



Regulamento FFTG

Índice

Livro I – Introdução	4
Capítulo I – Introdução, Apresentação	4
Artigo 1º – Introdução, Apresentação, história	4
Artigo 2º – Denominação e Sede social	4
Artigo 3º – Princípios orientadores	4
Capítulo II – Regulamento	4
Artigo 4º – Alterações ao Regulamento	4
Artigo 5º – Valores	4
Artigo 6º – Dados Oficiais	5
Livro II – Órgãos da comunidade	5
Capítulo I – Órgãos da Direção	5
Artigo 7º – Organograma de Hierarquia	5
Artigo 8º – Direção	5
Artigo 9º – Direitos e Deveres da Direção	5
Capítulo II – Órgãos Conselho	6
Artigo 10º – Definição de Conselho	6
Artigo 11º – Direitos e Deveres do Conselho	6
Artigo 12º – Direitos e Deveres dos membros	6
Artigo 13º – Admissão e Expulsão	6
Livro III – Código De Conduta	6
Capítulo I - Conduta Grave	6
Artigo 14º – Comportamento Tóxico Grave	6
Artigo 15º – Comportamento Tóxico Leve	7
Artigo 16º – Reincidência	7
Artigo 17º – Revisão de Ban	7
Capítulo II - Conduta Média ou Leve	7
Artigo 18º – Comportamento Proibido	7
Capítulo III - Penalizações	7
Artigo 19º – Direito de Defesa	7
Artigo 20º – Ordens de Staff	7
Livro IV – Teamspeak	8
Capítulo I – Mecânica Teamspeak	8
Artigo 21º – Admissão e Expulsão	8
Artigo 22º – Direitos e Deveres	8
Artigo 23º – Salas Permanentes Bloco	8
Artigo 24º – Salas Permanentes Individuais	8
Artigo 25º – Salas registadas	8
Livro V – Marca Friends For The Game®	8
Capítulo I – Definição de Marca	8
Artigo 26º – Regras de Marca	8

Artigo 27º – Legitimidade e Titularidade	9
Artigo 28º – Condições de elegibilidade	9
Capítulo II – Transmissão	9
Artigo 29º – Direitos de Imagem	9
Artigo 30º – Direitos de Transmissão	9
Capítulo III – Certificados	9
Artigo 31º – Hierarquia de Certificados	9
Artigo 32º – Processo dos Certificados	9
Artigo 33º – Número de Licença	9
Artigo 34º – Número de Licença	9
Artigo 35º – Tipos de Certificados	10

Friends For The Game

Livro I – Introdução

Capítulo I – Introdução, Apresentação

Artigo 1º – Introdução, Apresentação, história.

A Friends For The Game (FFTG) uma Multigaming criada em 2006 e registada desde 2013. Começámos por ser um grupo com poucos membros que dedicava a maior parte do tempo a jogar “Counter Strike”. Hoje a Friends For The Game continua a crescer, tal como a ambição de se tornar numa Multigaming de renome e poder ascender no ramo dos Desportos Electrónicos. Enquanto marca Registrada a Friends For The Game dá os parabéns a equipa dotsi/dotplay como Datacenter, pois nos proporcionaram e ajudaram a nos estabelecer.

Apesar do tempo que passou o principal objetivo continua a ser sempre mesmo: O divertimento e convívio entre todos. Em breve esperamos poder lançar novos projetos para poder proporcionar novas oportunidade no mundo dos “Esportes eletrônicos”.

Artigo 2º – Denominação e Sede social

A Friends For The Game (FFTG) não tem denominação, sede social por estabelecer.

Artigo 3º – Princípios orientadores

O regulamento, visa assegurar o cumprimento generalizado de normas e requisitos.

Os Friends For The Game (FFTG) vêm com base nos princípios da cidadania, da democracia, participação, da igualdade, da solidariedade, da responsabilização, da cooperação institucional e de transparência.

Na prossecução destes princípios, são estabelecidas normas gerais de funcionamento com vista à promoção do sucesso e que contribuam para o pleno desenvolvimento de bases de funcionamento e cooperação entre todos.

- A) Espírito de Equipa e Cooperação - Acreditamos que a entreaajuda é fundamental e imprescindível para o alcance dos objetivos a que nos propomos. Somando a individualidade e os atributos de cada um, cremos que juntos somos mais.
- B) Honestidade e Integridade - Defendemos a transparência como elemento necessário ao estabelecimento de relações leais, capazes de fomentar a conservação da honra e da integridade, associadas à imagem da nossa Organização.
- C) Sustentabilidade - Assumimos um compromisso de zelo para com a nossa atividade, alinhando esforços no sentido de dar continuidade ao trabalho realizado, preservando o passado e investindo no futuro.
- D) Responsabilidade e Profissionalismo - Com um grau de empenho que reflete a paixão pelo que fazemos, garantimos uma postura adequada às exigências e aos desafios que enfrentamos, privilegiando uma atitude responsável e profissional.
- E) Respeito pelo Outro e Tolerância - Valorizamos a individualidade de cada um, tratando todos com igual consideração, atenção e importância. Beneficiando de um clima institucional pautado por valores sólidos, somos tolerantes a diferentes opiniões e visões.
- F) Responsabilidade Social - Procuramos garantir a satisfação das necessidades dos nossos clientes, disponibilizando um vasto leque de respostas sociais de referência. Assumimos igualmente, e de forma prioritária, a nossa responsabilidade social para com os nossos colaboradores, conservando como eixo basilar a igualdade de oportunidades e direitos, disponibilizando mecanismos internos de suporte e apoio.
- G) Talento e Inovação - Acreditamos que com a aposta na inovação, na gestão em rede e na retenção de talentos, conjugamos as condições necessárias para a criação de valor e para a antecipação das expetativas do mercado, numa perspectiva de competitividade aberta, assumindo um compromisso de abertura a novos paradigmas e de investimento em soluções diferenciadoras.

Capítulo II – Regulamento

Artigo 4º – Alterações ao Regulamento

- A) A Friends For The Game (FFTG) reserva o direito de alterar as regras estabelecidas neste Regulamento a qualquer altura, caso haja motivos suficientes para justificar tal mudança.
- B) Todas as alterações deste Regulamento serão comunicadas e registadas neste documento.

Artigo 5º – Valores

- A) A utilização da marca “FFTG” por terceiros é regida pelas normas em vigor no regulamento "Livro V"
- B) Registo de Marca Nacional 523497 (26-12-2013) - Nº do Pedido 1000093647 - Classificação de Nice - 28
Titulares LUÍS FILIPE LOPES DE ARAÚJO
Data de Fim Previsto da Sit. 25-09-2023
- C) Nome & Logo

Nome: "FRIENDS FOR THE GAME"

Tipo de letra: "grand sport"



Logotipo Modelo Base: Mínima = 50x50 pixéis



Logotipo Modelo Completo: Mínima = 50x130 pixéis

Artigo 6º – Dados Oficiais

Páginas Web:

www.friendsforthegame.pt

www.friendsforthegame.com

Social Network:

<https://www.facebook.com/FriendsForTheGame>

<https://twitter.com/FFTGames>

<https://www.youtube.com/user/FFTGMultiGame>

<https://www.twitch.tv/friendsforthegame>

<http://steamcommunity.com/groups/FriendsForTheGame>

Teamspeak 3 Public Address:188.93.232.154:9999

Canais Desportivos oficiais serão publicados "friendsforthegame.com"

Livro II – Órgãos da comunidade

Capítulo I – Órgãos da Direção

Artigo 7º – Organograma de Hierarquia



Artigo 8º – Direção

(Fundador) Presidente: Luís Filipe Lopes De Araújo (RedDragon)

(co- Fundador) Vice-presidente: João Carlos Teixeira Dias (JoniHeisen23)

(co- Fundador) Vice-presidente: Sandro Sá Silva (XaNeKo)

Artigo 9º – Direitos e Deveres da Direção

- Utilização da Marca tem de propor por escrito a direção seus interesses de utilização, (Certificados Atribuição - (by).
- Participar nas atividades da Friends For The Game desde que não haja prémios envolvidos.
- Fazer cumprir e manter a boa conduta na comunidade.
- Eleger e ser eleito para os órgãos do conselho da Friends For The Game.
- Desempenhar os cargos para que forem eleitos.
- Respeitar os regulamentos e demais diretrizes da Friends For The Game.
- Contribuir para a difusão da Friends For The Game.
- Zelar pelo património e bem como pelo seu bom nome e engrandecimento.
- Aprovar e fiscalizar os trabalhos realizados pelos órgãos eleitos do conselho.
- Deliberar tarefas sendo devidamente documentadas sendo inicialmente um "Draft" até que seja aprovado.
- Todos os anos será aprovado um plano de orçamento para o seguinte ano.

Capítulo II – Órgãos Conselho

Artigo 10º – Definição de Conselho

- A) É entendido como conselho pessoas eleitas pela direção para desempenhar funções estipuladas e devidamente documentadas.
- B) Entendendo-se como: Administrador, Contabilista, Moderador, Operador, Staff.

Artigo 11º – Direitos e Deveres do Conselho

- A) Considera-se as pessoas devidamente reconhecida pela Friends For The Game (FFTG), capaz de realizar atividades.
- B) O Conselho é composto por pelo menos três pessoas e sempre numero impar.
- C) O conselho deve de manter um registo escrito de todos os acontecimentos relevantes.
- D) Os relatórios dos acontecimentos devem ser enviados para a direção.
- E) O Conselho tem o poder de deliberar e decidir sobre violações deste regulamento assim como qualquer recurso legitimamente apresentado.
- F) As decisões e instruções de um Conselho devem ser seguidas e respeitadas pelos jogadores e membros.
- G) O Conselho deve sempre considerar todos os fatos pertinentes para o caso em questão, antes de tomar uma decisão.
- H) O Conselho pode requerer ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via TeamSpeak.
- I) O Conselho pode investigar por iniciativa própria situações que considere pertinentes para a integridade do cumprimento do regulamento.
- J) Propor novos projetos a direção.
- K) Utilização da Marca - Uso Não-Comercial – Proibição de Realização de Obras Derivadas (by-nc-nd) “Artigo 34º”.
- L) Participar nas atividades da Friends For The Game.
- M) Fazer cumprir e manter a boa conduta na comunidade.
- N) Desempenhar os cargos para que forem eleitos.
- O) Respeitar os regulamentos e demais diretrizes da Friends For The Game.
- P) Contribuir para a difusão da Friends For The Game.
- Q) Zelar pelo património e bem como pelo seu bom nome e engrandecimento.
- R) Propor a admissão de novos membros ou a sua expulsão.
- S) O relatório de contas devera ser aprovado pela direção até ao fim do mês de janeiro do ano subsequente.
- T) O dever de manter o mesmo nome e utilização da nossa tag nas diversas plataformas existentes.

Artigo 12º – Direitos e Deveres dos membros

- A) Utilização da Marca - Uso Não-Comercial – Proibição de Realização de Obras Derivadas (by-nc-nd) “Artigo 34º”.
- B) Participar nas atividades da Friends For The Game.
- C) Respeitar os regulamentos e demais diretrizes da Friends For The Game.
- D) Contribuir para a difusão da Friends For The Game.
- E) Zelar pelo património e bem como pelo seu bom nome e engrandecimento.
- F) Propor novos projetos a direção.

Artigo 13º – Admissão e Expulsão

- A) Para obter a qualidade de membro do conselho dos Friends For The Game é necessário obter a aprovação da Direção.
- B) No caso de expulsão de algum membro da Friends For The Game por motivo grave, o conselho terá de se pronunciar por uma maioria de 2/3 dos membros presentes.
- C) Os membros terão como obrigação de manter sigilo sobre os assuntos debatidos em reunião formal da comunidade, a sua divulgação e propaganda dá direito a sua exclusão.
- D) O membro para pedir a sua demissão de cargo ou a sua retirada como parceiro dos Friends For The Game. Terá de fazer o pedido por escrito formalizado e enviado por e-mail.

Livro III – Código De Conduta

Capítulo I - Conduta Grave

Artigo 14º – Comportamento Tóxico Grave

- A) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização que realize qualquer comportamento tóxico grave, incorre numa suspensão de seis (6) meses a um (1) ano.
 - a. Considera-se comportamento tóxico grave a utilização de expressões racistas, xenófobas, homofóbicas, discriminatórias assim como ameaças de morte ou qualquer outro comportamento que aos olhos do Conselho leve a considerar esse comportamento como tal.

- b. Proibida publicidade de outros servidores teamspeak "Ts" ou outros meios que visa a suportar meios de comunicação, ou intenção de angariar utilizadores.
- c. Proibida publicidade de outras comunidades que não sejam nossos parceiros devidamente anunciados na nossa página friendsforthegame.com.

Artigo 15º – Comportamento Tóxico Leve

- A) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização que realize qualquer comportamento tóxico leve, incorre numa suspensão de seis (3) a seis (6) meses.
 - a. Considera-se como comportamento tóxico leve, aquele que coloque em causa a honra, o bom nome de alguém ou que moralmente seja repreensível, desde que feito com intenção para tal.

Artigo 16º – Reincidência

- A) Uma pessoa suspensa por qualquer um dos casos descritos nos artigos anteriores que seja reincidente terá a sua pena dobrada, tendo como base a suspensão que recebeu no primeiro caso.

Artigo 17º – Revisão de Ban

- A) O Conselho da Friends For The Game (FFTG) poderá rever a suspensão de qualquer caso, desde que este receba uma suspensão acima de seis (6) meses, sendo essa reavaliação feita de seis (6) em seis (6) meses. Para a revisão acontecer, o utilizador deve mostrar interesse na redução da suspensão e demonstrar uma mudança de comportamento manifestamente óbvia ou arrependimento total.

Capítulo II - Conduta Média ou Leve

Artigo 18º – Comportamento Proibido

- A. Proibido publicidade maliciosa seja qual a forma de demonstra-la.
- B. Proibido Spam.
- C. Proibidas fotos maliciosas e ofensivas.
- D. Proibida a utilização da Marcas registadas sem autorização.
- E. Proibido copiar nome de outros utilizadores ou parecenças do mesmo.
- F. Proibido qualquer tipo de vendas sem autorização.
- G. Proibido qualquer tipo de utilização de nome ofensivo ou formas indiretas que leve ao mesmo conceito.
- H. Extremamente proibido o uso formas de esconder o IP.
- I. Proibido publicidade sem autorização seja qual a forma de demonstra-la.
- J. Ataque DDOS, São reportados as entidades competentes como previsto na Lei.
- K. Proibida a utilização da nossa imagem e nome de marca sem ter certificado aprovado.

- O desrespeito incorre numa suspensão direta por um curto período de horas até ao máximo de seis (6) meses.

Capítulo III - Penalizações

Artigo 19º – Direito de Defesa

- A) Aplicada a membros registados.
- B) Os interessados têm direito a ser ouvidos antes de ser aplicada a penalização. Para o efeito devem apresentar um requerimento, redigido em língua portuguesa, para o Conselho expando as razões de fato e de direito que sustentam a sua defesa, devendo apresentar nesse requerimento a respetiva prova.
- C) O incumprimento de qualquer um dos requisitos leva à rejeição liminar da defesa apresentada.
- D) A resposta será dada pelo conselho e em cado de força maior aprovação da direção.

Artigo 20º – Ordens de Staff

- A) Os membros "staff" são pessoas eleitas pelo conselho para desempenhar uma determinada função num determinado evento e apenas isso.
- B) Todos os utilizadores e membros das equipas devem seguir devidamente as instruções dadas pelo staff da Friends For The Game (FFTG). Caso o mesmo não se verifique, a Friends For The Game (FFTG) reserva o direito de punir o jogador ou equipa de acordo com a situação.

Livro IV – Teamspeak

Capítulo I – Mecânica Teamspeak

Artigo 21º – Admissão e Expulsão

- A) Todas as Premiações identificadas como TAG's são atribuídas pelo conselho.
- B) Todas as Tag's são por convite do conselho.
- C) Caso de incumprimento dos termos deste regulamento pode resultar na sua expulsão.

NOTA: Todas as permissões atribuídas de “Membro Registrado” a estas tags são eliminadas de 3 em 3 mês e atribuídas novamente.

Artigo 22º – Direitos e Deveres

- A) Uma vês que lhe seja atribuído uma TAG não poderá mudar o nome.
- B) O responsável pela equipa tem de se registar em nossa Web site <http://friendsforthe game.pt/register.php>
- C) Comunicar ao suporte = <https://friendsforthe game.pt/submitticket.php>

Artigo 23º – Salas Permanentes Bloco

- A) As salas de bloco são para Clans / equipas.
- B) Seis utilizadores no mínimo.
- C) Só por convite do conselho.
- D) Tem de comparecer diariamente.
- E) Caso não aconteça poderá estar sujeito a ser suprimido e voltar novamente ao processo de subida.
- F) Caso por algum motivo se for ausentar por férias ou viagem tem de deixar escrito no suporte um Ticket.

Artigo 24º – Salas Permanentes Individuais

- A) A sala única destina-se temporariamente para avaliar o seu comportamento e interesse.
- B) Dois utilizadores no mínimo.
- C) Só por convite do conselho.
- D) Tem de comparecer com regularidade.
- E) Caso não aconteça poderá estar sujeito a ser suprimido e voltar novamente ao processo de subida.
- F) Caso por algum mutico se for ausentar por férias ou viagem tem de deixar escrito no suporte um Ticket.

Artigo 25º – Salas registadas

- A) A sala única destina-se temporariamente para avaliar o seu comportamento e interesse.
- B) Tem de comparecer com regularidade.
- C) Só por convite do conselho.
- D) Tem a possibilidade de subir para blocos de salas ou salas de clãs / Individuais.
- E) Caso não aconteça poderá estar sujeito a ser suprimido e voltar novamente ao processo de subida.
- F) Caso por algum mutico se for ausentar por férias ou viagem tem de deixar escrito no suporte um Ticket.

Livro V – Marca Friends For The Game®

Capítulo I – Definição de Marca

Artigo 26º – Regras de Marca

- A) A Marca Friends For The Game é uma marca registrada no INPI como previsto na lei.
- B) A propriedade dos direitos está registada no documento emitido pelo INPI.
- C) A utilização da Friends For The Game sem autorização e punível pela lei em vigor.
- D) O uso da Marca não envolve, em caso algum, a transferência para a Friends For The Game de eventuais responsabilidades do Titular perante terceiros.
- E) Deve respeitar a ordem pública e os bons costumes.
- F) Deve respeitar “Livro III – Código De Conduta” imposta neste regulamento.
- G) A reprodução da Marca deve ser feita em positivo ou negativo em contrato com o fundo pré-estabelecido neste documento.
- H) A Marca deve ser aplicada nas condições definidas neste documento, e em local visível, podendo ser reproduzida em documentos, rótulos, etiquetas ou outros equipamentos relativos unicamente ao serviço pré-estabelecido.
- I) A cor deverá ser preferencialmente o preto aplicado sobre fundo branco, no entanto, poderá ser usada qualquer outra cor a 100%, desde que o contraste com o fundo seja alto.
- J) A Direção é o órgão social autorizado a representar a Friends For The Game perante terceiros. É da sua competência e responsabilidade a gestão da Friends For The Game, nomeadamente ao nível da gestão da Marca.

- K) Estão habilitadas a usar a Marca, pessoas coletivas e/ou singulares, empresas e/ou outras instituições – associadas da Friends For The Game, que satisfaçam cumulativamente os requisitos e condições de aprovação constantes neste Regulamento, sem prejuízo de outros previstos na lei e que lhes sejam aplicáveis.

Artigo 27º – Legitimidade e Titularidade

Em conformidade, cabe apenas à Friends For The Game instruir e tutelar, na qualidade de único requerente, o processo de registo e a subsequente gestão da Marca, junto do INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial e de qualquer outra instituição internacional junto da qual decida requerer proteção para a Marca, bem como requerer ou instaurar todas as medidas judiciais de defesa da Marca, ordinárias e cautelares, contra quaisquer usurpadores, infratores ou contrafactores.

Artigo 28º – Condições de elegibilidade

Podem ser associados da Friends For The Game quaisquer pessoas coletivas e/ou singulares, empresas e/ou outras pessoas coletivas de natureza pública ou privada, nacionais ou estrangeiras, que exerçam uma atividade ou desenvolvam ações enquadráveis.

Capítulo II – Transmissão

Artigo 29º – Direitos de Imagem

As equipas e os jogadores participantes nos nossos eventos declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente durante o período de duração da edição corrente da mesma em que estão a participar os direitos de utilização de imagem, tais como logotipo e imagens representantes das equipas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a Friends For The Game utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover o respetivo evento, nomeadamente, no seu site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 30º – Direitos de Transmissão

- A) Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da Friends For The Game.
- B) Não é permitida qualquer transmissão externa à Friends For The Game de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia.
- C) Não é permitida a transmissão dos jogos dos eventos por parte dos participantes sem a sua autorização prévia.

Capítulo III – Certificados

Artigo 31º – Hierarquia de Certificados

- A) Todos os Certificados Friends For The Game® tem como validade um ano.
- B) Os certificados são renovados automaticamente por igual período.
- C) Para pedidos de correção ou cancelamento do certificado tem de ser avisado com 1 mês antes do prazo terminar.
- D) Todos os certificados devem ser mediante acordo por contrato.
- E) O contrato de utilização de marca perde seu efeito imediato caso o terceiro não cumpra com os requisitos deste regulamento.

Artigo 32º – Processo dos Certificados

- A) Os pedidos formalizados devem ser submetidos a direção friendsforthegame@gmail.com
- B) Necessário ter alguma credibilidade e influencia.
- C) Deve indicar qual o objetivo do pedido.
- D) Análise sobre os pedidos de adesão à Marca será efetuada num prazo máximo de 30 (trinta) dias úteis, contados a partir da data de instrução do pedido.
- E) Todos os certificados são emitidos pela direção e mediante contrato.

Artigo 33º – Número de Licença

Contrato/Acordo: documento contratual firmado pelo FFTG e o Licenciado, por onde se regem os métodos, termos e instrumentos de apoio fornecidos pelo FFTG para a gestão do contrato de licença da marca registada (ou “selo”).

Artigo 34º – Número de Licença

- A) Código alfanumérico, identificativo de cada licença única e individual. Segue a estrutura: “FFTG. Ano da publicação do resultado (4 dígitos). Mês da publicação (2 dígitos). C. Número cliente registado (4 dígitos), “.” seguido de Número sequencial (3 dígitos),”.

Exemplo: FFTG.202006. C.0001.001 significa a licença nº 1 concedida pelo Friends For The Game ao cliente número 1 com número de certificado 1.

B) Todos os certificados são publicados na nossa plataforma www.friendsforthegame.com

Artigo 35º – Tipos de Certificados

A) Certificados Atribuição - (by)

Esta é a licença mais permissiva do leque de opções. Nos termos desta licença a utilização da obra é livre, podendo os utilizadores fazer dela uso comercial ou criar obras derivadas a partir da obra original. Essencial é, apenas, que seja dado o devido crédito ao seu autor.

B) Certificados Atribuição - (by-nc)

De acordo com esta licença o autor permite uma utilização ampla da sua obra, limitada, contudo, pela impossibilidade de se obter através dessa utilização uma vantagem comercial. É também essencial que seja dado o devido crédito ao autor da obra original.

C) Certificados Atribuição - Partilha nos Termos da Mesma Licença (by-sa)

Quando um autor opte pela concessão de tal licença pretenderá, não só que lhe seja dado crédito pela criação da sua obra, como também que as obras derivadas desta sejam licenciadas nos mesmos termos em que o foi a sua própria obra. Esta licença é muitas vezes comparada com as licenças de software livre.

D) Certificados Atribuição - Proibição de realização de obras derivadas (by-nd)

Esta licença permite a redistribuição, comercial ou não-comercial, desde que a sua obra seja utilizada sem alterações e na íntegra. É também essencial que seja dado o devido crédito ao autor da obra original.

E) Certificados Atribuição - Uso Não-Comercial – Partilha nos Termos da Mesma Licença (by-nc-sa)

Esta licença permite a redistribuição, comercial ou não-comercial, desde que a sua obra seja utilizada sem alterações e na íntegra. É também essencial que seja dado o devido crédito ao autor da obra original.

F) Certificados Atribuição - Uso Não-Comercial – Proibição de Realização de Obras Derivadas (by-nc-nd)

Esta é a licença menos permissiva do leque de opções que se oferece ao autor, permitindo apenas a redistribuição. Mediante adopção desta licença, não só não é permitida a realização de um uso comercial, como é inviabilizada a realização de obras derivadas. Dada a sua natureza, esta licença é muitas vezes chamada de licença de “publicidade livre”.

	Certificados Atribuição - (by)
	Certificados Atribuição - (by-nc)
	Certificados Atribuição - Partilha nos Termos da Mesma Licença (by-sa)
	Certificados Atribuição - Proibição de realização de obras derivadas (by-nd)
	Certificados Atribuição - Uso Não-Comercial – Partilha nos Termos da Mesma Licença (by-nc-sa)
	Certificados Atribuição - Uso Não-Comercial – Proibição de Realização de Obras Derivadas (by-nc-nd)