

## Regulamento da 2ª edição 2026

Este documento estabelece os princípios orientadores e **REGULAMENTO** da 2ª edição da **Liga Portuguesa de PAUPER** também designada por **LPP**.

Em todos os torneios da **LPP** aplicam-se, no geral, as regras do formato **Pauper** oficiais da **Wizards of the Coast** e, nas situações específicas, os pontos a seguir descritos.

### ÍNDICE

<b>1</b>	<b>O MODELO DA LIGA</b> .....	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>A ORGANIZAÇÃO DA LPP</b> .....	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>LOJAS PARCEIRAS</b> .....	<b>2</b>
3.1	COMPETÊNCIAS E RESPONSABILIDADES DAS LOJAS .....	3
3.2	LIGAS ANEXAS .....	4
<b>4</b>	<b>FORMATO E REGRAS</b> .....	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>ETAPAS, QUALIFICADORES E FINAL</b> .....	<b>4</b>
5.1	ETAPAS .....	5
5.1.1	Participantes .....	5
5.1.2	Valor da inscrição .....	6
5.1.3	Forma de pagamento .....	6
5.1.4	Datas e Horários .....	6
5.1.5	Rondas do Suíço .....	6
5.1.6	Corte para TOP .....	7
5.1.7	Classificação final .....	8
5.1.8	Pontos Liga .....	8
5.1.9	Prémios .....	9
5.1.10	Etapas ANULADAS .....	10
5.2	QUALIFICADORES 10	
5.3	FINAL .....	11
<b>6</b>	<b>COMO PARTICIPAR</b> .....	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>CONDUTA ANTIDESPORATIVA</b> .....	<b>13</b>
<b>8</b>	<b>CRITÉRIOS DE DESEMPATE</b> .....	<b>15</b>
8.1	DESEMPATE NAS ETAPAS E/OU QUALIFICADORES.....	15
8.2	DESEMPATE NA PONTUAÇÃO DA LIGA .....	15
<b>9</b>	<b>CONTATOS E REDES SOCIAIS</b> .....	<b>16</b>
<b>10</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>16</b>
<b>11</b>	<b>ANEXOS</b> .....	<b>18</b>

## 1 O MODELO DA LIGA

A **LPP** pretende organizar um Torneio **FINAL** jogado pelos qualificados ao longo do ano.

Para qualificar jogadores foram agendados 30 **TORNEIOS** que se dividem em 27 **ETAPAS** e 3 **QUALIFICADORES**.

Em todos os **TORNEIOS** os jogadores acumulam pontos. Os mais pontuados ao longo do ano também se qualificam para a **FINAL**.

Todos os detalhes são apresentados nos pontos seguintes.

## 2 A ORGANIZAÇÃO DA LPP

- A. A **LPP** é um projeto sem fins lucrativos organizado por jogadores de Magic the Gathering apaixonados pelo formato Pauper. Todos os seus membros colaboram de forma gratuita para cumprir os objetivos deste projeto.
- B. Na sua segunda edição, a organização da **LPP** é constituída por: David Taveira, Pedro Duro, João Marreiros, José Marreiros, Bernardo Silva, Matias Jesus, Hugo Vilaça, Nuno Sousa, Luís Vilaça e David Capitão aos quais se poderão juntar outros, organizadores ou colaboradores, se assim se justificar.
- C. Além da organização formal da **Liga Portuguesa de Pauper** - Magic the Gathering a **LPP** pretende ajudar a divulgar e promover o formato **Pauper**; melhorar a qualidade dos torneios e premiações; promover uma comunidade coesa e organizar eventos de participação regional, nacional e internacional.
- D. A **LPP** é a responsável pela elaboração deste documento, pela coordenação de toda a **LIGA** e por estabelecer o contato com as **LOJAS PARCEIRAS**.
- E. A execução e premiação de cada um dos torneios, com exceção da **FINAL**, é da responsabilidade de cada uma das **LOJAS PARCEIRAS**.
- F. Existem **Ligas Anexas** – Madeira, Açores e Algarve – que são ligas parceiras da **LPP**. Isto significa que, apesar da sua independência enquanto organizações, existe simbiose e cooperação entre si.

## 3 LOJAS PARCEIRAS

Consideram-se **LOJAS PARCEIRAS** todas as lojas associadas ao projeto. Fazem parte deste grupo todas as **LOJAS** com as quais existe um acordo ou vontade de estabelecer colaboração entre a **LOJA** e a **LPP**. Nem todas as **LOJAS PARCEIRAS** recebem **TORNEIOS LPP**.

Para a segunda edição (2026) foram convidadas para acolher **ETAPAS** as lojas com ligação ao formato **PAUPER** um pouco por todo o país. Depois do sucesso da primeira edição, outras lojas mostraram interesse em fazer parte desta iniciativa e querem também evoluir a comunidade **PAUPER** das suas regiões. Era precisamente este no nosso objetivo e, por isso mesmo, desta vez as etapas estarão mais dispersas. Esperemos ainda assim que na próxima consigamos alargar ainda mais, de forma a cobrir o máximo possível da comunidade portuguesa.

De seguida apresentamos a lista das **LOJAS PARCEIRAS** que vão receber **TORNEIOS** em 2026 (por ordem alfabética) e respetivas localizações. No [ANEXO A - LOJAS PARCEIRAS](#) apresentamos a lista completa com contatos, localização e outros detalhes.

- [Arena \(Porto\)](#)
- [Conflux \(Linda-a-Velha\)](#)
- [Critical Hit \(Rio de Mouro\)](#)
- [Darksteel \(Ericeira\)](#)
- [Drawstep \(Braga\)](#)
- [Duelos de Honra \(Amadora\)](#)
- [End Turn \(Avintes\)](#)
- [FriendZone Lounge \(Aveiro\)](#)
- [Gargula Gaming \(Lisboa\)](#)
- [Lotus Valley \(Arruda dos Vinhos\)](#)
- [Magus Gamestone \(Vila Nova de Famalicão\)](#)
- [Mercadia \(Lisboa\)](#)
- [Mercadia Sul \(Almada\)](#)
- [Mulligan Games \(Quarteira\)](#)
- [Taberna TopDeck \(Coimbra\)](#)
- [Templar's Arena \(Rio de Mouro\)](#)
- [Valquíria \(Torres Novas\)](#)
- [Vault 01 \(Santarém\)](#)
- [Ventura Games \(Barreiro\)](#)
- [Versus \(Lisboa\)](#)
- [Voidsummon \(Viana do Castelo\)](#)
- [Weatherlight \(Évora\)](#)

### **3.1 Competências e Responsabilidades das Lojas**

É da exclusiva competência e responsabilidade das **LOJAS PARCEIRAS** que recebem **TORNEIOS LPP** apresentarem e garantirem as melhores condições nomeadamente:

- A. Assegurar todas as condições logísticas essenciais à prática do jogo (mesas, cadeiras e comunicação das rondas e classificações).

- B. Garantir as condições sanitárias de apoio à realização dos eventos.
- C. Recolher o dinheiro das inscrições e confirmar o envio ou fazer recolha das listas de decks. O TO terá sempre o acesso exclusivo à página MTGDecks com o link da submissão das listas e será o único com acesso a estas.
- D. Entregar os prémios dos torneios (**ETAPA** ou **QUALIFICADORES**) aos respetivos vencedores e entregar à **LPP** o dinheiro a que tem direito por cada inscrição.
- E. Garantir que os jogadores e assistência cumprem as boas normas de educação e convivência esperadas para um torneio **LPP**. Os torneios e qualificadores, com exceção da FINAL terão regras de REL Regular. Se existir uma situação em que um jogador quer voltar atrás com a sua jogada, se alguma informação já tiver sido ganha desde a ação desse jogador, o oponente pode decidir se permite esse retrocesso. É perfeitamente legítimo, não deixar um adversário voltar atrás numa ação que já tenha revelado alguma informação como consequência.
- F. Excluir do torneio ou afastar da sua loja todos os que não cumpram as regras do torneio ou de conduta esperadas.
- G. Apresentar na abertura do torneio a pessoa que vai ser responsável por ajudar e/ou tomar decisões relacionadas com as **REGRAS** do jogo e da organização ao longo do torneio. Pelo menos um membro da organização trabalhará em conjunto com o TO.
- H. Enviar à **LPP** a lista completa dos inscritos, respetivas qualificações e decklists após a realização de cada torneio.
- I. As **LOJAS PARCEIRAS** que não recebem **TORNEIOS** não têm quaisquer competências ou responsabilidades. Estão associadas ao projeto com o objetivo de receber **TORNEIOS** em futuras edições.

### 3.2 Ligas Anexas

A partir de 2026, a Liga de Pauper do Algarve, Liga de Pauper da Madeira e Liga de Pauper da ilha Terceira, passam a fazer parte da **LPP** como parceiros. Isto não tira de forma alguma a sua independência enquanto organização e competição, no entanto, permite intercâmbios entre si. Neste caso, todas as ligas mencionadas, vão ter a possibilidade de apuramento direto para a **final** da **LPP**.

## 4 FORMATO E REGRAS

- A. A **LIGA** é composta por vários **TORNEIOS** que se dividem em **ETAPAS**, **QUALIFICADORES** e **FINAL**.
- B. Os **TORNEIOS** são jogados presencialmente, com cartas de **Magic the Gathering** no formato Pauper.
- C. Todos os **TORNEIOS** são compostos por duas fases:
  - **1ª fase** – X Rondas de Suíço
  - **2ª fase** - Corte para TOP
- D. A classificação final de cada **TORNEIO** será reordenada juntando os resultados das **2ª** e **1ª** fases (**TOP** e **Rondas de Suíço**).

- E. Os vencedores de cada **ETAPA**, os melhores classificados de cada **QUALIFICADOR**, os 4 jogadores com mais pontos na **LIGA**, e os vencedores da ligas parceiras são apurados para jogar o torneio **FINAL**.

*(Ver os pontos [5.2 QUALIFICADORES](#) que define o número de classificados em cada qualificador e o [ponto 5.1.8 Pontos LIGA](#) que define os classificados por pontos LPP).*

- F. As regras seguem as do **formato PAUPER** oficial da **Wizards of the Coast**, respeitando as cartas permitidas e as listas oficiais de cartas banidas ou restritas.
- G. Não é permitido o uso de proxys. A **LPP** incentiva a troca e o empréstimo de cartas entre os jogadores tal como a compra de singles nas lojas parceiras.
- H. Para ajudar o desenrolar do torneio e fazer cumprir as regras estabelecidas cada loja organizadora apresentará, no início de cada torneio, o responsável pelas decisões.
- I. Em cada torneio tanto as regras como as decisões do responsável devem ser cumpridas sob pena de penalização.
- J. Por uma questão de organização e respeito tanto aos lojistas como a jogadores que viajam muitos quilómetros para participar nos torneios, haverá um reforço no cumprimento dos horários de início dos torneios. Existe uma tolerância de **15 minutos** da hora marcada de início para todos os jogadores estarem presentes. Após a tolerância, o torneio irá iniciar. Se um jogador inscrito estiver atrasado, este pode solicitar à organização o código de Companion do torneio. A sua participação será ainda permitida com uma das seguintes penalizações: **game loss a partir do momento em que o tempo de ronda inicia; match loss a partir de 10 minutos** do tempo de ronda. Estas penalizações serão também aplicadas a todas as rondas seguintes do torneio (logicamente, que nessas rondas seguintes, a tolerância de 15 minutos mencionada para o início do torneio não está incluída, a título de exemplo: Se a ronda 3, depois de almoço, iniciar às 14h30, assume-se que o jogador teve um tempo adequado para almoçar, portanto este será penalizado com gameloss se não aparecer a horas, e 10 minutos depois – 14h40 – leva upgrade para matchloss).

Poderão existir exceções mediante situações de carácter incontornável mediante julgamento da organização.

## 5 ETAPAS, QUALIFICADORES E FINAL

### 5.1 ETAPAS

Todas as **ETAPAS** são jogadas nas instalações das **LOJAS PARCEIRAS** nos dias e horários anunciados em rondas de suíço com corte para TOP.

#### 5.1.1 PARTICIPANTES

- A. Cada **ETAPA** necessita de um número mínimo de 09 (nove) jogadores para se realizar.
- B. Se na hora marcada para o início da **ETAPA** o número de jogadores for inferior ao mínimo a **LPP** poderá:
1. Adiar por até um máximo de 05 (cinco) horas o início da etapa;
  2. Marcar uma nova data (anunciada na hora ou posteriormente);
  3. **ANULAR a ETAPA; (ver ponto [5.1.10 ETAPAS ANULADAS](#))**
- C. As inscrições estão abertas a todos os jogadores desde que não exista quaisquer

restrições à sua participação.

(Ver o [ponto 6. COMO PARTICIPAR](#)).

### **5.1.2 VALOR DA INSCRIÇÃO**

O valor de inscrição em cada **ETAPA** é de **12** (doze) **euros**.

Por cada inscrição **03** (três) **euros** são para a **LPP**. Esta é a principal receita esperada para organizar a **FINAL**.

Os restantes **9** (nove) **euros** ficam para a **loja organizadora** distribuir.

(Ver o [ponto 5.1.9 Prémios](#)).

### **5.1.3 FORMA DE PAGAMENTO**

O valor de inscrição deve ser pago à loja organizadora. A **LPP** aconselha todos os jogadores a pagarem em dinheiro ou **MBWay**. Todas as lojas são obrigadas a receber o valor em moeda (euro). Para outros métodos de pagamento deverão ser considerados apenas os oferecidos por cada loja.

### **5.1.4 DATAS E HORÁRIOS**

- A. O dia da semana preferencialmente escolhido para a realização dos torneios é o sábado.
- B. Exigências de calendário ou das lojas poderão obrigar à marcação de torneios para domingo.
- C. Poderá haver torneios marcados em feriados nacionais independentemente do dia da semana.
- D. O horário deverá ser para todas as etapas: Check in às 09:30h com início do torneio às 10h. Podem existir exceções em torneios específicos, mediante de aprovação da organização. Estas exceções serão sempre comunicadas com a devida antecedência.

Todas as datas deverão ser consultados no [ANEXO B – CALENDÁRIO](#).

### **5.1.5 RONDAS DO SUÍÇO**

#### **5.1.5.1 O número de rondas é definido com base no número de inscritos.**

- a) **De 09 a 16 inscritos** - 04 Rondas + top 8 // 05 Rondas + top 4

Será submetido a votação dos participantes ambas as opções. A maioria será a decisão final.

No caso de empate ou muita dissensão (julgado pela organização), é considerada a decisão default: 05 rondas + top 4.

- b) **De 17 a 32 inscritos** - 05 Rondas
- c) **De 33 a 64 inscritos** - 06 Rondas
- d) **Acima de 65 inscritos** - 07 rondas

### 5.1.5.2 Existem 3 resultados possíveis em cada ronda: (Vitória, Derrota e Empate)

- a) A vitória é atribuída ao jogador que primeiro ganhar 02 (dois) jogos ou ao jogador que está a ganhar 1-0 no fim do tempo disponível para jogar uma ronda, incluindo os turnos extra concedidos.
- b) A derrota é atribuída ao jogador que primeiro perdeu 02 (dois) jogos ou ao jogador que está a perder 1-0 no fim do tempo disponível para jogar uma ronda, incluindo os turnos extra concedidos.
- c) O empate acontece quando ao fim do tempo disponível para jogar uma ronda, incluindo os turnos extra concedidos, o resultado da ronda seja 0-0 ou 1-1.
- d) Durante a fase do Suíço os jogadores têm o direito de propor um empate intencional (*ID*) se ambos decidirem não jogar. No entanto, isto tem de ser feito antes do início do tempo de ronda iniciar. Não é permitido esperar pelo resultado de outros jogadores para fazer esta decisão.
- e) Sempre que um jogo ou ronda não terminar dentro do tempo limite os jogadores podem conceder ou decidir empatar esse jogo ou ronda.
- f) Quando um jogador concede a ronda o adversário ganha imediatamente. As concessões devem ser feitas antes de terminar o tempo de ronda. No caso de sair do torneio, o famoso **DROP**, deve ser comunicado à organização.
- g) A decisão de se retirar, conceder ou aceitar um empate intencional não pode ser feita em troca ou influenciada por uma oferta de qualquer recompensa ou incentivo nem qualquer decisão tomada em jogo deve ser influenciada dessa maneira. Fazer essa oferta é proibido e é considerado suborno. A penalidade é decisão do responsável pelo torneio e poderá resultar em desclassificação.

Este ponto vai ser especialmente reforçado na edição de 2026 e a organização reserva o direito de conduzir uma investigação caso haja suspeitas de algum caso desta natureza.

### 5.1.6 CORTE PARA TOP

Após o lançamento dos resultados da última ronda do Suíço, será feito de imediato o corte para **Top4** ou **Top8**. A única alteração plausível a estes standings, é no caso de haver um erro na entrega dos resultados da última ronda. Estas situações serão avaliadas pela organização.

- A. O **TOP** é jogado sem limite de tempo, em eliminação direta, mas apela-se ao bom senso. O responsável pelo torneio pode penalizar jogo lento.
- B. O vencedor de cada ronda é o jogador que primeiro ganhar 02 (dois) jogos.
- C. O jogador vencedor de cada ronda avança para a ronda seguinte até ficar apenas 01 (um) jogador só com vitórias nas rondas de **Top**.
- D. **Torneio com 09 a 16 inscritos - corte para Top4 ou Top8** – Escolhidos os 4 ou 8 primeiros jogadores na classificação do Suíço.
- E. **Torneio com 17 ou mais inscritos - corte para Top8** - Escolhidos os 8 primeiros jogadores na classificação do Suíço.

- F. No caso de Top4 serão jogadas 02 (duas) rondas. A ronda 1 (um) é também designada por meia final e a ronda 02 (dois) por final.
- G. No caso de Top8 serão jogadas 03 (três) rondas. A ronda 1 (um) é também designada por quartos de final, a ronda 02 (dois) é também designada por meia final e a ronda 03 (três) por final.
- H. Os emparelhamentos das rondas seguem a ordem apresentada no [Anexo D - Tabelas de apoio Top4 e Top8.](#)
- I. Em cada ronda o jogador com melhor posição na fase de **Suíço** decide quem começa o primeiro jogo.

### **5.1.7 CLASSIFICAÇÃO FINAL**

A classificação final será reordenada após serem jogadas todas as rondas do **Top4** ou **Top8**.

- A. A **1ª posição** é atribuída ao vencedor do **Top4** ou **Top8**.
- B. A **2ª posição** é atribuída ao finalista vencido do **Top4** ou **Top8**.
- C. A **3ª posição** é atribuída ao jogador que perdeu, na meia final, com o 1º classificado.
- D. A **4ª posição** é atribuída ao jogador que perdeu, na meia final, com o 2º classificado.
- E. No caso de corte para **Top4** as restantes posições, **5º e seguintes**, são as do **Suíço** na ordem apresentada pela aplicação “**COMPANION**” ©Wizards of the Coast.
- F. No caso de corte para **Top8** os jogadores que perderam na primeira ronda do **Top8** ocupam as posições **5ª, 6ª, 7ª e 8ª** pela mesma ordem com que perderam com os **1º, 2º, 3º e 4º** classificados. As restantes posições, **9º e seguintes**, são as do **Suíço** na ordem apresentada pela aplicação “**COMPANION**” ©Wizards of the Coast.

### **5.1.8 PONTOS LIGA**

Os jogadores acumulam pontos **LPP** em cada **ETAPA** e **QUALIFICADORES** de acordo com o seu desempenho.

- A. A cada ronda a **vitória** acumula **3 pontos**.
- B. A cada ronda o **empate** acumula **1 ponto**.
- C. A cada ronda as **derrotas não acumulam pontos**.
- D. Nesta segunda edição, as vitórias do TOP também acumulam os devidos pontos para a liga. Se um jogador ganhar a ronda de TOP 8, acumula mais 3 pontos; se ganhar a ronda de TOP 4, outros 3 Pontos; se ganhar a final, mais 3 pontos.
- E. Para a qualificação por pontuação **LPP** consideram-se apenas os **8** (oito) melhores torneios de cada jogador.

Depois de jogadas todas as **ETAPAS** e **QUALIFICADORES** os 4 jogadores com mais pontos **LPP** serão convidados a jogar gratuitamente a **FINAL**. Nesta classificação são considerados apenas os **8** (oito) **melhores torneios** de cada jogador e excluem-se os jogadores já qualificados para jogar a **FINAL**.

A **LPP** pretende ainda entregar o prémio **JOGADOR do ANO** para distinguir o jogador com mais pontos **LPP**. O prémio a atribuir é simbólico e anunciado durante o ano de 2026. Para esta classificação contam todas as rondas jogadas pelo mesmo jogador em **ETAPAS** e **QUALIFICADORES**. Daí uma vitória numa final acumular também 3 pontos, como referido no ponto D dos Pontos LPP.

### 5.1.9 PRÉMIOS

No fim de cada **ETAPA** haverá a distribuição de **3** (três) tipos de prémios:

- 1) Inscrição gratuita na **FINAL**;
- 2) Carta de valor anunciado ou superior - uma ou mais cartas de **MTG**;
- 3) Crédito em loja, conhecido pelo termo em inglês **“Store Credit”**.

A. O vencedor de cada **ETAPA** ganha inscrição gratuita no torneio **FINAL** da **LPP**.

- Caso o vencedor já esteja qualificado este prémio é atribuído na mesma etapa seguindo a ordem de classificação até encontrar um jogador que ainda não tenha sido qualificado para a **FINAL**.

B.O Vencedor de cada **ETAPA** recebe uma carta de **MTG** de valor Trend **40,0 €** ou superior em estado **EX** ou **NM**.

*A escolha das cartas fica ao critério das lojas, mas sujeitas a aprovação da **LPP**.*

E. Para quantificar o valor das cartas seguem-se os critérios Trend do Cardmarket em <https://www.cardmarket.com/>

*O valor da carta deve corresponder no mínimo ao valor do Trend da mesma no dia em que foi participado o prémio à **LPP**.*

F.Para qualificar o estado das cartas seguem-se os critérios do Cardmarket que podem ser consultados em <https://help.cardmarket.com/en/CardCondition>

G. Do total das inscrições que fica com a loja será subtraído o valor de **40 €** correspondente à carta para o vencedor. Do restante valor, aproximadamente **90%** é distribuído em **Store Credit** conforme as tabelas do [ANEXO C - Tabela de Prémios das ETAPAS – Store Credit](#).

H. Exemplo para 25 jogadores

*Total de inscrições:  $25 \times 12 = 300$  € (25 jogadores pagam 12 € cada)*

*LPP:  $25 \times 3 = 75$  € (A **LPP** guarda 3 € por jogador para a organização da **FINAL**) Loja:*

*$25 \times 9 = 225$  € (A **LOJA** fica com o restante para distribuir)*

**Prémios:**

1. 1 Carta de 40 € ou mais

2.  $(225-40) \times 90\% = 166,5 \text{ €}$  em **Store Credit** (O Valor total de **Store Credit** a distribuir é **90%** do valor que ficou para a loja depois de descontados **40 €** da carta oferecida ao primeiro classificado)

I. O valor de **Store Credit** será dividido em função do número de inscritos e conforme as tabelas do [\*\*ANEXO C - Tabela de Prémios das ETAPAS – Store Credit.\*\*](#)

1. De **09 a 11 inscritos** – **Store Credit** para os 04 primeiros;
2. De **12 a 15 inscritos** – **Store Credit** para os 06 primeiros;
3. Sempre que **16 ou mais inscritos** – **Store Credit** para os 08 primeiros.

#### **5.1.10 ETAPAS ANULADAS**

Uma **ETAPA** poderá ser **ANULADA** sempre que não se reúnam as condições necessárias para o início da mesma. A decisão de **ANULAR** uma **ETAPA** poderá ser tomada em conjunto pela **LPP** e pela **LOJA PARCEIRA** ou unilateralmente por uma das partes. Sempre que uma **ETAPA** for **ANULADA** não haverá **TORNEIO LPP** e considera-se:

- A. Todo o dinheiro de pré-Inscrições e/ou inscrições deverá ser devolvido pela **LOJA PARCEIRA** aos jogadores pelo mesmo método de recebimento.
- B. A **LPP** retira-se completamente da responsabilidade de qualquer outro torneio que possa vir a ser jogado no mesmo dia, na mesma **LOJA PARCEIRA**.
- C. A **LOJA PARCEIRA** poderá propor a realização de um novo torneio, nesse dia e nas suas instalações, com os mesmos ou quaisquer outros valores de inscrição e premiação.
- D. Após uma análise dos motivos pelos quais a **ETAPA** foi **ANULADA** a **LPP** poderá manter a decisão de **ANULAR** a **ETAPA** ou poderá marcar uma nova data para a realização de uma **ETAPA EXTRA**.
- E. A **LPP** não se obriga a compensar a **LOJA PARCEIRA** em dinheiro, material, marcação de novo **TORNEIO** ou de quaisquer outras formas sempre que uma **ETAPA** for **ANULADA**.

#### **5.2 QUALIFICADORES**

Nos **QUALIFICADORES** aplicam-se todas os pontos de igual forma como descrito para as **ETAPAS** com as seguintes exceções:

- A. Em cada **QUALIFICADOR** o número de jogadores qualificados para o torneio **FINAL** da **LPP** será à partida 2 ao invés de 1.
- B. Se a **LPP** anunciar um valor de inscrição nos **QUALIFICADORES** diferente do valor das **ETAPAS** os prémios: **carta para vencedor** e valores de **Store Credit** poderão ser diferentes dos anunciados para as **ETAPAS**. Neste caso serão comunicados com o anúncio de cada **QUALIFICADOR**.

### 5.3 FINAL

A **FINAL** da **LPP** é o torneio de encerramento do ano. Este torneio será jogado nas instalações da **LOJA PARCEIRA [Mercadía \(Lisboa\)](#)** no dia 12 de Dezembro de 2026, em hora a anunciar.

- A. A realização da **FINAL** é posterior à realização de todas as **ETAPAS** e **QUALIFICADORES**.
- B. A inscrição neste torneio é gratuita, mas restrita aos qualificados.
1. Em cada **ETAPA** qualifica-se um jogador para a **FINAL**.
  2. Em cada **QUALIFICADOR** qualificam-se dois jogadores para a **FINAL**.
  3. Os pontos **LPP**, acumulados no mesmo ano, em todas as **ETAPAS** e **QUALIFICADORES** qualificam 4 jogadores. Para este apuramento consideram-se apenas os jogadores que ainda não foram qualificados pelos pontos 1) e 2) desta alínea.
  4. Para a pontuação **LPP** consideram-se apenas os **8** (oito) melhores torneios de cada **jogador**.
  5. Após a realização de todos os torneios previstos são esperados até 40 jogadores na **FINAL**.
    - 1) 27 apurados nas **ETAPAS**;
    - 2) 6 apurados nos **QUALIFICADORES**;
    - 3) 4 apurados pelo top de pontos na tabela de classificação da **LPP**;
    - 4) 2 apurados das competições das ilhas – 1 Liga da Madeira + 1 Liga Terceirence;
    - 5) 1 apurado das competições da **LIGA** do **ALGARVE**.
- C. Se um ou mais jogadores não comparecerem para jogar a **FINAL**, não haverá substituição mesmo que a ausência seja anunciada antecipadamente.
- D. O Torneio **FINAL** terá **06** rondas e corte para **Top8**.
- E. Todos os prémios da **FINAL** são responsabilidade da **LPP**.
- F. Os prémios da **FINAL** são cartas distribuídos pelo **Top8** e adquiridos com o dinheiro acumulado ao longo de todas as **ETAPAS** e **QUALIFICADORES** pela **LPP**.
- G. Os prémios da segunda edição estão anunciados no [ANEXO C – Tabela de Prémios da FINAL](#). *As imagens de cartas mostram os prémios que a **LPP** pretende oferecer. A decisão final está dependente dos valores de mercado à data das compras.*
1. **1º classificado** – carta(s) de **MTG** com valor até 350 €
  2. **2º classificado** – carta(s) de **MTG** com valor até 230 €
  3. **3º e 4º classificados** – carta(s) de **MTG** com valor até 130 € cada
  4. **5º 6º 7º e 8º classificados** – carta(s) de **MTG** com valor até 65 € cada
- H. Sempre que não seja possível adquirir as cartas pelo valor estimado a **LPP** reserva-se no direito de alterar prémio, de oferecer em estado de conservação inferior ou encontrar outra solução.
- I. Se os valores apurados ao longo do ano forem superiores aos valores gastos o valor restante será

guardado e acumulado para o ano seguinte.

J. A **LPP** assume o compromisso de apresentar à comunidade um relatório de receitas e despesas mostrando a máxima transparência e justificando que não tem fins lucrativos.

## 6 COMO PARTICIPAR

Para participar em qualquer etapa ou qualificador, o jogador tem que:

- A. Fazer registo através de formulário online para obter o **número único de Jogador LPP**.
- B. Autorizar a **LPP** do uso dos seus dados pessoais (nome pelo qual quer ser identificado) para contatos relacionados com a **LPP**.
- C. Autorizar a **LPP** do uso de imagem para divulgação em redes sociais e eventos relacionados à liga.
- D. Apresentar-se nos dias e horários de torneios com um deck no formato **Pauper**.
- E. Enviar a lista do deck através do link [mtgdecks](#) que irá ser disponibilizado perto da data do torneio. Caso exista algum impedimento de o fazer desta forma, o jogador poderá enviar para o endereço de email [ligaportuguesapauper@gmail.com](mailto:ligaportuguesapauper@gmail.com) antes do início do torneio ou entregar em papel na loja. Encorajamos a primeira alternativa por uma questão de conveniência, facilidade e rapidez na disponibilização de todas as listas após o fim do torneio.
- F. Pagar o valor de inscrição correspondente ao torneio.
- G. Não ter quaisquer restrições que o impeçam de participar tais como terem sido excluídos da participação pela **LPP** ou estarem em litígio com a loja organizadora.

- H. Embora não seja obrigatório aconselhamos a utilização da aplicação **“COMPANION”** disponível para download no site oficial da Wizards of the Coast.
- I. A marcação dos pontos de vida é da responsabilidade dos jogadores pelo que devem fazer-se acompanhar de papel e caneta ou outra forma de marcação dos pontos de vida.
- J. No caso de serem menores de idade deverão ter autorização para participar nos torneios.

## **7 CONDOTA ANTIDESPORTIVA**

Conduta antidesportista não pode ser tolerada por ser contrária aos princípios desta organização. Os participantes, tal como todos os demais presentes nas lojas durante os eventos **LPP**, devem comportar-se de modo educado respeitando todos os adversários, membros da organização, lojistas, colaboradores, assistência e demais presentes nas lojas. A penalização fica ao critério de cada uma das lojas podendo incluir expulsão dos eventos **LPP** com perda de todas as premiações.

Alguns exemplos de conduta antidesportiva:

- A. Uso excessivo de palavrões.
- B. Comportamento que possa criar sentimento de assédio, intimidação ou perseguição.
- C. Discutir agressivamente ou insultar os responsáveis do torneio, jogadores ou assistência.
- D. Jogo Lento
  - 1) Os jogadores devem jogar os seus turnos em tempo hábil, independentemente da complexidade da situação do jogo e respeitando os limites de tempo aceitáveis para cada jogada.
  - 2) Os jogadores devem manter um ritmo que permita que o jogo seja concluído dentro do tempo limite anunciado.
  - 3) Atrasar o jogo intencionalmente não é aceitável. Os jogadores podem pedir ao responsável pelo torneio para assistir ao seu jogo e observar a prática de jogo lento. Tal pedido será concedido se for viável.
- E. Violar a privacidade pessoal ou segurança de qualquer participante, incluindo demais presentes na loja.
- F. Usar redes sociais para ameaçar, humilhar, ou intimidar outros participantes.
- G. Não cumprir as decisões do responsável do torneio.

O responsável pelo torneio deve investigar potenciais problemas que lhe forem relatados ou que observe e deve tomar ações para desencorajar a repetição do comportamento. Todos os incidentes de conduta antidesportiva estão sujeitos a uma revisão posterior pela **LPP** e eventualmente participados à **Wizards of the Coast**

**7.1 Lista de Jogadores problemáticos**

A organização vai passar a elaborar uma lista de jogadores que possam causar suspeitas de má conduta – isto pode envolver qualquer um dos critérios mencionados acima ou outros que ponham em causa a integridade da Liga, bem estar dos participantes, ambiente saudável na loja. A presença nesta lista vai conter o nome do jogador com número de recorrências e, por cada uma, a descrição detalhada, relatos de testemunhas, causas e consequências. A organização pode disponibilizar esta lista a qualquer TO onde ocorra uma etapa/qualificador ou a um Juiz, no caso da Final ou qualquer outra competição ao longo da Liga que por algum motivo passe a fazer conta com um Juiz.

O TO/Juiz pode aplicar consequências, nomeadamente até desqualificação com base nas ações de um jogador e recorrências nesta lista.

A organização reserva o seu direito de Banir – temporariamente ou permanentemente – qualquer jogador presente nesta lista cujas infrações sejam recorrentes e/ou consideradas graves.

## 8 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Sempre que houver situações de empate deverão ser usados os seguintes critérios:

### 8.1 Desempate nas ETAPAS e/ou QUALIFICADORES

- A. A **1ª posição** é atribuída ao vencedor do **TOP4** ou **Top8**.
- B. A **2ª posição** é atribuída ao finalista vencido do **Top4** ou **Top8**.
- C. A **3ª posição** é atribuída ao jogador que perdeu, na meia final, com o 1º classificado.
- D. A **4ª posição** é atribuída ao jogador que perdeu, na meia final, com o 2º classificado.
- E. No caso de corte para **Top4** as restantes posições são as do **Suíço** na ordem apresentada pela aplicação **“COMPANION”** ©Wizards of the Coast.
- F. No caso de corte para **Top8** os jogadores que perderam na primeira ronda do **Top8** ocupam as posições **5ª, 6ª, 7ª e 8ª** pela mesma ordem com que perderam com os 1º, 2º, 3º e 4º classificados. As restantes posições são as do **Suíço** na ordem apresentada pela aplicação **“COMPANION”** ©Wizards of the Coast.
- G. Sempre que os jogadores decidirem dar **SPLIT** em situações de **TOP** havendo a possibilidade de afetar a atribuição de vagas para a final a organização reserva-se no direito de decidir como proceder para a atribuição dessas vagas.

### 8.2 Desempate na Pontuação da Liga

Para atribuição dos 4 lugares convidados para jogar a **FINAL** são excluídos da Tabela de pontos **LPP** todos os jogadores já qualificados em **ETAPAS** ou **QUALIFICADORES**. Em caso de empate entre dois ou mais jogadores segue-se a ordem dos seguintes critérios. Cada critério é decisivo. Só se avança para o critério seguinte no caso de permanecer situação de empate.

- A. **Critério 1** - Atribuição de um ponto extra por cada **etapa** ou **qualificador** jogados.
- B. **Critério 2** – Atribuição de um ponto extra por cada presença como finalista vencido em **etapas** ou **qualificadores**.
- C. **Critério 3** – Atribuição de ponto extra por cada presença em **Top4** ou **Top8** nas **etapas** ou **qualificadores**.
- D. **Critério 4** – Atribuição de ponto extra ao jogador com melhor posição alcançada em uma das **etapas** ou **qualificadores**. No caso de ambos terem a mesma posição considerar apenas o que alcançou mais vezes.
- E. **Critério 5** – Se os critérios anteriores não foram suficientes proceder-se-á a um sorteio entre os empatados.

## 9 CONTATOS E REDES SOCIAIS

Para entrar em contato com a organização poderá usar as formas de contato disponíveis em quaisquer uma das redes sociais ou contatar diretamente um dos membros da organização e/ou colaboradores apresentados na alínea **C) do ponto 2. A ORGANIZAÇÃO DA LPP.**

A **LPP** utiliza as seguintes redes sociais para comunicação com os participantes, divulgação dos eventos e demais comunicações:

- A. [Facebook](#)
- B. [Whatsapp](#)
- C. [X / Twitter](#)
- D. [Instagram](#)
- E. [Discord](#)
- F. [Twitch](#)
- G. [YouTube](#)

Todas as redes sociais podem ser acedidas a partir do link <https://linktr.ee/ligaportuguesapauper>

As tabelas de classificação, são anunciadas nas redes sociais.

Poderá ainda seguir os resultados de cada torneio e respetivas decklists nos websites: **MTGGoldfish e MTG Top8.**

## 10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

- A. Todo o trabalho desenvolvido pela organização e colaboradores **LPP** é gratuito e sem fins lucrativos. Um dos principais objetivos é devolver o máximo de prémios à comunidade.
- B. O melhor agradecimento que todos os organizadores e colaboradores podem receber é a participação massiva em torneios **LPP** com um comportamento positivo, educado e respeitando todos os presentes. Condutas antidesportivas serão altamente penalizadas.
- C. Quem acredita que pode acrescentar valor à comunidade ajudando de alguma forma deverá entrar em contato com a **LPP**. Toda a ajuda é bem-vinda.
- D. A **LPP** reserva-se no direito de negociar e aceitar patrocínio de entidades comerciais de forma a melhorar as condições de realização da **FINAL**. Todo o dinheiro ou material recolhido por patrocínio será acumulado e terá o mesmo destino que o dinheiro recolhido nas inscrições.
- E. A **LPP** reserva-se no direito de poder distribuir pelos jogadores material promocional, sempre que adquirido pela mesma ou entregue por patrocinadores, independentemente de ser igual, similar ou concorrente a material comercializado pela **LOJA** que estiver a organizar o torneio.

- F. Sempre que se justifique e com o objetivo de melhorar a qualidade dos torneios e proporcionar uma melhor experiência aos participantes a **LPP** reserva-se no direito de alterar datas, premiações ou regras deste **REGULAMENTO** sem aviso prévio.
- G. Embora a previsão de custos seja apenas com os prêmios da **FINAL**, a **LPP** reserva-se no direito de usar parte do dinheiro recolhido nos torneios para todo e qualquer investimento que entenda vir a acrescentar valor à comunidade **PAUPER**. *Como exemplo podemos citar custos relacionados com a melhoria dos prêmios, compra de domínio, aluguer de servidor, manutenção de website, merchandising ou outros.* Todos os gastos da organização estão devidamente publicados, com total transparência e são atualizados com regularidade (consultar site da LPP com excel de informação completa da Liga).
- H. A **LPP** e/ou as **LOJAS parceiras** reservam-se no direito de tomar decisões, à luz dos princípios de boa fé, em questões omissas ou erros de datilografia deste **REGULAMENTO**.

Jogar um ou mais torneios da **LPP**, tal como ser uma **LOJA PARCEIRA** implica a aceitação de todos os pontos descritos neste **REGULAMENTO**.

Dezembro de 2026

**Liga Portuguesa de Pauper – LPP**

**11 ANEXOS**

A - Lojas Parceiras: (lista de lojas)

B - Calendário: (datas e locais das etapas, qualificadores e final)

C - Tabela de Prémios: (detalhe dos prémios para etapas, qualificadores e final)

D – Tabelas de apoio Top4 e Top8

## Anexo A – Lojas Parceiras

- [Arena](#)
  - Rua de Santa Catarina nº 801, Porto
- [Conflux Games](#)
  - Avenida Carolina Michaelis 4, Linda-A-Velha
- [Critical Hit](#)
  - Rua Casal da Serra 11 A, 2635-112 Rio de Mouro
- [Darksteel](#)
  - Largo Figueiredo Cardoso 14, Ericeira
- [Drawstep](#)
  - Rua da Fundação Calouste Gulbenkian n91, 4710-394 Braga
- [Duelos de Honra](#)
  - Avenida Conde Castro de Guimarães, Loja 18A, Amadora
- [End Turn](#)
  - Rua G Urbanização dos, R. Pinhais Bastos 49, 4430-679 Avintes
- [FriendZone Lounge](#)
  - Rua de Anadia 69, 3810-208 Aveiro
- [Gárgula Gaming](#)
  - Rua José Galhardo, 5 - Cave, Lisboa
- [Lotus Valley](#)
  - Rua Cândido dos Reis 122 RC, Arruda dos Vinhos
- [Magus Gamestore](#)
  - Urb, Rua Mário Cesariny, Rua Quinta da Maia 3375 Loja 2, 4760-010 Vila Nova de Famalicão
- [Mercadia](#)
  - Rua dos Arneiros, 129a, Lisboa
- [Mercadia Sul](#)
  - Rua Manuel da Fonseca, Almada
- [Mulligan Games](#)
  - Rua Manuel Pontes Horta lote 8, Quarteira
- [Taberna TopDeck](#)
  - Rua do Brasil 98, 3030-775 Coimbra

- **Templar's Arena**
  - Urbanização Universidade Católica Lote 30 Bloco D,R/C A - Fração AB, 2635-631 Rio de Mouro
- **Valquíria**
  - Rua da Várzea 40, 2350-433 Torres Novas
- **Vault 01**
  - Rua Capelo e Ivens 102 R/C Dto, 2000-039 Santarém
- **Ventura Games**
  - Ave. Alfredo da Silva n 13, Barreiro
- **Versus Gamecenter**
  - Rua Conselheiro Lopo Vaz Lote C Loja A, 1800-142 Lisboa
- **VoidSummon**
  - Rua Manuel Espregueira 204, 4900-318 Viana do Castelo
- **Weatherlight**
  - Rua Frei José Maria Évora, n.2, Évora

Anexo B – Calendário

# CALENDÁRIO LPP 2026

<p style="text-align: center;"><b>Janeiro</b></p> <p style="text-align: center;">31 Janeiro - Versus</p> <p style="text-align: center;"><b>Fevereiro</b></p> <p style="text-align: center;">07 Fevereiro - Weatherlight 21 Fevereiro - Lotus Valley / Mulligan</p> <p style="text-align: center;"><b>Março</b></p> <p style="text-align: center;">14 Março - Mercadia 28 Março - 1º Qualificador - Gargula</p> <p style="text-align: center;"><b>Abril</b></p> <p style="text-align: center;">11 Abril - Valquiria / Magus Gamestore 25 Abril - Mercadia Sul</p> <p style="text-align: center;"><b>Maiο</b></p> <p style="text-align: center;">02 Maio - Drawstep 09 Maio - Duelos de Honra 23 Maio - Ventura Games / Taberna Topdeck</p> <p style="text-align: center;"><b>Junho</b></p> <p style="text-align: center;">06 Junho - Darksteel / EndTurn 13 Junho - Versus / Voidsummon</p>	<p style="text-align: center;"><b>Julho</b></p> <p style="text-align: center;">11 Julho - Templar's Arena 18 Julho - Vault 01</p> <p style="text-align: center;"><b>Agosto</b></p> <p style="text-align: center;">01 Agosto - Magus Gamestore 15 Agosto - 2º Qualificador - Mulligan</p> <p style="text-align: center;"><b>Setembro</b></p> <p style="text-align: center;">05 Setembro - Gargula 19 Setembro - Conflux / Drawstep</p> <p style="text-align: center;"><b>Outubro</b></p> <p style="text-align: center;">03 Outubro - Mercadia 05 Outubro - Arena Porto 17 Outubro - Weatherlight 24 Outubro - Friendzone Lounge</p> <p style="text-align: center;"><b>Novembro</b></p> <p style="text-align: center;">21 Novembro - 3º Qualificador - End Turn 28 Novembro - Critical Hit</p> <p style="text-align: center;"><b>Ao longo do Ano:</b></p> <p style="text-align: center;">Apuramento das ligas nos Açores, Madeira e Algarve</p>
--	---

12 Dezembro - Final - Mercadia

## Anexo C – Tabela de Prémios das ETAPAS – Store Credit Tabela 09 a 15 jogadores

Jogadores	9	10	11	12	13	14	15
LPP	27€	30€	33€	36€	39€	42€	45€
Store Credit	36,9€	45€	53,10€	61,20€	69,30€	77,40€	85,50€
<b>1º</b>	0,00€	0,00€	0,00€	0,00€	0,00€	0,00€	0,00€
<b>2º</b>	18,86€	22,50€	26,56€	23,62€	26,90€	29,88€	33,18€
<b>3º</b>	9,22€	11,25€	13,27€	11,51€	13,03€	14,55€	16,08€
<b>4º</b>	9,22€	11,25€	13,27€	11,51€	13,03€	14,55€	16,08€
<b>5º</b>				7,28€	8,17€	9,21€	10,08€
<b>6º</b>				7,28€	8,17€	9,21€	10,08€
<b>7º</b>							
<b>8º</b>							

## Anexo C – Tabela de Prémios das ETAPAS – Store Credit

Tabela 16 a 22 jogadores

Jogadores	16	17	18	19	20	21	22
LPP	48€	51€	54€	57€	60€	63€	66€
Store Credit	93,60€	101,07€	109,80€	117,90€	126€	134,10€	142,20€
<b>1º</b>	0,00€	0,00€	3,50€	3,90€	5,00€	6,10€	9,20€
<b>2º</b>	28,90€	31,15€	32,70€	35,10€	38,00€	40,00€	42,00€
<b>3º</b>	15,89€	17,16€	18,10€	19,45€	20,50€	22,00€	23,50€
<b>4º</b>	15,89€	17,16€	18,10€	19,45€	20,50€	22,00€	23,50€
<b>5º</b>	8,23€	8,90€	9,35€	10,00€	10,50€	11,00€	12,00€
<b>6º</b>	8,23€	8,90€	9,35€	10,00€	10,50€	11,00€	12,00€
<b>7º</b>	8,23€	8,90€	9,35€	10,00€	10,50€	11,00€	12,00€
<b>8º</b>	8,23€	8,90€	9,35€	10,00€	10,50€	11,00€	12,00€

## Anexo C – Tabela de Prémios das ETAPAS – Store Credit

Tabela 23 a 29 jogadores

Jogadores	23	24	25	26	27	28	29
LPP	69€	72€	75€	78€	81€	84€	87€
Store Credit	150,30€	158,40€	166,50€	174,60€	182,70€	190,80€	198,90€
<b>1º</b>	9,30€	11,40€	13,50€	15,60€	17,70€	19,80€	21,90€
<b>2º</b>	43,00€	45,00€	47,00€	49,00€	51,00€	53,00€	55,00€
<b>3º</b>	24,00€	25,00€	26,00€	27,00€	28,00€	29,00€	30,00€
<b>4º</b>	24,00€	25,00€	26,00€	27,00€	28,00€	29,00€	30,00€
<b>5º</b>	12,50€	13,00€	13,50€	14,00€	14,50€	15,00€	15,50€
<b>6º</b>	12,50€	13,00€	13,50€	14,00€	14,50€	15,00€	15,50€
<b>7º</b>	12,50€	13,00€	13,50€	14,00€	14,50€	15,00€	15,50€
<b>8º</b>	12,50€	13,00€	13,50€	14,00€	14,50€	15,00€	15,50€

## Anexo C – Tabela de Prémios das ETAPAS – Store Credit

## Tabela 30 a 36 jogadores

Jogadores	30	31	32	33	34	35	36
LPP	90€	93€	96€	99€	102€	105€	108€
Store Credit	207,00€	215,10€	223,20€	231,30€	239,40€	247,50€	255,60€
<b>1º</b>	24,00€	26,10€	28,20€	30,30€	32,40€	34,50€	36,60€
<b>2º</b>	57,00€	59,00€	61,00€	63,00€	65,00€	67,00€	69,00€
<b>3º</b>	31,00€	32,00€	33,00€	34,00€	35,00€	36,00€	37,00€
<b>4º</b>	31,00€	32,00€	33,00€	34,00€	35,00€	36,00€	37,00€
<b>5º</b>	16,00€	16,50€	17,00€	17,50€	18,00€	18,50€	19,00€
<b>6º</b>	16,00€	16,50€	17,00€	17,50€	18,00€	18,50€	19,00€
<b>7º</b>	16,00€	16,50€	17,00€	17,50€	18,00€	18,50€	19,00€
<b>8º</b>	16,00€	16,50€	17,00€	17,50€	18,00€	18,50€	19,00€

A partir de 37 Jogadores, o padrão de aumento mantém-se:

1º aumenta 2,10€ p/jogador; 2º aumenta 2€ p/jogador; 3º/4º aumenta 1€ por jogador;

5º/6º/7º/8º aumenta 0,50€ por jogador.

Anexo C – Tabela de Prémios da FINAL

**1º - 450€**

**2º - 300€**

**3º/4º - 150€**

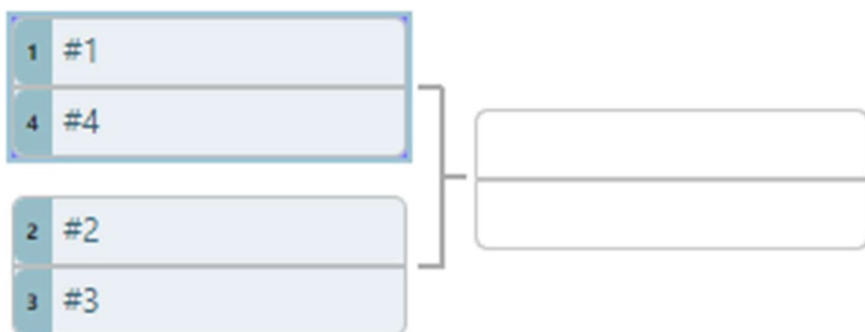
**5º a 8º - 75€**

**9º a 16º**

Do 9º ao 16º lugar, vai haver uma pool de staples de Pauper no valor total de 120-150€, para os jogadores escolherem, por ordem de classificação.

## Anexo D – Tabelas de apoio Top4 e Top8

### Tabela de apoio Top4



### Tabela de apoio Top8



*Nota: #1 a #8 são as posições das rondas de suíço conforme classificação do “COMPANION”*