RIFT MASTERS

COPA RIFT MASTERS

REGULAMENTO 2026 - EDIÇÃO INAUGURAL

CAPÍTULOS

1 **Rift Masters: Propósito**

2 **Regulamento Oficial e Chaveamento**

3 **Penalty Index**

4 **Roster & Eligibility Policy**

5 **Match Admin Handbook**

Copa independente • comunidade • competição saudável • sem fins lucrativos

VERSÃO 1.2 | 07/10/2026 | REVISÃO PARA VALIDAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

Horários em Brasília (BRT) | Grande final: MD5 única, sem reset

Competição comunitária independente. “League of Legends” e marcas relacionadas pertencem à Riot Games. A Rift Masters não é afiliada, patrocinada ou administrada pela Riot Games.

SUMÁRIO

SUMÁRIO

Navegação por capítulos, procedimentos e exemplos

1	**Propósito e princípios**	3
2	**Regulamento oficial**	4
	Estrutura, pontuação, desempates e cronograma	4
	Fase regular: séries, classificação e exemplo	5
	Playoffs: seeds, dupla eliminação e final única	6
	Chaveamento completo - visão visual	7
	Mapa das 10 séries e destinos de vencedores/perdedores	8
	Exemplo fictício: chave preenchida e placares	9
	Exemplo fictício: leitura série a série	10
	Procedimentos de partida e Fearless Draft	11
	Procedimentos técnicos	12
	Operação, transmissão e conduta	13
3	**Penalty Index**	14
	Matriz de sanções e W.O.	15
4	**Roster & Eligibility Policy**	16
	Reservas e scrims	17
	Contas e fiscalização	18
5	**Match Admin Handbook**	19
	Durante a série	20
	Pós-série e incidentes	21
A	**Checklist operacional e contatos**	22

O QUE MUDA NESTA REVISÃO

A primeira edição passa a ser a Copa Rift Masters. A fase regular permanece em MD3; todos os playoffs passam a MD5. O regulamento detalha seis classificados, byes do top 2, as duas chaves e uma grande final em MD5 única, sem reset.

CAPÍTULO 1

RIFT MASTERS: PROPÓSITO E PRINCÍPIOS

Identidade, valores e escopo da Copa inaugural

1.1 NATUREZA

A Rift Masters é um projeto comunitário e independente de League of Legends, organizado sem fins lucrativos para oferecer às equipes um ambiente competitivo previsível e tecnicamente administrado. Sua primeira edição será a Copa Rift Masters 2026. A competição transforma treino em experiência competitiva real, sem substituir circuitos oficiais ou profissionais.

1.2 PROPÓSITO

- Engajar a comunidade em torno de uma competição organizada, acompanhável e contínua.
- Melhorar o coletivo, estimulando treino, revisão, disciplina e construção de identidade de equipe.
- Estimular competição saudável, com respeito, responsabilidade e meritocracia sem toxicidade.
- Testar equipes contra adversários equivalentes, reduzindo partidas desequilibradas e aumentando o valor esportivo dos confrontos.
- Divulgar o League of Legends e fortalecer a cena amadora e semiprofissional.
- Operar sem fins lucrativos; eventuais apoios, patrocínios ou receitas devem ser prioritariamente destinados à operação, produção e desenvolvimento da própria competição.

1.3 PRINCÍPIOS

- Integridade competitiva acima de interesses individuais.
- Igualdade de regras e critérios para todas as equipes.
- Transparência administrativa e rastreabilidade de decisões relevantes.
- Respeito entre jogadores, staff, administração, transmissão e público.
- Desenvolvimento coletivo como resultado de rotina, disciplina e competição de qualidade.

REGRA-MÃE

Nos casos não previstos, a Administração Competitiva decidirá com base em três eixos: integridade da partida, igualdade entre as equipes e preservação do calendário.

1.4 ABRANGÊNCIA

Este regulamento se aplica a equipes, titulares, reservas, coaches, managers, membros de staff, casters, observers, Match Admins e demais pessoas oficialmente vinculadas à Copa 2026. A participação na Copa implica ciência e aceitação das regras vigentes.

1.5 EDIÇÃO INAUGURAL E EVOLUÇÃO DO PROJETO

A Copa será utilizada para testar o formato, a operação, o calendário e a experiência das equipes. O aprendizado e os feedbacks orientarão melhorias nas próximas edições, preservando a aplicação uniforme das regras durante a disputa.

Para 2027, o planejamento é a evolução para uma liga com dois splits. Esse planejamento futuro não altera o formato nem as obrigações da Copa 2026.

CAPÍTULO 2

REGULAMENTO OFICIAL

Estrutura competitiva, calendário e classificação

2.1 ESTRUTURA DA COPA RIFT MASTERS 2026

- 8 equipes participantes.
- Fase regular em turno único: todas as equipes se enfrentam uma vez.
- 7 séries por equipe e 28 séries totais na fase regular.
- Todas as séries da fase regular em MD3.
- As 6 melhores equipes avançam aos playoffs.
- 1º e 2º colocados entram na segunda rodada da chave superior.
- Playoffs em dupla eliminação: todas as séries em MD5, inclusive a grande final.

2.2 PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Cada vitória de série vale 1 ponto. A classificação é determinada prioritariamente pelo número de séries vencidas. O saldo de jogos serve como critério de desempate e não substitui o resultado da série.

2.3 DESEMPATES

- 1º: confronto direto entre as equipes empatadas.
- 2º: melhor saldo de jogos na fase regular.
- 3º: maior número total de jogos vencidos.
- 4º: jogo de desempate quando a igualdade afetar vaga nos playoffs, seed, bye ou eliminação.
- Empates sem impacto competitivo direto poderão ser resolvidos por critério administrativo previamente anunciado.

2.4 CRONOGRAMA-BASE

MARCO	DATA / JANELA	REGRA OPERACIONAL
Inscrições	até 31/10/2026 - 23h59	Formulário oficial e documentação mínima.
Seleção e entrevistas	após 31/10	Análise de potencial, compromisso e aderência às regras.
Pré-Copa	01/11 a 13/11	Tryouts, scrims, ajustes de elenco e verificação de contas.
Roster Lock	13/11/2026 - 23h59	Fechamento oficial de titulares, reservas e staff.
Opening Day	14/11/2026	Abertura oficial e jogos de estreia transmitidos.

2.5 TABELA OFICIAL DE JOGOS

A tabela completa de confrontos, datas e horários será pré-definida pela organização antes do início da Copa. As equipes não serão responsáveis por negociar datas entre si. Pedidos de alteração deverão ser excepcionais, fundamentados e aprovados pela Administração Competitiva.

PRINCÍPIO DE CALENDÁRIO

O calendário oficial prevalece sobre acordos informais entre equipes. Qualquer remarcação só existe após confirmação expressa da organização.

CAPÍTULO 2

FASE REGULAR E CLASSIFICAÇÃO

Sete séries por equipe, pontuação e exemplo de tabela

2.1.1 JOGO, SÉRIE E FORMATO MD3

Jogo é uma partida individual de League of Legends. Série é o confronto completo entre duas equipes. Na fase regular, a série é MD3: a primeira equipe a vencer dois jogos ganha o confronto, por 2-0 ou 2-1. Assim, os sete confrontos de cada equipe são sete séries, e não sete jogos individuais.

2.1.2 TURNO ÚNICO E VOLUME DE CONFRONTOS

Cada uma das oito equipes enfrenta as outras sete uma vez. A fase regular totaliza 28 séries. Uma equipe pode disputar de 14 a 21 jogos individuais nesse período, conforme os placares de suas sete MD3. As rodadas e os horários serão definidos pela organização.

2.1.3 PONTOS, DESEMPATE E CLASSIFICADOS

Vitória de série vale 1 ponto, tanto por 2-0 quanto por 2-1; derrota vale 0 ponto. O saldo de jogos é a diferença entre jogos vencidos e perdidos. Os critérios de desempate seguem o item 2.3. Ao fim da fase regular, o top 6 avança e o 7º e o 8º encerram sua participação na Copa.

POS.	EQUIPE	SÉRIES V-D	PONTOS	SALDO DE JOGOS	DESTINO
1º	Equipe A	6-1	6	+10	Bye / rodada 2
2º	Equipe B	6-1	6	+11	Bye / rodada 2
3º	Equipe C	5-2	5	+6	Playoffs / U1
4º	Equipe D	4-3	4	+2	Playoffs / U2
5º	Equipe E	3-4	3	-2	Playoffs / U2
6º	Equipe F	2-5	2	-6	Playoffs / U1
7º	Equipe G	1-6	1	-10	Eliminada
8º	Equipe H	1-6	1	-11	Eliminada

Exemplo inteiramente fictício. A Equipe A vence o confronto direto contra B e fica em 1º, mesmo com saldo inferior. G supera H no confronto direto. Os pontos da fase regular determinam as seeds; não viram vantagem no placar dos playoffs.

CAPÍTULO 2

PLAYOFFS: SEEDS E PROGRESSÃO

Seis classificados, dupla eliminação e grande final única

2.1.4 SEEDS E VANTAGEM DOS DOIS PRIMEIROS

Seed é a posição final da equipe na fase regular. As seis classificadas recebem seeds de 1 a 6. O 1º e o 2º recebem bye: não jogam a primeira rodada e entram diretamente na segunda rodada da chave superior. Não há jogo extra vencido, ponto bônus ou vantagem inicial no placar.

2.1.5 PRIMEIRA E SEGUNDA RODADAS

- U1: 3º colocado contra 6º colocado. U2: 4º colocado contra 5º colocado.
- Depois de U1 e U2, o 1º colocado escolhe qual vencedor enfrentará em U3. A escolha será registrada e comunicada pela organização antes da rodada.
- O 2º colocado enfrenta o outro vencedor em U4. Os perdedores de U1 e U2 seguem para L1.

2.1.6 DUPLA ELIMINAÇÃO E CHAVE INFERIOR

Todas as equipes começam os playoffs na chave superior. Quem perde nessa chave passa à inferior. Na inferior, uma derrota elimina a equipe da Copa. Os vencedores continuam avançando até a final de sua chave. W.O. de série conta como derrota para fins de progressão.

A entrada na inferior é fixa: perdedores de U1 e U2 entram em L1; perdedor de U4 entra em L2; perdedor de U3 entra em L3; perdedor de U5 entra em L4. Os vencedores de L1, L2 e L3 avançam sucessivamente. O mapa da página 8 identifica todos os cruzamentos.

2.1.7 MD5 EM TODAS AS SÉRIES

Cada série dos playoffs termina quando uma equipe vence três jogos. Os placares possíveis são 3-0, 3-1 ou 3-2. O formato inclui dez séries: cinco na superior, quatro na inferior e uma grande final. A lista Hard Fearless é reiniciada no começo de cada nova série.

GRANDE FINAL: MD5 ÚNICA, SEM RESET

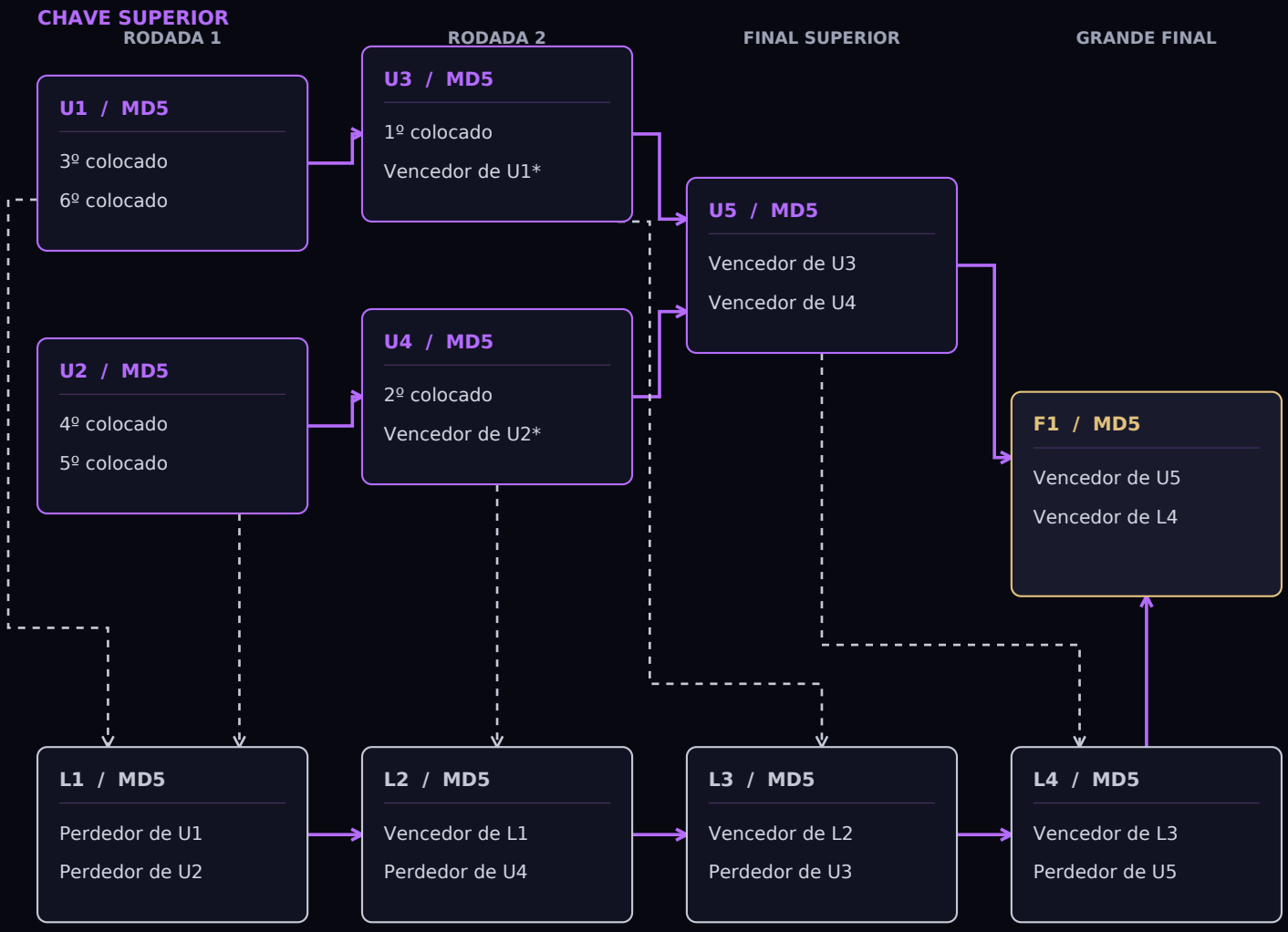
F1 reúne o vencedor de U5 e o vencedor de L4. Quem vencer essa única MD5 será campeão. Não existe segunda final se o representante da inferior ganhar. Portanto, a equipe que chegar invicta pela superior pode perder o título com sua primeira derrota, caso ela ocorra em F1.

CAPÍTULO 2

CHAVEAMENTO COMPLETO

Visão das duas chaves e passagem até a grande final

Cada caixa representa uma série MD5. As linhas violeta mostram o avanço de quem vence; as linhas tracejadas indicam onde entra quem perde na chave superior.



* Neste desenho, o 1º escolheu o vencedor de U1. Se escolher U2, os vencedores de U1 e U2 trocam de destino entre U3 e U4.

As entradas de derrotados em L1, L2, L3 e L4 seguem o mapa da página 8.

LEITURA DO CHAVEAMENTO

U = chave superior; L = chave inferior; F = grande final. Os confrontos U3 e U4 são definidos após a escolha do 1º colocado. A regra de MD5 única em F1 é a exceção à segunda chance da equipe que chega invicta.

CAPÍTULO 2

MAPA DAS DEZ SÉRIES

Origem dos participantes e destino após cada resultado

2.1.8 IDENTIFICAÇÃO OFICIAL DOS CONFRONTOS

Este mapa define a progressão entre séries. A tabela oficial fixa datas e horários respeitando as dependências. Os IDs são referências de chaveamento; não significam que todas as séries precisam acontecer no mesmo dia ou sem intervalo.

SÉRIE	CONFRONTO	VENCEDOR	PERDEDOR
U1	3º × 6º	U3 ou U4, após escolha do 1º	L1
U2	4º × 5º	U3 ou U4, após escolha do 1º	L1
U3	1º × vencedor escolhido de U1/U2	U5	L3
U4	2º × outro vencedor de U1/U2	U5	L2
L1	Perdedor de U1 × perdedor de U2	L2	Eliminado
L2	Vencedor de L1 × perdedor de U4	L3	Eliminado
L3	Vencedor de L2 × perdedor de U3	L4	Eliminado
U5	Vencedor de U3 × vencedor de U4	F1	L4
L4	Vencedor de L3 × perdedor de U5	F1	Eliminado
F1	Vencedor de U5 × vencedor de L4	Campeão da Copa	Vice-campeão

2.1.9 SEED, ESCOLHA DE LADO E RESULTADO FINAL

Para o lado do Jogo 1, considera-se melhor seed a melhor posição original na fase regular: seed 1 tem prioridade sobre seed 2, e assim por diante. Essa referência permanece nos playoffs, inclusive em F1. A partir do Jogo 2, escolhe o lado a equipe derrotada no jogo imediatamente anterior, conforme o item 2.8.

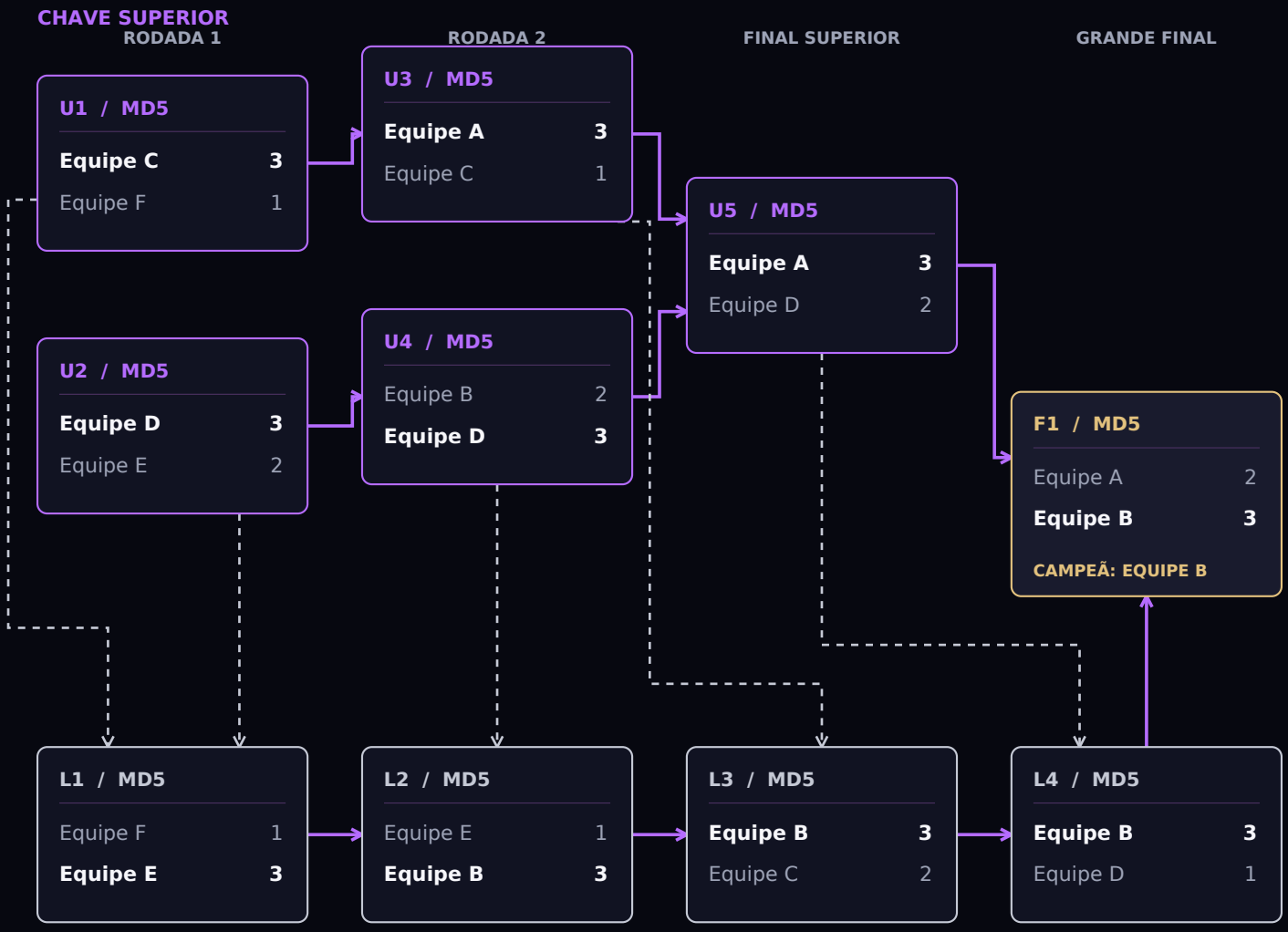
Nenhuma vitória na superior garante o título antes de F1. A grande final começa em 0-0, termina em uma única MD5 e não tem reset de chave. O placar oficial depende da validação do Match Admin.

CAPÍTULO 2

EXEMPLO: A CHAVE PREENCHIDA

Equipes e placares fictícios para demonstrar a progressão

Usando a tabela fictícia da página 5: A e B recebem bye; C enfrenta F; D enfrenta E. A escolhe C, vencedor de U1, como adversário em U3. B enfrenta D em U4.



* Neste desenho, o 1º escolheu o vencedor de U1. Se escolher U2, os vencedores de U1 e U2 trocam de destino entre U3 e U4.

As entradas de derrotados em L1, L2, L3 e L4 seguem o mapa da página 8.

A RECUPERAÇÃO DA EQUIPE B

B perde U4 por 2-3, entra em L2 e vence E, C e D para chegar à final. Em F1, vence A por 3-2 e conquista a Copa. A vinha invicta pela superior, mas a final é única: o resultado não gera outra MD5.

CAPÍTULO 2

EXEMPLO: SÉRIE A SÉRIE

Como ler as vitórias, derrotas e eliminações do exemplo

SÉRIE	RESULTADO FICTÍCIO	O QUE ACONTECE
U1	Equipe C 3-1 Equipe F	C avança; F recebe a primeira derrota e entra em L1.
U2	Equipe D 3-2 Equipe E	D avança; E recebe a primeira derrota e entra em L1.
U3	Equipe A 3-1 Equipe C	A vai a U5; C entra em L3. A escolheu C para esta rodada.
U4	Equipe B 2-3 Equipe D	D vai a U5; B entra em L2.
L1	Equipe F 1-3 Equipe E	E segue a L2; F acumula duas derrotas e é eliminada.
L2	Equipe E 1-3 Equipe B	B segue a L3; E acumula duas derrotas e é eliminada.
L3	Equipe B 3-2 Equipe C	B segue a L4; C acumula duas derrotas e é eliminada.
U5	Equipe A 3-2 Equipe D	A chega invicta a F1; D recebe sua primeira derrota e entra em L4.
L4	Equipe B 3-1 Equipe D	B chega a F1; D acumula duas derrotas e é eliminada.
F1	Equipe A 2-3 Equipe B	B é campeã. A é vice, mesmo sendo essa sua primeira derrota. Sem reset.

RESULTADO DO EXEMPLO

1º: Equipe B; 2º: Equipe A; 3º: Equipe D; 4º: Equipe C; 5º: Equipe E; 6º: Equipe F. G e H foram eliminadas na fase regular. Os nomes, as seeds e os resultados desta demonstração não representam equipes confirmadas ou partidas reais.

A ordem das linhas atende às dependências do chaveamento. A organização poderá distribuir as séries em datas diferentes, mantendo as origens e os destinos previstos no mapa. A fase regular possui 28 séries MD3; os playoffs possuem 10 séries MD5.

CAPÍTULO 2

PROCEDIMENTOS DE PARTIDA

Check-in, lobby, side selection e Fearless Draft

2.6 CHECK-IN E PONTUALIDADE

- Equipe, capitão ou manager devem estar disponíveis no canal oficial 15 minutos antes do horário marcado.
- A tolerância operacional padrão é de 10 minutos após o horário oficial.
- A partir do fim da tolerância, o Match Admin poderá aplicar perda de prioridade, side selection, jogo ou W.O., conforme atraso, reincidência e impacto na operação.
- Mudanças de horário sem anuência expressa da organização não produzem efeito oficial.

2.7 LOBBY OFICIAL

Toda partida será disputada em lobby criado, indicado ou validado pelo Match Admin. O lobby oficial fixa participantes, lado inicial, modo de draft e configurações. É proibida a presença de jogador não registrado, espectador não autorizado ou terceiro sem função operacional.

2.8 SIDE SELECTION

- Na fase regular, a equipe indicada como mandante na tabela oficial escolhe o lado do Jogo 1.
- Nos playoffs, a equipe de melhor seed (melhor classificação na fase regular) escolhe o lado do Jogo 1.
- A partir do Jogo 2, a equipe derrotada no jogo imediatamente anterior escolhe o lado.
- Em desempate isolado, o critério será seed, confronto direto ou sorteio oficial, conforme anúncio do Match Admin.

2.9 DRAFT E FEARLESS

O draft será realizado no modo Tournament Draft. Em todas as séries MD3 e MD5, a Rift Masters utilizará Fearless Draft absoluto (Hard Fearless): todo campeão efetivamente escolhido por qualquer uma das equipes em um jogo anterior da mesma série fica indisponível para ambas as equipes nos jogos seguintes daquela série. Banimentos não carregam restrição entre jogos; apenas campeões efetivamente selecionados entram na lista Fearless. A lista é zerada no início de cada nova série.

EXEMPLO FEARLESS

Se Ahri for escolhida por qualquer equipe no Jogo 1, Ahri não poderá ser escolhida por nenhuma das duas equipes no Jogo 2 ou em jogos posteriores daquela série. O mesmo vale para todos os demais campeões selecionados.

2.10 PATCH E CAMPEÕES

A organização divulgará o patch competitivo e eventuais campeões temporariamente desabilitados antes da rodada. Mudanças emergenciais de patch, bug crítico ou indisponibilidade de campeão poderão motivar restrição administrativa, desde que comunicada de forma uniforme às equipes.

CAPÍTULO 2

PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Pauses, desconexões, remake e integridade do jogo

2.11 PAUSES

- Pause somente por falha técnica, desconexão relevante, emergência médica ou ordem do Match Admin.
- A causa deve ser comunicada imediatamente no canal oficial, com descrição objetiva.
- Pause tática, destinada a interromper ritmo, comunicação ou momentum do adversário, é proibida.
- Como referência, cada equipe dispõe de até 20 minutos cumulativos de pause técnico por jogo. O Match Admin pode ampliar esse prazo quando o problema estiver ligado ao servidor, serviço da Riot ou situação comprovadamente fora do controle da equipe.

2.12 DESCONEXÃO E RECONEXÃO

O jogador deverá tentar reconectar-se imediatamente. Persistindo a falha, o Match Admin avaliará tempo decorrido, estado do jogo, possibilidade técnica de retorno e impacto competitivo. Substituição de jogador não ocorre durante uma partida em andamento; eventual troca por reserva somente poderá ocorrer entre jogos, salvo ferramenta oficial ou procedimento excepcional autorizado pela organização.

2.13 REMAKE

Remake é medida excepcional e depende de decisão do Match Admin. Poderá ocorrer em caso de bug crítico, falha generalizada de servidor, erro de lobby/configuração ou incidente que impeça uma continuação competitivamente íntegra. A decisão deverá considerar informação já revelada, recursos, objetivos, kills, tempo de jogo e vantagem material.

2.14 BUGS E EXPLOITS

É proibido explorar deliberadamente bug, interação não intencional, falha de cliente, mapa, item ou campeão para obter vantagem. A equipe deve reportar imediatamente qualquer comportamento suspeito. Uso consciente e vantajoso poderá resultar em perda do jogo, da série ou desclassificação.

2.15 INTERRUPÇÕES EXTERNAS

Queda de energia, falha de internet local, indisponibilidade de equipamento ou outros incidentes particulares são de responsabilidade primária da equipe. A Administração poderá conceder tolerância razoável e avaliar força maior, mas não é obrigada a remarcar ou reiniciar partida quando a integridade competitiva já tiver sido materialmente afetada.

CAPÍTULO 2

OPERAÇÃO E CONDUTA

Resultados, transmissão, protestos e comportamento competitivo

2.16 RESULTADO OFICIAL

O placar só se torna definitivo após validação do Match Admin. Screenshots da tela final, match history, VOD, logs, registros de lobby e transmissão podem integrar o arquivo oficial. Divergências devem ser reportadas imediatamente.

2.17 TRANSMISSÃO E VODS

A Rift Masters poderá transmitir partidas oficiais e designar casters, observers, produção e mesa de análise. Ao participar, equipes autorizam a exibição de Riot IDs, nomes de equipe, gameplay e resultados ligados à competição. VODs podem ser arquivados para divulgação, revisão de incidente e memória esportiva da Copa.

2.18 COMUNICAÇÃO E ANTI-GHOSTING

- É proibido obter ou fornecer informação de transmissão ao vivo para jogadores em partida.
- Stream sniping, ghosting, espectador não autorizado e comunicação externa durante a partida constituem infração grave.
- A organização pode exigir atraso mínimo de transmissão e limitar espectadores no lobby.

2.19 CONDUTA

- São proibidos racismo, discriminação, assédio, ameaça, discurso de ódio e humilhação dirigida.
- Toxicidade recorrente, griefing, sabotagem, provocação excessiva e recusa deliberada em cooperar com procedimentos oficiais podem ser punidos.
- São proibidos scripts, cheats, automações indevidas, match fixing, manipulação de resultado, compartilhamento de conta e uso de conta de terceiro.
- É proibido vazar deliberadamente estratégias, drafts, VODs privados, informações de scrims ou dados confidenciais obtidos por vínculo com equipe ou organização.

2.20 PROTESTOS E RECURSOS

Protestos formais relacionados a resultado, elegibilidade ou decisão disciplinar devem ser apresentados pelo capitão ou manager em até 24 horas após a série ou comunicação da decisão, acompanhados das evidências disponíveis. A Administração poderá admitir um recurso quando houver nova evidência, erro factual relevante ou aplicação inconsistente das regras.

2.21 CASOS OMISSOS E AUTORIDADE

Durante a série, a decisão do Match Admin tem eficácia imediata. Após a série, a Administração Competitiva poderá revisar o incidente, corrigir erro material, manter, reduzir ou agravar sanção. Alterações relevantes de regra serão publicadas em versão numerada e, sempre que possível, não terão efeito retroativo prejudicial.

CAPÍTULO 3

PENALTY INDEX

Sistema progressivo de infrações e sanções

As sanções consideram gravidade, impacto competitivo, intenção, reincidência, benefício obtido, cooperação na apuração e histórico disciplinar. A escala abaixo orienta decisões; ela não impede agravamento imediato quando houver fraude, risco à integridade da competição ou conduta gravíssima.

LEVE

Exemplos: Atraso curto; falha documental sem impacto competitivo; comunicação incompleta; pause indevida sem vantagem material. Sanções de referência: Advertência verbal ou formal; correção imediata; registro disciplinar; obrigação de regularização.

MODERADA

Exemplos: Atraso além da tolerância; descumprimento de procedimento; conduta antidesportiva; recusa injustificada de orientação operacional. Sanções de referência: Advertência formal; perda de prioridade ou side selection; penalidade administrativa; perda de jogo em reincidência ou impacto elevado.

GRAVE

Exemplos: Jogador inelegível; reserva irregular; omissão relevante de conta; ghosting; violação de confidencialidade; ausência injustificada. Sanções de referência: Perda de jogo ou série; W.O.; suspensão de jogador; suspensão parcial da equipe; perda de benefícios competitivos.

GRAVÍSSIMA

Exemplos: Fraude deliberada; scripts ou cheats; compartilhamento de conta; match fixing; falsificação de prova; racismo, assédio grave ou tentativa estruturada de burlar elegibilidade. Sanções de referência: Desclassificação; banimento da Copa; suspensão ampliada; exclusão de membros responsáveis; outras medidas necessárias à proteção da Copa.

ESCALONAMENTO

Reincidência pode elevar a infração em um ou mais níveis. Má-fé, tentativa deliberada de obter vantagem ou falsificação autorizam enquadramento direto como grave ou gravíssimo, mesmo na primeira ocorrência.

CAPÍTULO 3

APLICAÇÃO DE SANÇÕES

Matriz prática para infrações recorrentes

INFRAÇÃO	SANÇÃO-BASE	AGRAVANTES / OBSERVAÇÕES
Atraso após tolerância	Perda de side selection ou advertência formal	Reincidência, atraso que afete transmissão ou início de rodada.
Equipe sem 5 elegíveis	Perda do Jogo 1; W.O. se persistir	W.O. da série quando não houver condição razoável de início dentro da janela operacional.
Jogador não registrado	Perda do jogo ou série	Se houver dolo, fraude documental ou ocultação, pode gerar desclassificação.
Reserva sem elegibilidade	Perda do jogo; suspensão do atleta	Exceções só valem se aprovadas antes do jogo pela Administração.
Conta omitida / elo ocultado	Suspensão preventiva + investigação	Fraude comprovada: perda de série, desclassificação ou banimento.
Ghosting / stream sniping	Perda do jogo ou série	Uso coordenado ou reincidência: desclassificação.
Cheat / script / conta de terceiro	Desclassificação imediata	Pode alcançar jogador e equipe conforme conhecimento, benefício e participação.
Match fixing / manipulação	Desclassificação	Banimento da Copa e revisão de todos os resultados relacionados.
Discriminação / assédio grave	Suspensão ou desclassificação	A sanção considera gravidade, recorrência, ameaça e impacto sobre a vítima/comunidade.

3.1 W.O.

O W.O. poderá ser declarado quando uma equipe não apresentar cinco jogadores elegíveis dentro da janela operacional definida pelo Match Admin, abandonar a série sem autorização, recusar-se a jogar sob condições oficiais ou descumprir determinação essencial à continuidade da partida.

3.2 RESPONSABILIDADE DA EQUIPE

A equipe responde por condutas de seus jogadores e staff quando relacionadas à competição. Isso não impede responsabilização individual adicional. A Administração avaliará se houve conhecimento, benefício, negligência ou participação institucional.

3.3 FRAUDE E TENTATIVA DE FRAUDE

Tentativa deliberada de burlar limite de elo, identidade, roster, substituição, histórico, scrims ou mecanismos de fiscalização é punível mesmo quando não produz vantagem efetiva.

CAPÍTULO 4

ROSTER & ELIGIBILITY POLICY

Composição de elenco, registro, elo e alterações

4.1 COMPOSIÇÃO OFICIAL

- 5 titulares obrigatórios.
- Até 2 reservas, registrados antes do início da competição.
- Até 3 coaches: Head Coach, Assistant Coach e Positional Coach.
- 1 manager ou capitão responsável pela comunicação oficial com a Copa.

4.2 REGISTRO E ROSTER LOCK

O roster final deverá ser enviado até 13/11/2026 às 23h59 BRT. O cadastro deve conter nome de competição, Riot ID, função, status no elenco, conta principal e contas secundárias relevantes. Jogador não registrado não poderá atuar.

4.3 ALTERAÇÕES DE ELENCO

Mudanças são livres durante a pré-Copa. Após o Roster Lock, alterações serão excepcionais, dependerão de justificativa e aprovação administrativa e, quando possível, deverão ser solicitadas com 72 horas de antecedência da próxima série. Emergências comprovadas podem ser analisadas fora desse prazo.

4.4 LIMITE DE ELO

O limite competitivo da Copa 2026 é Esmeralda I na fila Ranked Solo/Duo do servidor BR. A verificação considera o maior elo atingido na temporada ranqueada vigente antes do Roster Lock, em qualquer conta pertencente ao jogador. Quem tiver alcançado Diamante IV ou superior nessa janela é inelegível.

4.5 PROGRESSÃO APÓS O INÍCIO

Jogador elegível no Roster Lock que posteriormente alcançar Diamante IV ou superior continuará elegível até o encerramento daquela Copa. A regra evita incentivo à perda intencional de ranqueadas e reconhece evolução legítima durante a competição.

CRITÉRIO ÚNICO

A elegibilidade considera o nível real do jogador, não apenas a conta escolhida para inscrição. Uma conta Esmeralda não torna elegível um jogador que tenha atingido Diamante ou superior em outra conta durante a janela definida.

CAPÍTULO 4

RESERVAS E SCRIMS

Integração real do substituto ao elenco

4.6 USO DE RESERVAS

O reserva precisa constar no roster oficial. A troca pode ocorrer antes da série ou entre jogos, desde que informada e aprovada pelo Match Admin antes do início do próximo draft. Não é permitida substituição no meio de uma partida já iniciada, salvo procedimento extraordinário autorizado pela organização.

4.7 REGRA DE TREINAMENTO DO RESERVA

Para possuir elegibilidade ordinária na semana competitiva, o reserva deverá participar de pelo menos 40% das scrims registradas pela equipe naquela semana, observado mínimo de 2 e máximo de 4 partidas exigidas.

SCRIMS REGISTRADAS	MÍNIMO DO RESERVA
0-1	Sem elegibilidade ordinária
2-5	2 scrims
6-7	3 scrims
8 ou mais	4 scrims

4.8 SCRIM VÁLIDA

- Treino previamente combinado contra adversário identificável.
- Partida concluída ou com duração mínima de 20 minutos, salvo surrender acordado após fase competitiva relevante.
- Data, horário, adversário e jogadores participantes devem ser comprováveis.
- Remake antes de 10 minutos por falha técnica conta como uma única scrim; ultrapassados 10 minutos, as partidas podem ser registradas separadamente quando houver efetiva prática competitiva.

4.9 REGISTRO E CONFIDENCIALIDADE

A Copa não limita o volume total de treinamento. Para fins de auditoria e elegibilidade de reservas, porém, serão consideradas no máximo as 10 primeiras scrims válidas registradas na semana competitiva. Os registros detalhados permanecem confidenciais e acessíveis à Administração.

4.10 EVIDÊNCIAS ACEITAS

- Screenshot do lobby ou tela final.
- Match history ou registro equivalente da partida.
- VOD, clipe ou gravação.
- Log interno da equipe ou da organização.
- Confirmação do adversário da scrim, quando solicitada.

4.11 EXCEÇÃO EMERGENCIAL

Impossibilidade médica, abandono inesperado, falha técnica grave ou força maior podem justificar autorização extraordinária de reserva previamente registrado, mesmo sem requisito ordinário de scrims. A exceção nunca permite inscrever jogador externo de última hora.

CAPÍTULO 4

CONTAS E FISCALIZAÇÃO

Riot ID, smurfing, histórico e verificação

4.12 CONTA PRINCIPAL E CONTAS SECUNDÁRIAS

- Todas as contas utilizadas regularmente deverão ser declaradas.
- Conta principal é a conta de referência para cadastro; contas secundárias continuam sujeitas às mesmas regras de elo e identidade.
- É proibido utilizar conta de terceiro ou compartilhar credenciais.
- É proibido ocultar conta com classificação superior para aparentar nível competitivo inferior.
- Mudança de Riot ID deverá ser comunicada à organização em até 24 horas.

4.13 DEFINIÇÃO OPERACIONAL DE SMURFING

Para fins da Rift Masters, smurfing irregular não é simplesmente possuir uma segunda conta. A infração ocorre quando a conta alternativa é utilizada para ocultar nível competitivo, histórico, identidade, punição ou elegibilidade.

4.14 HISTÓRICO DAS 20 PARTIDAS

A Administração poderá auditar as 20 partidas Ranked Solo/Duo mais recentes das contas declaradas. O histórico é ferramenta de fiscalização e triagem, não prova isolada de fraude. Ranked Flex pode ser analisada de forma complementar. ARAM, normal game, Arena, modos temporários, custom e bots não integram a métrica principal.

4.15 CONTAS COM POUCAS PARTIDAS

Quando houver menos de 20 partidas ranqueadas disponíveis, serão consideradas todas as partidas existentes e, se necessário, contas secundárias declaradas, histórico da temporada e evidências adicionais de identidade e elo.

4.16 MANIPULAÇÃO DE HISTÓRICO

É proibido derank intencional, abandonar deliberadamente a conta principal para usar conta alternativa não declarada, ocultar histórico relevante ou realizar qualquer ação destinada a aparentar nível competitivo inferior ao real.

4.17 COMPROVAÇÃO DE PROPRIEDADE

A organização poderá solicitar verificação razoável de controle da conta, como acesso ao cliente em chamada ao vivo, alteração temporária de status, exibição de perfil ou outro método não invasivo. Senhas nunca serão solicitadas.

PRINCÍPIO DE EVIDÊNCIA

Diferença entre desempenho em SoloQ, scrims e partidas oficiais não constitui prova de fraude. Uma punição exige contexto, coerência e conjunto de evidências.

CAPÍTULO 5

MATCH ADMIN HANDBOOK

Autoridade operacional e preparação da série

5.1 FUNÇÃO DO MATCH ADMIN

O Match Admin é o representante operacional da Copa responsável por conduzir a série, validar elegibilidade imediata, administrar lobby e incidentes, aplicar procedimentos, registrar decisões e confirmar o resultado. Durante a série, suas instruções devem ser cumpridas imediatamente, sem prejuízo de revisão posterior.

TEMPO	ETAPA	VERIFICAÇÃO OPERACIONAL
T-30	Preparação	Confirmar confronto, horário, canal oficial, patch, restrições e disponibilidade de produção/transmissão.
T-15	Check-in	Confirmar capitães/managers, cinco jogadores elegíveis por equipe e eventuais reservas ou substituições já aprovadas.
T-10	Lobby	Criar ou validar lobby, modo Tournament Draft, side selection e ordem operacional da série.
T-05	Validação final	Verificar Riot IDs, roster ativo, lista Fearless zerada para o Jogo 1 e comunicar instruções essenciais.
T+00	Início oficial	Autorizar o draft e registrar horário efetivo de início. Atrasos passam a ser contabilizados para aplicação do Penalty Index.

5.2 DEVERES DE IMPARCIALIDADE

- O Match Admin não deve administrar série envolvendo equipe com a qual mantenha vínculo competitivo relevante.
- Conflitos de interesse devem ser declarados e, quando possível, o caso será transferido a outro administrador.
- Decisões devem se apoiar em fatos, regra aplicável e integridade competitiva, nunca em preferência pessoal.

CAPÍTULO 5

DURANTE A SÉRIE

Fluxo operacional entre draft, jogo e intervalos

5.3 DURANTE O DRAFT

- Confirmar lado, ordem de seleção e modo Tournament Draft.
- Monitorar a lista Fearless e impedir seleção de campeão indisponível.
- Interromper o procedimento em caso de erro técnico ou violação antes de o jogo iniciar.
- Registrar qualquer exceção, reinício de lobby ou decisão fora do fluxo padrão.

5.4 DURANTE O JOGO

- Monitorar pauses, desconexões, problemas de servidor e incidentes relatados.
- Controlar o tempo de pause e exigir comunicação objetiva do motivo.
- Evitar debate prolongado durante a partida; decisões operacionais devem ser rápidas e documentadas.
- Registrar advertências ou penalidades aplicadas em tempo real.

5.5 ENTRE JOGOS

- Confirmar placar atualizado.
- Aplicar side selection do jogo seguinte.
- Receber substituição permitida antes do novo draft.
- Atualizar a lista Fearless com todos os campeões já selecionados na série.
- Conceder o intervalo padrão definido pela produção ou pela organização.

5.6 COMUNICAÇÃO OFICIAL

A comunicação operacional ocorrerá em canais oficiais. Capitão e manager são os interlocutores prioritários. Mensagens privadas não substituem determinação oficial quando a decisão afetar calendário, resultado, penalidade, roster ou elegibilidade.

REGRA DE DECISÃO

Quando não houver tempo para consulta ampla, o Match Admin deve escolher a alternativa que melhor preserve continuidade, simetria e integridade da série, registrando a justificativa para revisão posterior.

CAPÍTULO 5

PÓS-SÉRIE E INCIDENTES

Validação de resultado, provas, relatório e hierarquia

5.7 ENCERRAMENTO DA SÉRIE

- Confirmar placar final com as duas equipes.
- Coletar evidência mínima do resultado.
- Registrar duração, side selection e incidentes relevantes.
- Atualizar a tabela oficial ou encaminhar o resultado ao responsável.
- Encaminhar casos disciplinares para revisão quando necessário.

5.8 EVIDÊNCIAS ACEITAS

Podem ser utilizados screenshots, match history, VODs, clipes, logs, registros da transmissão, registros internos da organização e ferramentas oficiais ou públicas de consulta compatíveis com os Termos de Serviço aplicáveis.

5.9 RELATÓRIO DE INCIDENTE

Toda ocorrência relevante deve registrar: série, horário, equipes envolvidas, descrição objetiva, decisão tomada, regra aplicada, evidências e pessoas consultadas. Fatos observados devem ser separados de opiniões ou interpretações.

5.10 HIERARQUIA DECISÓRIA

A Rift Masters adota três níveis de decisão: Match Admin para operação em tempo real; Head Referee / Competitive Admin para revisão de incidentes e sanções; e Direção da Copa para recursos finais, casos institucionais e exceções de alto impacto.

NÍVEL	RESPONSABILIDADE
Match Admin	Decisões operacionais durante a série.
Head Referee / Competitive Admin	Revisão de incidentes, elegibilidade e aplicação de sanções.
Direção da Copa	Recursos finais, exceções institucionais, calendário e decisões extraordinárias.

5.11 PROTESTOS

Quando houver contestação pós-série, o Match Admin preservará logs e evidências e encaminhará o caso à Administração Competitiva. O próprio Match Admin não deverá julgar recurso contra decisão material sua quando houver outro responsável disponível.

ANEXO

CHECKLIST OPERACIONAL

Resumo de uso rápido para equipes e administração

JOGADOR	RESERVA
• Consta no roster oficial? • Riot ID atualizado? • Contas relevantes declaradas? • Peak da temporada dentro do limite no Roster Lock? • Sem suspensão ativa? • Controle da conta verificável?	• Registrado previamente? • Cumpriu requisito de scrims quando aplicável? • Substituição informada antes do draft? • Dentro do limite de elo? • Sem sanção ativa que impeça participação?

A.1 ANTES DE CADA SÉRIE

- Check-in concluído 15 minutos antes.
- Cinco jogadores elegíveis confirmados.
- Lobby oficial criado/validado.
- Side selection definida.
- Patch e restrições confirmados.
- Fearless zerado para o Jogo 1.
- Capitães/managers no canal oficial.

A.2 APÓS CADA SÉRIE

- Placar validado.
- Evidência mínima salva.
- Tabela atualizada.
- Incidentes registrados.
- Penalidades comunicadas quando aplicáveis.
- Protestos e prazos informados quando necessário.

VERSÃO DO DOCUMENTO

Copa Rift Masters 2026 - Versão 1.2, 07/10/2026. Revisão preparada para validação da organização. A vigência das regras depende da publicação oficial. A organização poderá publicar revisões numeradas para corrigir ambiguidades, atualizar procedimentos técnicos ou responder a alterações do jogo. Em caso de divergência, prevalece a versão mais recente oficialmente publicada.

CONTATO OFICIAL

Canais oficiais da Rift Masters no Discord deverão ser utilizados para roster, incidentes, protestos, calendário, dúvidas e comunicações administrativas. A equipe é responsável por acompanhar os avisos publicados.

Discord oficial: discord.gg/JQcUMpDqn
Site: Copa Rift Masters