

# REGULAMENTO OFICIAL – ANO COMPETITIVO 2018/2019

## Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais (“**Regras**”) das competições de FIFA Pro Clubs da VPSLeague.com Ano competitivo 2018/2019 (“**Temporada 18/19**”). Elas se aplicam a todas as equipes que venham a participar da Temporada 18/19 Brasileira de FIFA Proclubs da VPSLeague.com, assim como a seus gerentes, técnicos, jogadores e funcionários.

Estas Regras foram criadas unicamente para garantir a integridade do sistema estabelecido para disputas profissionais de FIFA Pro Clubs (“**Pro Clubs**”) e o equilíbrio competitivo entre os times que jogam em nível profissional. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em disputas profissionais de Pro Clubs, incluindo os times, jogadores, comissão técnica, donos e gerentes.

Estas Regras não restringem a competição por jogadores. Os termos de relacionamento entre jogadores e equipes são de responsabilidade dessas partes.

A Temporada Brasileira de FIFA Proclubs da VPSLeague.com Ano 2018/2019 consiste nas mais diversas competições, com formatos distintos, organizadas Oficialmente pela VPSLeague.com.

## 1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir nas competições Brasileiras de FIFA Proclubs da VPSLeague.com Ano 2018/2019, cada jogador deve atender às condições abaixo:

### 1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 14 anos completos até 31 de outubro de 2018 para participar de qualquer competição.

### 1.2 Necessidade de Contrato

Todo jogador participante deverá estar regularmente contratado pela equipe dentro do sistema da VPSLeague.com.

### 1.3 Proibida a participação de funcionários da VPSLeague.com

Jogadores não podem ser funcionários da VPSLeague.com Tecnologia LTDA. (“**VPSL**”), ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante a Temporada.

## **1.4 Documentação**

Todos os jogadores devem possuir documentos de identificação, independentemente da nacionalidade que tiverem.

Brasileiros devem ter Carteira de Identidade (RG) e Cadastro de Pessoa Física (CPF).

Quaisquer dos documentos comprobatórios de identificação deverão ser apresentados aos oficiais da Temporada quando requisitados, nos prazos definidos pelos administradores em cada caso.

## **1.5 Cadastro no site**

Todos os jogadores devem possuir cadastro completo e ativo no site [www.vpsleague.com](http://www.vpsleague.com), sem nenhum banimento ou suspensão que impeça a sua participação.

Garantindo que a PSN/GT/Origin cadastradas na plataforma da VPSLeague.com sejam idênticas às utilizadas dentro do jogo;

O campo “Conhecido como” dentro do FIFA deve obrigatoriamente conter a PSN/GT/Origin cadastradas na plataforma da VPSLeague.com, caso contrário o mesmo perderá todas as estatísticas conquistadas nos jogos em que estiver errada.

Não é permitido que o jogador possua mais de um cadastro ativo no site, sendo passível de punição caso a administração identifique que o mesmo infringe esta regra.

## **1.6 Passe de Temporada**

Para participar dos torneios Premium o jogador deve adquirir o Passe de temporada específico para cada um destes. Sem este passe o jogador não poderá ser escalado para jogar as partidas

# **2. Elegibilidade de equipes e Regras para formação**

## **2.1 Classificação de tipos de equipes:**

Clube amador: Este é o tipo de clube que pode ser criado pelos usuários inicialmente;

Clube Profissional: São equipes de eSports que operam como uma sociedade limitada, cujo objetivo é participar de competições profissionais de videogames;

Clube Oficial: Clubes que representam de maneira oficial um clube de Futebol Profissional.

Clubes de Marcas: Equipes que representam marcas registradas e que depende de aprovação da VPSL para participar, sendo obrigatória a compra de uma Licença PRO (Ver anexo com as Regras específicas para alteração de Nomes e entrada de Marcas).

## 2.2 Elegibilidade de equipe para a Temporada

Para participar da Temporada Brasileira de FIFA Proclubs da VPSLeague.com Ano 2018/2019, as equipes precisam se inscrever em cada torneio individualmente. Todas as informações referentes às inscrições nas competições serão divulgadas no site (<http://www.vpsleague.com/>).

Requerimentos para equipes:

- Para ser considerada apta para inscrição a equipe deve ter no mínimo 12 jogadores inscritos no elenco, e no máximo 22 jogadores;
- Uma vez inscrita, a equipe se compromete a participar de todas as partidas enquanto durar a competição, estando sujeita a punições e/ou desclassificação caso não participe;
- A participação nas competições está condicionada ao atendimento, concomitante, dos seguintes requisitos: mínimo de 12 membros do elenco devem possuir Passes de Temporada ativos e regular inscrição da equipe na competição. Caso esses requisitos não sejam cumpridos haverá a desclassificação da equipe e a vaga no torneio ficará disponível para que os administradores decidam como preenchê-la, respeitando os ranqueamentos da etapa anterior.
- As equipes podem possuir no máximo quatro jogadores de nacionalidade estrangeira no elenco, número que deve ser respeitado durante todas as janelas e duração da competição.
- As equipes devem estar disponíveis para jogar nos horários pré estabelecidos pela organização. A falta em 4 compromissos na mesma competição resultará na expulsão da equipe.
- As equipes se responsabilizam pelos cadastros de seus jogadores e pela veracidade das informações. Caso algum jogador esteja inscrito de maneira irregular é dever da equipe conferir.
- O nome e o distintivo/logo não podem ser ofensivos ou causar quaisquer tipo de desconforto (como referências machistas, racistas, homofóbicas ou religiosas).
- Clubes não podem usar marcas registradas ou comerciais que não seja o dono direto da marca e/ou não tenha um documento liberando expressamente tal uso. Em casos de uso autorizado é necessário solicitar e ter a aprovação da Administração Geral da VPSL. Quaisquer marcas que queiram ser representadas devem adquirir uma Licença PRO.
- É proibido o uso de nomes ou marcas de quaisquer clubes oficiais/reais de futebol sem autorização prévia por escrito. Como no artigo anterior, é necessário a aprovação da Administração Geral da VPSL antes do uso. Todos os outros tipos de clubes ou agremiações esportivas profissionais ou semi-profissionais deverão entrar em contato com a administração geral da VPSL para devido registro.

- Para competir, o clube deverá preencher corretamente todos os campos do formulário de registro com informações reais. O nome da equipe dentro do sistema VPSL deve ter grafia idêntica a seu nome dentro do jogo. Caso a equipe jogue com times "CT" ou de nome diferente sem o consentimento do adversário, o manager adversário poderá abrir ocorrência de infração contra a equipe.
- A VPSLeague.com se reserva o direito de aceitar ou negar qualquer clube de acordo com seu nome

### **2.3 Quebra dos Termos de Uso e/ou Regulamento**

Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir o regulamento e/ou os Termos de Uso do site, da desenvolvedora do jogo ou da fornecedora do console poderão ser impedidos de participar da Temporada. Os mesmos serão informados caso isso ocorra.

### **2.4 Múltiplas Equipes**

**2.4.1** Cada organização deve manter uma única equipe em cada competição. Contudo, é permitido que uma mesma organização tenha múltiplas equipes em diferentes divisões do CBPRO (Profissional, Desafiante). No entanto, caso duas equipes da mesma organização forem ficar em uma mesma competição devido ao processo de Promoção e Rebaixamento, uma das vagas deverá ser vendida ou doada para outra organização. Os administradores darão um prazo e as condições para que uma das vagas seja negociada e, caso a organização não conclua a negociação até esse prazo, a vaga ficará disponível para que os administradores decidam como preenchê-la.

**2.4.2** Nenhum dono de time, gerente ou afiliado de um dono pode controlar, direta ou indiretamente, ou ter interesse financeiro direto (ex.: ser dono) ou indireto (ex.: um acordo contratual), ou ser um funcionário ou membro de mais de uma equipe de FIFA Pro clubs participante de uma equipe considerada profissional. Qualquer cláusula ou garantia de recompra, prioridade de compra, ou interesse similar em uma equipe será tratado como controle em tal equipe para os propósitos desta regra.

**2.4.3** Para o propósito deste regulamento, uma equipe é considerada como profissional após vencer a partida que lhe garante a classificação para a liga de mais alto nível da região. Se for descoberto que um dono ou afiliado do dono tem qualquer tipo de interesse financeiro ou benefício, ou qualquer tipo de influência em outra equipe, ele deverá se desfazer de tais ligações imediatamente em uma das duas equipes e estará sujeito a penalidades.

**2.4.4** Nenhum membro de uma equipe que tenha participado da Liga Profissional ou Liga Desafiante pode comprar, receber ou assumir controle de uma equipe da Liga Profissional antes do final da Etapa em que participou. Os administradores terão decisão final a respeito de propriedade de equipes, questões relacionadas às restrições de múltiplas equipes e outros relacionamentos que podem exercer impacto adverso na integridade competitiva da Temporada.

**2.4.5** Os administradores poderão, a qualquer momento, recusar a participação de uma equipe ou não aprovar a compra de uma equipe, caso o responsável por tal equipe ou interessado na aquisição não tenha agido com o profissionalismo esperado pelos administradores. Alguém com a intenção de entrar na Liga Profissional ou na Liga Desafiante deve cumprir os mais altos padrões de caráter e integridade. Candidatos que tiverem violado este Regulamento, os Termos de Uso do site,

ou que tenham tentado agir contra o espírito deste Regulamento, mesmo que não estando formalmente ligados a estas regras, poderão ter sua participação recusada pelos administradores.

**2.4.6** Mudanças no quadro societário das equipes, que incluem troca total do controle ou entrada de sócios, e/ou patrocínios que envolvam alteração do nome da equipe (naming rights) só poderão ocorrer entre Etapas e nunca durante as mesmas. Ou seja, somente após as finais e Séries de Acesso de uma Etapa e até o fim da Janela de inscrições para a Etapa seguinte. Todas as trocas de nome devem respeitar a regulamentação específica (Ver anexo com as Regras específicas para alteração de Nomes e entrada de Marcas).

## **2.5 Equipes Inativas**

Se uma equipe permanecer 4 meses sem jogar uma partida de torneio Ranqueado e Oficial será desativada permanentemente e perderá todas as vagas conquistadas, pontos de ranking e Pro Points ganhos.

## **2.6 Alterações de capitão**

Toda e qualquer alteração de capitão deverá ser autorizada pela administração, caso deseje mudar o capitão deve enviar um e-mail para [admin@vpsleague.com](mailto:admin@vpsleague.com) com sua identificação e a identificação do clube além do nome e identificação do novo capitão.

Mudanças durante a disputa de competição ativa não serão autorizadas.

## **3. Transferências de jogadores**

As transferências de jogadores só serão permitidas durante a janela de transferência que é o período na competição em que os jogadores podem ser contratados ou dispensados dos elencos oficiais das equipes.

Para ser contratado o jogador deve ser elegível conforme o ponto 1 deste regulamento

Jogadores que possuam multas contratuais só podem ser transferidos caso:

- Paguem suas próprias multas;
- O novo clube pague a sua multa;
- O clube atual o libere do elenco sem cobrança da multa

**3.1 Transferências Mandatórias.** Em casos específicos, transferências mandatórias podem ser impostas pelos administradores, como óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras. A definição fica a critério exclusivo dos administradores.

## **3.2 Empréstimos**

Em períodos de em que a janela de transferências está aberta será possível a realização de empréstimos de jogadores entre clubes com as seguintes condições:

- Serão permitidos apenas três jogadores emprestados por equipe, sendo cada um para uma equipe diferente;
- Serão permitidos receber apenas três jogadores emprestados; sob autorização de seus respectivos managers atuais;
- Empréstimos tem duração máxima de 20 jogos;
- Empréstimos não são renováveis;
- Empréstimos não tem multa rescisória.

Caso o contrato do jogador com seu clube de origem seja extinto, o contrato de empréstimo é automaticamente desfeito, tornando inválidos os termos deste empréstimo.

## **4. Processo de Partida**

### **4.1 Alterações na Programação**

A organização pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso modificada qualquer programação de partidas, a organização informará os times sobre a alteração o mais rápido possível.

### **4.2 Horário das Partidas**

Todas as equipes deverão estar prontas para as partidas com ao menos 5 minutos de antecedência ao horário marcado para a mesma. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados sem tolerância e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas à equipe.

### **4.3 Preparação Pré-Partida**

**4.3.1 Tempo de Preparação** – Jogadores deverão estar presentes 10 minutos antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Preparação é composta por:

- 4.3.1.1** Garantir o posicionamento no Lobby.
- 4.3.1.2** Conectar e calibrar os periféricos.
- 4.3.1.3** Garantir o funcionamento adequado do sistema de chat de voz.
- 4.3.1.4** Organizar e ajustar as configurações do jogador.
- 4.3.1.5** Ajustar configurações dentro do jogo.
- 4.3.1.6** Testar e garantir sua própria conexão.

**4.3.2 Pontualidade para iniciar a Partida** – Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado de Preparação. Atrasos para início das partidas será punido com W.O.

### **4.4 Processos Pós-partida**

#### 4.4.1 Obrigações Pós-jogo:

- As equipes devem reportar as partidas em até 24 horas após a realização da partida.
- As equipes são responsáveis pela captura de todas as estatísticas (Suas e do adversário) para que tenhamos uma contra-prova, assim evitando manipulação nas imagens de reporte.
- Sempre que houver um erro no report da partida, esse deve ser relatado à administração o mais rápido possível. Estes e quaisquer outros incidentes devem ser informados antes das 24h posteriores à realização da partida. A falha em relatar erros no report da partida resultará em Advertência.
- As estatísticas do jogador que usou a posição ANY, que foram feitas por um BOT (e não seu próprio Pro), não serão gravadas como estatísticas individuais.
- Os clubes poderão abrir um caso para apresentar queixas sobre um jogador ou uma equipe, mas as pontuações serão modificadas somente se a queixa for feita dentro de 24 horas após o jogo ter sido jogado. Após esse período, qualquer violação relatada e provada resultará em ação disciplinar contra o jogador/equipe, mas a pontuação não será modificada.

## 5. Conduta dos Jogadores

### 5.1 Conduta competitiva

**5.1.1 Atitudes desonestas** – As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério dos administradores.

**5.1.1.1 Conspiração** – Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:

**5.1.1.1.1 Jogo leve**, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.

**5.1.1.1.2 Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.**

**5.1.1.1.3 Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.**

**5.1.1.1.4 Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.**

**5.1.1.2 Integridade Competitiva** – Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante a Temporada 18/19, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play.

**5.1.1.3 Hacking** – Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no Jogo FIFA por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

**5.1.1.4 Exploração** – Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem antes, durante ou após uma partida.

**5.1.1.5 Bloquear o goleiro em bolas paradas** – Bloquear o goleiro é considerado ato ilegal e se resultar em gol, este será anulado e o jogador infrator suspenso por 1 jogo. Se não houver gol, será aplicado somente a suspensão de 1 jogo.

**5.1.1.6 Rigging** – Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

**5.1.1.7 Programas de trapaça** – O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

**5.1.1.8 Quit intencional** – Quitar mais de uma vez de um jogo sem ter razão ou motivo.

**5.1.1.9 Critério da Temporada 18/19** – Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos administradores, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades.

**5.1.2 Ofensas e Discurso de Ódio** – O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória dentro ou fora das redes sociais, grupos e ferramentas de comunicação da VPSL em qualquer momento.

**5.1.3 Comportamento Disruptivo/Insultos** – O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultosa, zombeteira, perturbadora ou antagônica.

**5.1.4 Comportamento Abusivo** – Não será tolerado abusar de administradores, membros de equipe, ou membros da audiência. Repetições nessas violações incluem, mas não se limitam a, enviar mensagens nas redes sociais privadas, WhatsApp e etc, estas atitudes resultarão em punições.

**5.1.5 Uniformes** – Os administradores mantêm o direito de suspender ou banir um usuário a qualquer momento, caso caso em seu nome no uniforme seja considerado ofensivo:

**5.1.5.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que a organização em seu próprio critério considere antiético.

**5.1.5.2** Propaganda de qualquer produto “acima do balcão”, drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc.

**5.1.5.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.

**5.1.5.4** Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate toda e qualquer função corporal interna ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.



**5.1.5.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.

**5.1.5.6** Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização.

**5.1.5.7** Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.

## **5.2 Comportamento não profissional**

**5.2.1 Responsabilidade sob Código** – Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

**5.2.2 Assédio** – Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerado de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

**5.2.3 Assédio Sexual** – Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum considerar a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

**5.2.4 Discriminação e Difamação** – Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

**5.2.5 Declarações relativas à Temporada competitiva, VPSLeague.com ou seus Administradores** – Membros de equipe não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses da Temporada competitiva, VPSLeague.com ou seus afiliados.

**5.2.7 Investigação de comportamento dos jogadores** – Caso a VPSLeague.com determine que um membro do time tenha violado os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, os administradores podem aplicar punições a seu critério.

**5.2.8 Torpeza moral** – O membro de uma equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

**5.2.9 Confidencialidade** – O membro de uma equipe não pode divulgar qualquer informação confidencial fornecida pela organização ou qualquer afiliada da VPSLeague.com, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

**5.2.10 Suborno** – Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, técnico, manager, funcionários da VPSLeague.com ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

**5.2.11 Presentes** – Nenhum membro de uma equipe pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “throw”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe ou patrocinador do time.

**5.2.12 Recusa de cumprimento** – Nenhum membro de uma equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos oficiais do Torneio.

**5.2.13 Arranjar Partidas** – Nenhum membro de uma equipe pode oferecer concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

### **5.3 Associação com Apostas**

Nenhum membro de uma equipe ou administrador pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida da Temporada 18/19.

### **5.4 Sujeição a Penalidades**

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização da Temporada 18/19 acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 18/19.

### **5.5 Penalidades**

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os administradores podem emitir as seguintes penalidades:

#### **5.5.1 Advertência Verbal**

#### **5.5.2 Multas e/ ou Perda de Premiação**

#### **5.5.3 Perda de Partidas**

#### **5.5.4 Suspensões**

#### **5.5.5 Desclassificações**

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos administradores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação da Temporada 18/19.

Toda e qualquer punição aplicada nas contas pessoais de membros da equipe por práticas que firam o Regulamento e/ou os Termos de Uso, pode ser refletida na Temporada 19/20.

## **6. Espírito das Regras**

### **6.1 Decisões Finais**

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma da Temporada 18/19 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização da Temporada 18/19, que são finais.

### **6.2 Alteração de Regras**

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização da Temporada 18/19 a fim de assegurar partidas justas e a integridade da Temporada 18/19.

### **6.3 Interesses da Temporada**

Oficiais da Temporada podem, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses da Temporada. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. Os oficiais da Temporada podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses da Temporada.

## **Anexo A Links externos**

Abaixo encontram-se links para regras, políticas e informações importantes que aplicam-se à Temporada 18/19. Ter conhecimento de todos os conteúdos listados abaixo é uma obrigação dos participantes da Temporada 18/19, pois o cumprimento dos mesmos será exigido de todos.

Assim como o Regulamento, os conteúdos desses links podem ser atualizados a qualquer tempo, portanto é importante que sejam acessados com frequência.

- Lista de Penalidades da VPSLeague.com:

[https://vpsl-static.s3.amazonaws.com/media/rules/2018/10/08/Lista\\_de\\_Penalidades\\_-\\_VPSL.pdf](https://vpsl-static.s3.amazonaws.com/media/rules/2018/10/08/Lista_de_Penalidades_-_VPSL.pdf)

- Termos de Uso da VPSLeague.com:

<https://www.vpsleague.com/terms-of-use/>

- Regras específicas para alteração de Nomes e entrada de Marcas:

[https://vpsl-static.s3.amazonaws.com/media/rules/2018/10/11/Regras\\_especificas\\_para\\_alteração\\_de\\_Nomes\\_e\\_entrada\\_de\\_Marcas.pdf](https://vpsl-static.s3.amazonaws.com/media/rules/2018/10/11/Regras_especificas_para_alteração_de_Nomes_e_entrada_de_Marcas.pdf)