

REGULAMENTO OFICIAL

LIGA RK 26.3 • LIGA RK III

TEMPORADA 2026 • LEAGUE OF LEGENDS

Início da competição: 13 de novembro de 2026

Encerramento das inscrições: 08 de novembro de 2026

Divisões: Elite • Ascensão • Origem

Programa Piloto de Franquias válido exclusivamente para a Liga RK 26.3

SUMÁRIO

NAVEGAÇÃO DO REGULAMENTO

CONTROLE DO DOCUMENTO 3
1. REGRAS GERAIS 3
2. TEMPORADA 26.3, INSCRIÇÕES E ELENCOS 3
3. DIVISÕES E CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE 4
4. PROGRAMA PILOTO DE FRANQUIAS 6
5. REGRAS DE PARTIDA 7
6. ELENCOS, TRANSFERÊNCIAS E JANELAS 9
7. FORMATO COMPETITIVO E CALENDÁRIO 10
8. REMARCAÇÕES, W.O. E INCIDENTES 10
9. PUNIÇÕES E RECURSOS 10
10. MATERIAIS, IMAGEM E CONTEÚDO 11
11. DISPOSIÇÕES FINAIS 11

CONTROLE DO DOCUMENTO

Documento	Regulamento Oficial - Liga RK 26.3
Versão	1.11
Data	11/11/2026
Responsável	Henrique Marques (Rick) - CEO da Liga RK
Abrangência	Elite, Ascensão, Origem e Programa Piloto de Franquias

Este documento consolida as regras competitivas já utilizadas pela Liga RK com as definições publicadas para a temporada 26.3, incluindo a terceira divisão Origem e o Programa Piloto de Franquias. Quando um item operacional ainda depender de calendário, chaveamento ou quantidade final de equipes, a administração publicará a definição oficial antes de sua aplicação.

1. REGRAS GERAIS

1.1 A Liga RK é organizada com base em boa-fé, integridade competitiva, respeito e longevidade da comunidade.

1.2 A participação implica concordância com este regulamento e com comunicados oficiais publicados pela administração.

1.3 A organização poderá atualizar este regulamento quando necessário. Alterações relevantes serão comunicadas nos canais oficiais e, quando aplicável, registradas em nova versão do documento.

1.4 O descumprimento das regras poderá resultar em advertência, perda de benefícios competitivos, derrota administrativa, suspensão, desclassificação ou outras medidas proporcionais ao caso.

1.5 A decisão final sobre aplicação, interpretação e exceções deste regulamento pertence à administração da Liga RK.

1.6 Denúncias, contestações e solicitações de revisão deverão ser apresentadas pelos canais oficiais, preferencialmente por ticket, com descrição clara e evidências disponíveis.

1.7 Exceções não criam precedente automático para casos futuros. Situações especiais serão analisadas individualmente considerando integridade, histórico e impacto competitivo.

2. TEMPORADA 26.3, INSCRIÇÕES E ELENCOS

2.1 Datas principais

- **Encerramento das inscrições:** 08/11/2026.
- **Início oficial da competição:** 13/11/2026.
- A homologação dos elencos ocorrerá antes da estreia e poderá exigir correções de cadastro ou comprovações adicionais.
- O calendário completo de rodadas, playoffs e transmissões será publicado oficialmente pela Liga RK.

2.2 Estrutura de equipe e line

- Cada line deverá possuir nome completo próprio e tag de 2 a 4 caracteres.
- Organizações com mais de uma line podem repetir a mesma tag em divisões diferentes.
- Se uma organização possuir duas ou mais lines na mesma divisão, cada uma deverá utilizar tag diferente.
- Os nomes das lines deverão ser distintos, mesmo quando pertencentes à mesma organização.
- Nomes, tags, logos, imagens ou símbolos ofensivos, discriminatórios ou inadequados não serão permitidos.
- É permitida a participação de equipes vinculadas a patrocinadores e o uso de identidade visual de patrocinadores, desde que respeitadas as regras de conduta e adequação da Liga RK.
- Cada equipe deverá possuir no mínimo 5 e no máximo 8 jogadores inscritos, salvo comunicado específico da administração.
- O capitão será o principal responsável pela comunicação da line com a organização da Liga RK. Poderá ser indicado subcapitão ou representante adicional.

2.3 Cadastro obrigatório dos jogadores

- Apelido do jogador, utilizado para identificação, transmissão e materiais oficiais.
- Riot ID principal no formato nick#tag. Essa será a conta de referência e deverá ser utilizada nas partidas oficiais, salvo autorização expressa.
- Usuário/ID do Discord. Todos os jogadores precisam estar no servidor oficial da comunidade RK para serem homologados e atuarem.
- A criação automática de salas de voz para as equipes independe de todos os jogadores já estarem no servidor. Isso não dispensa o ingresso, a identificação e a presença obrigatórios no Discord para homologação e participação nas partidas oficiais.
- Áudio individual de apresentação, gravado com a própria voz do jogador, para conteúdos da competição e apoio às verificações de identidade quando necessário.
- Foto representativa do jogador, preferencialmente do rosto; quando isso não for possível, deverá ser utilizada imagem coerente e aprovada para representação pública.
- Demais informações e consentimentos solicitados no formulário oficial de inscrição.
- Para ser homologado e atuar na Liga RK 26.3, o jogador deverá possuir 18 anos completos. Jogadores menores de 18 anos poderão participar mediante autorização de seu representante legal, apresentada à organização quando solicitada.

2.4 Identidade, contas e integridade

- É proibido atuar utilizando conta de terceiro ou Riot ID diferente daquele homologado sem autorização prévia.
- A administração poderá solicitar a declaração de contas alternativas, histórico de partidas, comprovações ou esclarecimentos sempre que houver inconsistência relevante ou necessidade de verificar a elegibilidade.
- Ocultação deliberada de histórico, elo, identidade, conta principal ou conta alternativa poderá ser tratada como infração de integridade competitiva.
- Foto, áudio ou qualquer evidência isolada não substituem análise do conjunto de informações disponíveis.

3. DIVISÕES E CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

Os limites abaixo são aplicados ao jogador, e não apenas a uma conta específica. Para Origem e Ascensão, serão considerados o elo recente nos 6 meses anteriores à estreia, o teto histórico dos 24 meses anteriores e a atividade ranqueada nos 3 meses anteriores. Titulares e reservas estão sujeitos à homologação.

Divisão	Limite padrão (6 meses)	Exceção por line (6 meses)	Teto histórico (24 meses)
ELITE	Livre de elo	—	Livre
ASCENSÃO	Diamante 1 - 99 PDL	1 jogador até Mestre 199 PDL	Mestre 199 PDL
ORIGEM	Esmeralda 2 - 99 PDL	1 jogador até Diamante 4 - 99 PDL	Diamante 4 - 99 PDL

3.1 Janelas de análise

As janelas abaixo serão aplicadas a todos os jogadores, independentemente da data de inscrição da equipe.

Período recente de elo (6 meses): 14/05/2026 a 13/11/2026.

Atividade mínima (3 meses): 30 partidas ranqueadas Solo/Duo entre 14/08/2026 e 13/11/2026.

Teto histórico (24 meses): 14/11/2024 a 13/11/2026.

Será considerado o maior elo e, quando aplicável, a maior quantidade de PDL atingidos pelo jogador dentro de cada período aplicável.

A data individual de inscrição da equipe não encurta nem altera as janelas de análise.

3.2 Elite

ELO MÁXIMO PERMITIDO: LIVRE.

A Divisão Elite não possui limite máximo de elo na Liga RK 26.3. Jogadores de qualquer elo poderão participar.

Não haverá exigência de elo máximo ou quantidade mínima de partidas ranqueadas para fins de enquadramento competitivo na Elite.

Todos os jogadores permanecem sujeitos às verificações de identidade, conta, integridade e demais regras deste regulamento.

3.3 Ascensão

LIMITE PADRÃO: DIAMANTE 1 - 99 PDL.

EXCEÇÃO POR LINE: 1 jogador até MESTRE 199 PDL.

ATIVIDADE MÍNIMA: 30 partidas ranqueadas Solo/Duo nos últimos 3 meses.

TETO HISTÓRICO (24 MESES): MESTRE 199 PDL.

- Cada line poderá possuir no máximo 1 jogador que tenha atingido elo acima de Diamante 1 - 99 PDL no período recente, desde que esse jogador não tenha ultrapassado Mestre 199 PDL.
- Todos os demais jogadores da line deverão ter permanecido, no máximo, em Diamante 1 - 99 PDL e não poderão ter atingido Mestre nos últimos 6 meses.
- Nenhum jogador inscrito na Ascensão poderá ter ultrapassado Mestre 199 PDL em qualquer momento dos 24 meses anteriores ao início da competição, independentemente de ocupar ou não a vaga de exceção.
- O enquadramento será feito pelo maior elo e PDL atingidos no período, independentemente do elo exibido no momento da inscrição. As 30 partidas mínimas deverão ter sido realizadas na conta principal informada.

3.4 Origem

LIMITE PADRÃO: ESMERALDA 2 - 99 PDL.

EXCEÇÃO POR LINE: 1 jogador até DIAMANTE 4 - 99 PDL.

ATIVIDADE MÍNIMA: 30 partidas ranqueadas Solo/Duo nos últimos 3 meses.

TETO HISTÓRICO (24 MESES): DIAMANTE 4 - 99 PDL.

- Cada line poderá possuir no máximo 1 jogador que tenha atingido elo acima de Esmeralda 2 - 99 PDL no período recente, desde que esse jogador não tenha ultrapassado Diamante 4 - 99 PDL.
- Todos os demais jogadores da line deverão ter permanecido, no máximo, em Esmeralda 2 - 99 PDL e não poderão ter atingido Esmeralda 1 ou superior nos últimos 6 meses.
- Nenhum jogador inscrito na Origem poderá ter ultrapassado Diamante 4 - 99 PDL em qualquer momento dos 24 meses anteriores ao início da competição, independentemente de ocupar ou não a vaga de exceção.

O enquadramento será feito pelo maior elo e PDL atingidos no período, independentemente do elo exibido no momento da inscrição. As 30 partidas mínimas deverão ter sido realizadas na conta principal informada.

- A Origem é destinada a jogadores de base e busca preservar um ambiente competitivo separado das divisões superiores.

3.5 Inatividade, decaimento e histórico de conta

A queda de elo causada por inatividade ou decaimento de PDL não será considerada, por si só, evidência de redução do nível competitivo do jogador.

- A atividade mínima de 30 partidas Solo/Duo nos últimos 3 meses para Origem e Ascensão reduz distorções causadas por inatividade, decay ou histórico ranqueado pouco representativo.
- A conta informada na inscrição deverá ser a conta principal do jogador e será a referência para atividade recente e participação nas partidas oficiais.
- A administração poderá solicitar a declaração e a verificação de contas alternativas utilizadas regularmente pelo jogador.
- Para os limites de elo, será considerado o jogador, e não apenas a conta inscrita. Caso seja comprovada a existência de outra conta pertencente ao jogador com elo superior aos limites da divisão, o maior registro aplicável poderá ser utilizado na homologação.
- A utilização de conta secundária, smurf ou conta alternativa com a finalidade de contornar os critérios de elegibilidade será tratada como infração de integridade competitiva.

3.6 Evolução de elo após o início da competição

A elegibilidade inicial será definida pela janela encerrada em 13/11/2026. A evolução natural de elo após o início da Liga não tornará o jogador automaticamente inelegível na mesma edição.

- Essa regra não protege casos de fraude, omissão de conta, boosting, manipulação de elo ou histórico anterior não declarado. Se surgirem novas evidências de que o jogador já não atendia aos critérios no momento da homologação, a aprovação poderá ser revista.

3.7 Homologação e revisão

A elegibilidade será validada pela administração da Liga RK. Inscrições enviadas antes do encerramento permanecerão sujeitas à checagem final da janela competitiva e da atividade mínima até 13/11/2026.

A aprovação poderá ser revista caso surjam evidências novas, contas não declaradas ou inconsistências relevantes. Fraude, omissão ou tentativa de burlar limites de divisão poderão gerar punição competitiva, inclusive perda de partidas ou desclassificação.

- Em caráter extraordinário, o Diretor-Geral da Liga RK poderá aprovar pessoal e expressamente exceções individuais aos critérios de elegibilidade, especialmente para jogadores com histórico reconhecido e verificável na comunidade. Cabe ao próprio organizador assumir a responsabilidade por essa decisão e avaliar seu impacto no equilíbrio competitivo da edição.
- Essas aprovações deverão ser justificadas e registradas internamente, não constituem precedente ou direito automático para outros jogadores e não afastam as verificações de identidade, integridade e a proibição de fraude ou omissão de informações.

4. PROGRAMA PILOTO DE FRANQUIAS

A Liga RK 26.3 utilizará um Programa Piloto de Franquias com validade exclusiva para esta edição. O modelo será avaliado após o campeonato e não garante manutenção automática das mesmas condições em 2027.

4.1 Licenças por divisão

Licença	Valor 26.3	Direito
Elite	R$ 100,00	Registrar 1 line na Divisão Elite.
Ascensão	R$ 75,00	Registrar 1 line na Divisão Ascensão.
Origem	R$ 50,00	Registrar 1 line na Divisão Origem.

A licença pertence à organização e substitui a inscrição tradicional daquela line durante a temporada 26.3.

4.2 Organizações com múltiplas lines

- Uma organização poderá possuir múltiplas licenças e lines, inclusive em divisões diferentes.
- É permitido que duas lines da mesma organização disputem a mesma divisão. Sempre que o formato permitir, a Liga RK poderá separá-las na fase inicial; nos playoffs não haverá proteção.
- Cada line deverá possuir elenco próprio e será tratada competitivamente como equipe independente, ressalvada a possibilidade de jogador two-way prevista neste regulamento.
- Combinação de resultados, facilitação, manipulação de partidas ou coordenação entre lines para obter vantagem será considerada infração grave.
- Jogador two-way: uma organização franqueada poderá inscrever o mesmo jogador simultaneamente em, no máximo, 2 lines da própria organização, desde que essas lines disputem divisões diferentes.
- O jogador two-way deverá cumprir integralmente os critérios de elegibilidade de cada divisão em que estiver inscrito. Caso se enquadre como exceção em uma divisão, utilizará a respectiva vaga especial daquela line.
- A condição two-way não é permitida entre organizações diferentes, entre duas lines da mesma divisão nem para atuação em uma terceira line.
- O jogador two-way será contabilizado normalmente no limite de jogadores de cada line e deverá utilizar a mesma conta/Riot ID homologado, salvo autorização expressa da administração.
- A condição two-way deverá ser declarada e homologada pela Liga RK. Sua inclusão posterior ao período inicial de inscrição ficará sujeita às janelas e aprovações vigentes.

4.3 Movimentação interna de jogadores

- Como regra geral, jogador que atuar em ao menos uma partida oficial por determinada equipe ficará vinculado àquela equipe e não poderá posteriormente representar outra organização na mesma edição.
- Reserva que não tenha atuado poderá ser transferido, desde que a movimentação ocorra dentro do prazo e o novo elenco permaneça elegível.
- Organizações franqueadas com múltiplas lines poderão solicitar até 2 movimentações internas de jogadores que já tenham atuado, considerando toda a organização durante a edição.
- A movimentação interna depende de aprovação prévia e só poderá ocorrer até o encerramento da fase de grupos.
- A inscrição two-way já homologada não será considerada movimentação interna e não consumirá o limite de movimentações previsto neste item.
- Após atuar pela nova line, o jogador ficará vinculado a ela e não poderá retornar à line anterior nem atuar por uma terceira line.

4.4 Conselho e reputação

- Cada organização franqueada poderá indicar 1 Conselheiro Titular e, quando permitido, 1 suplente.
- O Conselho possui caráter consultivo e participativo; a decisão administrativa final permanece com a Liga RK.
- A reputação da organização será influenciada principalmente por colaboração, comportamento, compromisso, estabilidade, participação comunitária e contribuição para o ecossistema. Desempenho competitivo terá peso reduzido.
- Franquias poderão receber prioridade em iniciativas como Mercado RK, Scrims RK, eventos, projetos experimentais e espaços institucionais no Discord.
- Transferência de licença entre organizações dependerá de autorização expressa da Liga RK.

4.5 Vagas abertas

O sistema de franquias não torna a competição totalmente fechada. A Liga RK poderá disponibilizar vagas abertas para equipes não franqueadas conforme capacidade e composição de cada divisão. A quantidade final de vagas será comunicada oficialmente.

4.6 Premiações e assuntos financeiros

Os valores abaixo são garantidos para a equipe campeã e para a equipe vice-campeã de cada divisão.

Divisão	Campeã	Vice-campeã
Elite	R$ 1.000,00	R$ 100,00
Ascensão	R$ 750,00	R$ 75,00
Origem	R$ 500,00	R$ 50,00

- As premiações serão encaminhadas após o término da final da respectiva divisão, conforme os procedimentos financeiros oficiais da Liga RK.
- A organização poderá anunciar antecipadamente premiações adicionais ou aumentos, conforme patrocínios, apoiadores e investidores. Valores e benefícios oficialmente anunciados não serão reduzidos posteriormente, inclusive após o encerramento das inscrições.
- O pagamento e a operacionalização das premiações são de responsabilidade do Diretor Financeiro da comunidade RK, identificável pelo respectivo cargo no servidor oficial do Discord.
- Desistências, cancelamentos, reembolsos, dúvidas sobre licenças e demais situações administrativas ou financeiras extraordinárias deverão ser comunicadas ao Presidente da Liga RK.

5. REGRAS DE PARTIDA

5.1 Pré-jogo

- Todos os cinco jogadores escalados deverão estar presentes no canal de voz da equipe no Discord com pelo menos 5 minutos de antecedência ao horário oficial da série.
- O lobby oficial será criado pelo juiz da partida. As equipes deverão aguardar a criação e as orientações do juiz antes de ingressar e iniciar a partida.
- A ordem padrão no lobby será: topo, caçador, meio, atirador e suporte.

- Todos deverão utilizar a conta homologada. Exceções, como suspensão ou indisponibilidade da conta, exigem autorização.
- Mudanças de função ou substituições devem ser informadas com antecedência mínima de 15 minutos, salvo emergência aceita pela moderação.
- Quando a line utilizar exatamente a escalação titular já publicada, não será necessário novo aviso de escalação, salvo orientação específica.

5.2 Atrasos

Atraso	Punição-base
11 minutos	Perda de 1 banimento.
21 minutos	Perda dos 3 primeiros banimentos.
31 minutos	W.O. para o jogo a ser iniciado; a contagem reinicia para eventual jogo seguinte da série.

A moderação poderá ajustar a aplicação diante de falha geral, incidente comprovado ou acordo operacional entre as equipes que não comprometa o calendário.

5.3 Patch competitivo e disponibilidade de campeões

- As partidas serão disputadas no patch live disponível no servidor brasileiro de League of Legends no momento de cada confronto.
- Campeões recém-lançados e campeões que tenham recebido grandes reworks ficarão indisponíveis no patch da mudança e serão liberados para a Liga RK a partir do patch seguinte.

5.4 Draft, Fearless e escolha de lado

- Todas as séries oficiais da fase de grupos (MD3) e dos playoffs (MD5) utilizarão Fearless Draft: campeões utilizados em um mapa da série não poderão ser escolhidos novamente nos mapas seguintes daquela mesma série.
- Caso uma equipe confirme a seleção de um campeão já utilizado e indisponível pelo Fearless, os jogadores deverão retornar ao lobby e reiniciar a seleção. A equipe responsável perderá 1 banimento. Se a fase de bans do mapa atual já tiver sido concluída, a punição será aplicada no próximo mapa oficial da equipe.
- Pick coringa por saída proposital do lobby é proibido. Dodge só será aceito quando autorizado por motivo técnico ou bug.
- A partir do segundo mapa da série, a equipe derrotada no mapa anterior terá a escolha de lado e deverá informá-la em até 3 minutos após o término da partida anterior.
- Substituições de jogadores e alterações de função entre mapas também deverão ser informadas em até 3 minutos após o término da partida anterior.

5.5 Pausas, desconexões, bugs e decisões do juiz

- Cada equipe possui até 10 minutos de pausa técnica por partida, exclusivamente por motivo justificado. Extensões dependem de autorização do juiz.
- Ao pausar, a equipe deverá informar imediatamente o motivo no chat /all. A partida só poderá ser retomada após ambas as equipes confirmarem que estão prontas.
- O juiz avaliará o motivo e o uso da pausa. Pausas táticas, abusivas ou utilizadas para obter vantagem competitiva poderão gerar punições.
- Em casos de desconexão, bug, falha técnica ou necessidade de remake, a decisão caberá integralmente ao juiz da partida, que poderá determinar a continuidade, reinício, remake do mapa ou remarcação do confronto conforme o caso.

5.6 Coach e comunicação com a equipe

- Treinadores e comissão técnica poderão se comunicar com os jogadores durante a preparação, seleção de campeões e intervalos entre mapas.
- A partir do encerramento da seleção de campeões até o término do mapa, é proibida a comunicação do coach ou da comissão técnica com os jogadores, inclusive durante pausas, salvo autorização expressa do juiz por motivo operacional ou técnico.
- Caso treinador, reserva ou membro da comissão permaneça no canal de voz durante o mapa, deverá permanecer sem comunicação com os jogadores e sujeito ao controle da moderação.

5.7 Conduta e integridade competitiva

- Provocações leves fazem parte do ambiente competitivo, mas ofensas, perseguição, discriminação, ameaças e condutas que ultrapassem os limites da convivência poderão ser punidas.
- A regra se aplica às partidas e também aos ambientes oficiais da comunidade.
- Equipes e jogadores deverão colaborar com árbitros, transmissão e organização, especialmente em verificações, entrevistas e produção de conteúdo.
- É proibido utilizar cheats, scripts, hacks, automações ou qualquer recurso externo que conceda vantagem competitiva indevida.
- É proibido stream sniping, incluindo acompanhar transmissões oficiais, POVs ou qualquer outra fonte ao vivo com a finalidade de obter informação competitiva durante a própria partida.
- Match fixing, entendido como combinação ou manipulação intencional do resultado ou de acontecimentos de uma partida, é proibido.
- Apostas envolvendo partidas da Liga RK, bem como tentativas de suborno a juízes, membros da administração ou participantes, poderão resultar em punições competitivas e administrativas.

5.8 Pós-jogo, replays e transmissões

- Em partidas transmitidas, jogadores e membros das equipes não deverão divulgar o resultado antes de a transmissão ou watchparty concluir a exibição.
- Quando houver delay oficial, a obrigação de evitar spoilers prevalece até o encerramento da exibição da partida.
- O jogador eleito MVP de uma série transmitida poderá ser solicitado para breve entrevista pós-jogo.
- Resultados e ocorrências deverão ser confirmados pelos capitães ou pela moderação conforme fluxo oficial.
- Logo após o término de cada mapa, o capitão ou subcapitão da equipe vencedora deverá enviar o arquivo de replay no canal padrão de replays do Discord oficial, identificando corretamente a partida.
- Transmissões pessoais em POV de jogador são permitidas desde que exibam crédito à Liga RK e utilizem delay mínimo de 3 minutos.
- Transmissões não autorizadas por modo espectador são proibidas. O uso de espectador para transmissão fica reservado aos canais oficiais ou expressamente autorizados pela Liga RK.

6. ELENCOS, TRANSFERÊNCIAS E JANELAS

- As janelas regulares de alteração de elenco da Liga RK 26.3 ocorrerão nas datas e horários abaixo, para Elite, Ascensão e Origem. Todas as referências seguem o horário de Brasília (America/Sao_Paulo).

6.1 Calendário oficial das janelas de transferências

- 1ª janela — de 16/11/2026 (segunda-feira), às 00h00, até 19/11/2026 (quinta-feira), às 23h59: após a Rodada 1 e antes da Rodada 2.
- 2ª janela — de 23/11/2026 (segunda-feira), às 00h00, até 26/11/2026 (quinta-feira), às 23h59: após a Rodada 2 e antes da Rodada 3.
- 3ª e ÚLTIMA janela — de 30/11/2026 (segunda-feira), às 00h00, até 03/12/2026 (quinta-feira), às 23h59: após o encerramento da Rodada 3 (27 a 29/11) e antes do início dos playoffs (a partir de 04/12).
- Os pedidos devem ser registrados dentro de uma janela aberta. A solicitação não autoriza automaticamente o uso do jogador: toda alteração de elenco depende de análise e homologação da Liga RK antes da sua utilização em partida oficial, respeitando os limites de elegibilidade e de movimentação previstos neste regulamento.
- Após 03/12/2026, às 23h59, não haverá novas janelas REGULARES na temporada 26.3, inclusive durante os playoffs. Pedidos emergenciais fora da janela serão avaliados apenas em caráter excepcional, nos termos deste regulamento, sem direito automático à aprovação.
- Como regra geral, um jogador não poderá constar simultaneamente como elegível por duas equipes na mesma edição. A única exceção é o jogador two-way homologado em até 2 lines da mesma organização franqueada, desde que em divisões diferentes e elegível em ambas.
- Conflitos de calendário decorrentes da condição two-way não geram, por si só, direito automático a remarcação; a escalação de cada line permanece responsabilidade da organização.
- Movimentações entre organizações seguirão as limitações do item 4.3 quando o jogador já tiver atuado. A inscrição two-way homologada dentro da mesma organização franqueada não será tratada como transferência.
- Inscrições emergenciais fora da janela dependerão de justificativa, disponibilidade administrativa e eventual taxa previamente comunicada.
- Durante os playoffs, as alterações regulares de elenco estarão encerradas. Eventuais exceções emergenciais somente poderão ocorrer mediante decisão expressa da administração, preservando a integridade competitiva.

7. FORMATO COMPETITIVO E CALENDÁRIO

A temporada 26.3 terá três divisões independentes: Elite, Ascensão e Origem. Não haverá promoção ou rebaixamento automático entre divisões durante o Programa Piloto de Franquias.

- A competição terá início em 13/11/2026.
- A fase de grupos será disputada em turno único dentro de cada grupo, com três rodadas de séries melhor de três (MD3). A composição de grupos por divisão seguirá a lista oficial de equipes homologadas e publicada no portal.
- No formato de quatro grupos de quatro equipes, avançam as duas melhores de cada grupo. Para divisões com composição diferente, as vagas e os cruzamentos serão os definidos no chaveamento oficial publicado no portal, sem aplicação automática do formato de 16 equipes.
- Os playoffs serão disputados em séries melhor de cinco (MD5), contemplando quartas de final, semifinais e final conforme o chaveamento próprio de cada divisão. No formato com quatro grupos: QF1 A1 × B2, QF2 C1 × D2, QF3 B1 × A2 e QF4 D1 × C2; SF1 QF1 × QF2, SF2 QF3 × QF4; final SF1 × SF2.
- A última rodada da fase de grupos deverá ocorrer em horários simultâneos para os confrontos do mesmo grupo, preservando a integridade competitiva.
- A final da Divisão Elite está prevista para 20/12/2026, conforme o calendário oficial. Horários e transmissões publicados no portal prevalecem para a organização operacional.
- Semifinais e finais poderão possuir restrições maiores de remarcação devido à transmissão.
- Em séries com múltiplos mapas, a equipe derrotada no mapa anterior terá a escolha de lado no mapa seguinte, respeitando o prazo de 3 minutos previsto neste regulamento. A definição do lado do primeiro mapa seguirá o calendário ou chaveamento oficial da respectiva fase.

7.1 Critérios de desempate

Em caso de empate na fase classificatória, serão aplicados, nesta ordem, os seguintes critérios:

1. Maior número de vitórias de séries;
2. Menor número de derrotas;
3. Maior saldo de jogos/mapas;
4. Menor tempo médio de vitória, desconsiderando situações extremas envolvendo W.O.;
5. Vencedor do confronto direto entre as equipes empatadas, priorizando partidas efetivamente disputadas em relação a W.O.;
6. Partida extra de desempate.

8. REMARCAÇÕES, W.O. E INCIDENTES

- Capitães das lines e representantes autorizados podem solicitar remarcações pelos canais oficiais. O pedido não altera o horário e depende de aprovação da Liga RK e da disponibilidade do calendário.
- Pedidos e aprovações ordinários exigem MAIS de 24 horas de antecedência do início oficial do confronto (horário de Brasília). Com 24 horas exatas ou menos, inclusive pedidos pendentes, ficam bloqueados.
- Exceções por força maior exigem decisão expressa e registrada da administração.
- Partidas de fases finais ou transmissões previamente confirmadas poderão ser consideradas não remarcáveis.
- W.O. poderá ser aplicado por ausência, atraso superior ao limite, escalação irregular não corrigida ou abandono.
- Falhas de servidor, bugs críticos, desconexões, indisponibilidade geral e situações de força maior serão analisadas pelo juiz e pela moderação conforme as regras de incidente deste regulamento.
- Remake ou reinício de partida não poderá ser decidido unilateralmente por uma equipe.
- Caso uma line abandone a Liga RK durante a competição, todos os confrontos posteriores serão decretados como W.O. pelo placar máximo aplicável à série.
- Caso uma line seja desclassificada por irregularidade, a organização poderá reverter ou converter em W.O. resultados de partidas já disputadas, inclusive quando o resultado original tiver sido diferente, sempre buscando preservar a integridade da classificação.

9. PUNIÇÕES E RECURSOS

- As punições serão proporcionais à gravidade, reincidência, vantagem obtida e impacto competitivo.
- Entre as medidas possíveis estão advertência, perda de bans, perda de mapa, W.O., perda de série, suspensão de jogador, restrição de elenco, perda de benefícios de franquia, exclusão do Conselho, perda da licença e desclassificação.

- Fraude de identidade, smurf deliberada, cheating, scripts, stream sniping, match fixing, manipulação de resultado, combinação entre equipes, apostas, suborno, falsificação de informações e reincidência grave poderão receber punições mais severas.
- Recursos deverão ser enviados por ticket com argumentos e evidências. O envio de recurso não suspende automaticamente a decisão aplicada.
- Representantes com conflito direto de interesse não terão poder de decisão sobre o próprio caso.

10. MATERIAIS, IMAGEM E CONTEÚDO

- Áudios, fotos, apelidos e demais materiais enviados no cadastro poderão ser utilizados em conteúdos relacionados à Liga RK, observados os consentimentos apresentados no processo de inscrição.
- Jogadores e equipes deverão respeitar orientações de transmissão, entrevistas, chamadas de conteúdo e identificação visual quando previamente comunicadas.
- A administração poderá solicitar substituição de material inadequado, ilegível ou incompatível com a identidade pública da competição.

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

- Este regulamento entra em vigor para a Liga RK 26.3 e substitui, para esta edição, regras anteriores que sejam incompatíveis com sua redação.
- O Programa Piloto de Franquias é válido apenas para a temporada 26.3. A eventual continuidade em 2027 será definida após avaliação do piloto.
- Questões não previstas serão decididas pela administração buscando preservar integridade competitiva, coerência, proporcionalidade e bom andamento da Liga RK.
- Anexos, calendário, chaveamentos, listas de equipes homologadas e comunicados oficiais poderão complementar este documento sem necessidade de reproduzir informações operacionais já publicadas no portal.

Henrique Marques
CEO da Liga RK
11/11/2026

Retificação do ponto 9

Versão 1.12 · 14/11/2026

9. PUNIÇÕES E RECURSOS

A enumeração das medidas possíveis passa a incluir remarcação de partida. A redação atualizada do trecho é:

> • Entre as medidas possíveis estão advertência, perda de bans, perda de mapa, W.O., perda de série, remarcação de partida, suspensão de jogador, restrição de elenco, perda de benefícios de franquia, exclusão do Conselho, perda da licença e desclassificação.

Esta retificação complementa o regulamento oficial fornecido para a temporada 26.3 e integra a versão 1.12.