decidirá o resultado a seu critério. Os jogadores não podem reiniciar o jogo por conta própria. O jogo deve ser reiniciado após a contagem regressiva ou pelo observador do jogo com a permissão do árbitro.

### 8.5.3 - Pausa não autorizada

Se um jogador interromper ou reiniciar o jogo sem a permissão do árbitro, isso será considerado um comportamento antidesportivo, e as sanções serão aplicadas a critério do Comitê S3.

## 8.6 - Substituição entre jogos

Se as equipes precisarem de substituições, os técnicos ou capitães deverão declarar as solicitações ao árbitro dentro de 3 minutos após o término do jogo anterior. Cada equipe tem direito a um máximo de duas substituições por jogo. As substituições só podem ser feitas após a confirmação do árbitro.

## 9. Código de Conduta

A conduta ou o comportamento listados nas seções 9.1 e 9.2 são estritamente proibidos.

### 9.1 Código de Conduta em Competições

#### 9.1.1 Conluio

Conluio é definido como qualquer acordo entre dois ou mais jogadores para beneficiar jogadores adversários. Isso inclui:

Acordos secretos antes do jogo para dividir o prêmio em dinheiro e/ou qualquer outra forma de compensação.

Sinais ou comunicação entre jogadores durante o jogo.

Desistir deliberadamente de um jogo por compensação ou por qualquer outro motivo, ou tentar induzir outro jogador a fazer o mesmo.

#### 9.1.2 Integridade competitiva

As equipes devem jogar com o melhor de sua capacidade em todos os momentos, evitando comportamentos inconsistentes com os princípios de espírito esportivo, honestidade ou fair play.

### 9.1.3 Compra, venda, aluguel, leasing, transferência

As equipes e os jogadores estão proibidos de comprar, vender, alugar ou transferir materiais, tangíveis ou intangíveis, pertencentes à KPL, ao Honor of Kings ou às suas partes. Esses materiais incluem, mas não estão limitados a, contas, itens e presentes.

### 9.1.4 Armadilhas

Qualquer forma de trapaça é proibida, inclusive:

Modificações no cliente do jogo *Honor of Kings*.

Uso de acessórios não permitidos pelo Comitê S3, como dispositivos de sinalização.

Ações como gestos não autorizados, uso de pós adesivos ou protetores/filmes de celular não aprovados.

### 9.1.5 Exploração

A exploração é definida como o uso intencional de bugs do jogo para obter vantagens. Isso inclui bugs nos recursos do jogo que, a critério exclusivo do Comitê S3, não estão funcionando conforme o esperado.

### 9.1.6 Uso de conta de terceiros (toque)

É proibido jogar usando a conta de outro jogador ou induzir, incentivar ou orientar outra pessoa a jogar usando a conta de outro jogador.

### 9.1.7 Linguagem ofensiva e discurso de ódio

Um membro da equipe não pode usar linguagem agressiva, insultante, difamatória, obscena, discriminatória, ameaçadora, vulgar ou ofensiva, seja na área de jogo ou on-line, em nenhum momento. Isso inclui mídias sociais, transmissões públicas e eventos oficiais.

## 9.2 Comportamento não profissional

### 9.2.1 Assédio

O assédio é proibido. Isso inclui atos sistemáticos, hostis e repetidos ou casos extremos isolados que buscam isolar ou humilhar uma pessoa, afetando sua dignidade.

### 9.2.2 Assédio sexual

O assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejados. A avaliação baseia-se na percepção de que o comportamento seria considerado ofensivo ou indesejado pelo alvo. Não há tolerância para ameaças/coerções sexuais ou promessas de vantagens em troca de favores sexuais.

### 9.2.3 Discriminação

Os membros da equipe não podem ofender a dignidade ou a integridade de um país, pessoa ou grupo com palavras ou ações depreciativas ou discriminatórias relacionadas a:

Raça, cor, origem étnica ou social, gênero, idioma, religião, opinião política, situação financeira, orientação sexual, entre outros.

## 10. Ações disciplinares

### 10.1 Contravenções, infrações e matriz de penalidades correspondentes

Cinco níveis de sanções serão aplicados de acordo com a gravidade do comportamento do membro ou da equipe que violar as regras. As sanções podem ser cumulativas se as violações forem graves. As sanções podem incluir, mas não estão limitadas a:

Advertência verbal.

Advertência por escrito.

Perda da seleção de lado para jogos atuais ou futuros.

Perda de todas as quatro proibições para o primeiro jogo da partida.

Perda de todas as quatro proibições para todos os jogos da partida.

Derrota no jogo.

Derrota na série.

Suspensão do jogador ou da equipe.

Perda de prêmios.

Desqualificação do jogador ou da equipe.

Proibição de futuros eventos do torneio *Honor of Kings*.

#### 10.1.1 Penalidade de nível 1 (advertências verbais/escritas)

Não fazer login no Discord/Lobby no prazo, mas com um atraso de no máximo 5 minutos na primeira ocorrência durante o torneio.

Saia do saguão antes do fim do jogo.

Não informar ao árbitro quando um membro da equipe precisar deixar o saguão.

Outras infrações menores que não tiveram impacto operacional ou na transmissão.

#### 10.1.2 Sanção de nível 2

Não fazer login no Discord/Lobby no horário, mas com um atraso máximo de 15 minutos.

Uso da função "Help Pick" durante o draft.

Não retornar ao Discord/Lobby no horário após o intervalo entre os jogos, mas com um atraso de no máximo 2 minutos.

Outras infrações menores que tenham um impacto moderado na condução do torneio.

#### 10.1.3 Sanção de Nível 3 (perda de todos os quatro banimentos ou seleção lateral para os jogos atuais ou futuros).

Não utilização do jogador previamente informado, exceto para substituições.

Não fazer login no Discord antes do início da primeira partida do confronto no horário previsto.

Não fazer login no Discord/Lobby no horário, mas com um atraso máximo de 30 minutos.

Não retornar ao Discord/Lobby no horário após o intervalo entre os jogos, mas com um atraso de no máximo 10 minutos.

Outras infrações graves que tenham um impacto significativo na condução do torneio e em sua publicação.

#### 10.1.4 Sanção de nível 4 (derrota no jogo/encontro)

Não fazer login no Discord/Lobby no prazo, com um atraso de mais de 30 minutos.

Recusa em cooperar com os árbitros.

Não retornar ao Discord/Lobby no horário após o intervalo entre os jogos, com um atraso de mais de 10 minutos.

Outras infrações que tenham um impacto grave na condução do torneio e em sua publicação, mas que não violem leis governamentais.

#### 10.1.5 Sanção de nível 5 (desqualificação de jogador ou equipe / proibição de torneio)

Conluio.

Outros comportamentos que violem as leis governamentais ou causem grande influência na mídia.

## **11. Regras suplementares**

### 11.1 Casos especiais

Se alguma parte das Regras não puder ser cumprida, a decisão do Operador do Torneio deverá prevalecer para garantir a integridade do torneio.

### 11.2 Interpretações finais

A interpretação final das regras do torneio pertence aos oficiais do torneio, e sua interpretação oficial prevalecerá em todas as questões não resolvidas.