

REGULAMENTO ESPECÍFICO - LEAGUE OF LEGENDS 2023

CRONOGRAMA

ATIVIDADE	DATA
Período de inscrição	05/07 a 26/07
Homologação das inscrições	27/07
Sorteio de vagas remanescentes	27/07
Sorteio dos confrontos	28/07
Data da realização	29 e 30/07

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem a modalidade League of Legends nos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).

Art. 2º A interpretação deste Regulamento e o zelo por seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Comissão Organizadora e Comissão Técnica e Disciplinar.

Art. 3º As regras estipuladas neste Regulamento serão denominadas oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes.

Parágrafo único. Ao realizar a inscrição, todos os jogadores aceitam cumprir estas regras.

Art. 4º Os jogadores devem:

- I - estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II - possuir uma conta do jogo League of Legends, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III - não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- IV - demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;

V - garantir as configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo;

VI - garantir a manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

Art. 5º Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos jogadores, caso julgue necessário.

Parágrafo único. Ficarà a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Técnica e Disciplinar para consequências maiores.

CAPÍTULO II - DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 6º Cada equipe deve ser composta por 5 (cinco) jogadores titulares e 2 (dois) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo câmpus.

Art. 7º Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 8º O nome da equipe e o nome de invocador dos jogadores não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§ 1º Tais ocorrências serão avaliadas pela Comissão Organizadora e poderão ser penalizadas.

§ 2º Os *nicknames* deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

§ 3º Os jogadores deverão utilizar as suas próprias contas para a competição.

CAPÍTULO III - DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 9º Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

I - mapa: Summoner's Rift;

II - formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe);

III - definição do lado do mapa: sorteio;

IV - tipo de partida: competitivo;

V - parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus); VI - permitir espectadores: todos;

VII - servidor: brasileiro;

VIII - chat/canal de voz: Discord;

IX - programa gerenciador do torneio: Battlefy.

Art. 10. Os nomes de invocador de todos os jogadores registrados no Battlefy deverão ser exatamente os mesmos que aqueles constantes do cliente do jogo League of Legends.

Art. 11. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Comissão Organizadora.

Art. 12. A Comissão Organizadora se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

Art. 13. Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz.

§ 1º Runas e talentos serão configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.

§ 2º Após todos os 10 (dez) jogadores em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

CAPÍTULO IV - DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 14. O campeonato será organizado em sistema de eliminatórias simples, possuindo o seu chaveamento: primeira fase, oitavas de final, quartas de final, semifinais, disputa de terceiro e quarto lugar e final.

Art. 15. Todos os confrontos serão disputados em melhor de 3 partidas (Md3).

CAPÍTULO V - DA COMUNICAÇÃO

Art. 16. Os articuladores e os técnicos de cada equipe serão adicionados num grupo do Whatsapp criado para a finalidade de promover a comunicação.

Art. 17. Todas e quaisquer manifestações da Comissão Organizadora serão realizadas nos seguintes canais:

I - grupo de Whatsapp do evento, a ser criado pela Comissão Organizadora; II - boletins oficiais com informações e deliberações, que serão divulgados no site <http://www.ifsc.edu.br/ejifsc>.

Art. 18. A Comissão Organizadora do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§ 1º O link para o servidor será informado aos articuladores até a data de início do torneio.

§ 2º Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo no site <https://discord.com/new>.

§ 3º Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

§ 4º O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.

§ 5º As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

§ 6º Os canais de voz poderão ser monitorados pela Comissão Organizadora do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

CAPÍTULO VI - DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 19. A escalação das equipes contendo o nome do jogador e a sua respectiva posição deve ocorrer única e exclusivamente durante o tempo da “Janela de Escalação”.

§ 1º A “Janela de Escalação” é um tempo de 5 (cinco) minutos, que ocorrerá antes de cada partida.

§ 2º No caso de primeira partida do dia para as equipes, a “Janela de Escalação” se iniciará 20 minutos antes da mesma.

§ 3º O início e fim da “Janela de Escalação” será informado no grupo de Whatsapp da Comissão Organizadora.

§ 4º Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, o técnico (quando houver) ou o representante da equipe poderá alterar a escalação durante cada “Janela de Escalação”, que ocorrerá em cada intervalo.

Art. 20. Imediatamente após o anúncio do fim da “Janela de Escalação”, o saguão será criado e os jogadores e o técnico da equipe (quando houver) deverão se apresentar para check-in online visando conferência e entrevista com a Comissão Organizadora.

§ 1º O técnico (quando houver) ou o representante da equipe será convidado para o saguão pela Organização e deverá convidar os demais integrantes da sua equipe.

§ 2º A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

§ 3º As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores escalados para a partida estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

§ 4º Caso a situação ocorra com ambas as equipes, abrir-se-á nova Janela de Escalação e se repetirão os procedimentos para início da partida, sem prejuízo para as equipes.

Art. 21. Durante o saguão, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

Art. 22. Assim que todos os jogadores estiverem presentes, deve-se esperar a confirmação das equipes e a autorização da Comissão Organizadora para iniciar a seleção de campeões.

Art. 23. Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

Parágrafo único. Neste tempo de intervalo já estão inclusas a “Janela de Escalação” para a partida e preparação para o início da próxima partida.

CAPÍTULO VII - DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 24. Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Parágrafo único. Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

Art. 25. Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão não será refeito.

Art. 26. Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 27. Considerando que algumas skins podem apresentar bugs capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das skins constantes no **Anexo I** deste Regulamento.

Parágrafo único. A Comissão Organizadora poderá adicionar em Boletins Oficiais (no site do evento e enviadas por meio do Whatsapp) novas proibições de skins, caso surjam novos bugs conhecidos com Campeões.

CAPÍTULO VIII - DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 28. As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Comissão Organizadora, durante as partidas.

Parágrafo único. Os técnicos das equipes não deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 29. Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a um total de 10 (dez) minutos (contínuos ou fracionados) de pause para realizar sua devida manutenção.

Parágrafo único. Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

Art. 30. Durante a partida, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

CAPÍTULO IX - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 31. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento, bem como na plataforma Battlefy.

Art. 32. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

ANEXO I

Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends Considerando que algumas skins podem apresentar bugs capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das seguintes skins durante a competição:

1. Anivia: Gelo sombrio
2. Annie: Gótica
3. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Fliperama
7. Fizz: Supergaláctico
8. Fizz: Doguinho
9. Gragas: Vândalo
10. Heimerdinger: Treinador de Dragões
11. Jayce: Esquecido
12. Karma: Estrela Negra
13. Kayle: Pentakayle
14. Kennen: Infernal
15. Kindred: Supergalácticos
16. Kog'Maw: Leão Chinês
17. Kog'Maw: Máquina de Combate
18. Kog'Maw: Hextech
19. Lux: Elementalista
20. Malphite: Barca de Ferro
21. Malzahar: Chefão
22. Nautilus: AstroNautilus
23. Neeko: Inverno Mágico
24. Nidalee: Caçadora de Cabeças
25. Nidalee: Desafiante
26. Nunu: Zumbi
27. Rakan: Queridinho
28. Renekton: Curtindo o Verão
29. Rek'Sai: Curtindo o Verão
30. Rengar: Mech
31. Shaco: Goseong
32. Shyvana: Garras-de-Crânio
33. Shyvana: Chamas Negras
34. Sivar: Caçadora
35. Sona: DJ
36. Syndra: Justiceira
37. Syndra: Atlante
38. Syndra: Dama de Ouros
39. Syndra: Guardiã Estelar
40. Syndra: Curtindo o Verão
41. Syndra: Dia Nevado
42. Varus: Arco Celeste
43. Veigar: Chefão Final
44. Viktor: Criador
45. Vladimir: Águas Sombrias
46. Vladimir: Ladrão de Almas
47. Vladimir: Emissário da Escuridão
48. Ziggs: Chefão