



JOGOS ELETRÔNICOS - ENATI

IF GOIANO - CAMPUS IPORÁ

REGULAMENTO LEAGUE OF LEGENDS

REGULAMENTO ESPECÍFICO
LEAGUE OF LEGENDS

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade **LEAGUE OF LEGENDS** da competição intitulada **Jogos Eletrônicos do ENATI – Encontro Anual de Tecnologia da Informação do Oeste Goiano – IF Goiano Campus Iporá.**

Art. 2º - Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º - Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º - Os estudantes-atletas devem:

- I -** 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;
- II -** Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- III -** Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3º - As inscrições deverão ser feitas através do link: [Inscrições – ENATI League of Legends.](#)

Art. 4º - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Art. 5º - Ficará 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 Organizadora para consequências maiores.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 6º - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares, podendo conter ainda 05 (cinco) reservas.

PARÁGRAFO ÚNICO - Devido às características únicas de função de cada integrante na partida (atirador, suporte, selva, meio e topo), é recomendável que a seleção dos reservas siga os mesmos preceitos da seleção dos titulares.

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

Art. 8º - O nome de invocador dos estudantes-atletas 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 competidores deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

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;
 - 1. Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy **deverão ser exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

Art. 10º - Restrições e proibições 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 Coordenação da Modalidade.

Art. 11º - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 12º - 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 vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões

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

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 13º - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase). A tabela de jogos de todas as fases e lados das equipes poderá ser acessada na Página Oficial do Evento.

Art. 14º - Na primeira fase, as equipes inscritas serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.

§1º - Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todas as equipes inscritas para a competição (um papel para cada equipe).

I - O sorteio físico poderá ser substituído por um dispositivo de sorteio eletrônico, sem prejuízo da aleatoriedade.

§2º - As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em um único turno (rodízio simples), com o vitorioso do confronto sendo declarado em uma partida única.

§3º - Durante a fase de grupos, a pontuação será dois (2) pontos para cada vitória e um 1 ponto para cada derrota.

§4º - Em caso de finalização de confronto por W.O (atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir, independente do motivo), será atribuída a pontuação zero (0) para a equipe faltante e dois pontos para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

§5º - As equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente em grupos contendo de três a quatro equipes por grupo.

§6º - Todas as equipes devem aguardar a liberação da Comissão Organizadora para iniciar seus confrontos.

Art. 15º - Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão ranqueadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

Art. 16º - O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado na Página Oficial do Evento.

§1º - Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

- I -** Primeiro critério de desempate: Ausência de derrota por W.O. (Without Opponent);
- II -** Segundo critério de desempate: confronto direto;
- III -** Terceiro critério de desempate: Menor média de tempo em vitórias na fase de grupos;
 - 1. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
- IV -** Quarto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

§2º - Caso ocorra uma dificuldade técnica em qualquer fase do evento, que possa levar um coordenador de modalidade a declarar uma remarcação da partida, o coordenador de modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a uma das equipes. Se uma partida tem mais de 20 minutos (00:20:00), os coordenadores de modalidade podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada, com um grau de certeza. Os critérios a seguir podem ser usados para determinar esses resultados.

- I - **Diferença de Ouro** - A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%.
- II - **Diferença no número de Torres** - A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que sete (7).
- III - **Diferença no número de inibidores** - A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2).

Art. 17º - Na fase de **Eliminatória Simples** os confrontos ocorrerão em:

§1º - Partida única (Md1) para as oitavas de final (se houver) e quartas de final;

§2º - Melhor de três partidas (Md3) seguidas para semifinal, disputa de terceiro lugar e final.

- I - As fases de partidas em Melhor de Três no League of Legends são disputadas em formato de playoffs (série de partidas finais que visam determinar o vencedor)

§3º - Estarão classificadas para a fase de Eliminatórias Simples (segunda fase) as duas melhores equipes de cada grupo, após finalizado o ranqueamento da primeira fase.

- I - As equipes serão alocadas na Fase de Eliminatória Simples conforme modelo a ser apresentado pela Comissão Organizadora.

Art. 18º - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

Art. 19º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 20º - As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O. (Walkover).

§1º - Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e W.O. para ambas.

§2º - Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, terá um prazo adicional de 10 minutos, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Comissão Organizadora se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes ou abrir um prazo maior.

Art. 21º - 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.

Art. 22º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

Art. 23º - Os lados das equipes em cada partida serão determinados por sorteio.

§1º - Caso, no início do saquê, uma das equipes entre do lado diferente do determinado em sorteio, a outra equipe deverá relatar a situação imediatamente pois, caso contrário será entendido que foi aceita a alteração e a partida não será refeita;

Art. 24º - As equipes deverão aguardar o comando de início das partidas ("PODE GO") para iniciá-las.

§1º - Após o comando de início das partidas feito pela Comissão Organizadora ("PODE GO") as partidas deverão ser iniciadas imediatamente.

§2º - Caso haja algum atraso por parte de uma equipe e os trâmites ou a partida propriamente dita seja iniciada sem a reclamação imediata da outra parte, será entendido que as equipes aceitaram o atraso e a partida será considerada válida, não cabendo contestação.

DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 25º - Em caso de penalidades de perda de banimento, a sequência aplicada será a seguinte:

- I -** Perda do último banimento;
- II -** Perda do primeiro banimento.

Art. 26º - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

Art. 27º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

Art. 28º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito **repetindo** os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 29º - Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, podem ser publicadas listas de proibição de uso de *skins* de Campeões para o League of Legends.

PARÁGRAFO ÚNICO - Nas partidas de League of Legends, a utilização de Skins proibidas serão punidas da seguinte forma:

- I -** Perda de um banimento para a próxima partida após proferida a sentença para cada Skin utilizada.

1. Caso a Skin proibida tenha conferido vantagem mecânica, além da visual, e esta vantagem tenha sido utilizada na partida, o estudante-atleta será suspenso da próxima partida após proferida a sentença.
2. Caso a utilização ocorra nas partidas da Final ou na disputa pelo 3º lugar, a partida será refeita a partir do carregamento repetindo-se as escolhas e os banimentos com a correção da utilização da Skin e com a equipe recebendo uma advertência pela irregularidade.
 - a. Em caso de reincidência na mesma partida, será decretada vitória na partida para a equipe adversária.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 30º - 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.

§1º - Este **pause NÃO** poderá ser somado aos 10 minutos do início da partida.

§2º - Após o tempo transcorrido, a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

§3º - Depois dos 10 minutos de **pause**, ambas as equipes podem “despausar” (retomar) a partida. Caso não despausem a equipe adversária estará aceitando a partida.

§4º - A equipe que utilizar seus 10 minutos de *pause* não poderá pausar novamente, sob pena de W.O.

Art. 31º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

Art. 32º - Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o tempo para a vitória), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (print) do resultado reportado;

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 33º - 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. 34º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.