



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA



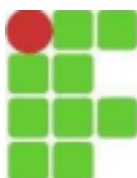
ETIVA

ENCONTRO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DO VALE DO ARAGUAIA

**REGULAMENTO DO IFTO GAMES
LoL (League of Legends)**

Paraíso do Tocantins – TO

Outubro de 2021



Rodovia Br-153, Km 480
Distrito Agroindustrial
77.600-000 – Paraíso do Tocantins – TO
(063) 3361-0300
campusparaíso@ifto.edu.br - www.ifto.edu.br



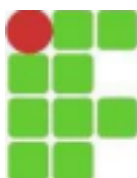
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

1. DA CARACTERIZAÇÃO

- 1.1. Este campeonato de videogame tem propósito exclusivamente cultural e recreativo, sem fins lucrativos ou pagamento pelos concorrentes, nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviços.
- 1.2. O resultado, para fins de premiação, será decorrente apenas do desempenho dos participantes, conforme critérios de avaliação, descritos no presente regulamento.
- 1.3. O participante, no ato de seu cadastro, deverá aderir a todas as disposições e declarar que leu, compreendeu e tem total ciência e aceita todo o teor deste Regulamento.
- 1.4. Os equipamentos (celulares, computadores com hardware similar, monitores, teclados, mouses, consoles e controles) a serem utilizados no campeonato serão de total responsabilidade do participante.
- 1.5. O resultado da grade de competição será divulgado no dia 12/11 e 13/11 por meio da página do evento <http://campusparaiso.ifto.edu.br/etiva>.
- 1.6. Para o Campeonato de League of Legends (LoL), o participante deve possuir uma conta no jogo League of Legends e na plataforma Battlefy sendo que ambas devem estar em boas condições, ou seja esta, a conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa.
- 1.7. O participante não deve ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida.
- 1.8. Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos participantes/atletas, caso julgue necessário.
- 1.9. O IFTO Games ocorrerá nos dias 12 e 13 de novembro de 2021 e terá início a partir das 21:00 horas na sexta feira e sábado iniciando a partir das 08:00 horas da manhã e se encerrando às 18:00 horas , a tabela de jogos estará disponível em: <http://campusparaiso.ifto.edu.br/etiva>

2. DA PARTICIPAÇÃO NO CAMPEONATO

- 2.1. Será aberto a todos que queiram participar.
- 2.2. A idade mínima dos participantes deve ser de 12 anos ou mais.
- 2.3. Para fins de confirmação da idade e identidade deverá ser respondido o formulário do evento: <https://forms.gle/RNBxyxMgyFELgvA38>.



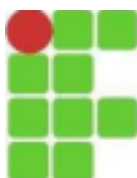
Rodovia Br-153, Km 480
Distrito Agroindustrial
77.600-000 – Paraíso do Tocantins – TO
(063) 3361-0300

campusparaiso@ifto.edu.br - www.ifto.edu.br



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

- 2.4. Membros da comissão organizadora do IFTO Games **não** poderão participar da competição como jogador.
- 2.5. Cada participante poderá participar de somente uma modalidade.
- 2.6. A alteração de qualquer ordem ou horário de competição somente será realizada mediante comunicado expedido pela comissão organizadora após análise e posicionamento dos envolvidos.
- 2.7. Não há distinção entre jogadores, sejam eles amadores ou profissionais, com ou sem experiência. O campeonato tem caráter amador e não é filiado a instituições ou organizações de esportes eletrônicos, profissionais ou não.
- 2.8. Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.
- 2.9. É necessário ser time fechado, não será aceito time faltando uma pessoa.
- 2.10. É necessário ser time fechado(5 Pessoas), não será aceito time faltando uma pessoa.
- 2.11. Poderá se ter até 1 jogador reserva para o time, estando o mesmo devidamente cadastrado e em ordem com a regulamentação descrita neste documento e presente no momento.
- 2.12. Caso algum integrante falte, a equipe terá um tempo de 5 minutos para substituição do jogador pelo reserva(Se houver), caso não haja, e o integrante não se apresente, a equipe sofrerá uma derrota por W.O.
- 2.13. A ordem de participação de todos os inscritos será sorteada de acordo com a categoria em que estiver inscrito.
- 2.14. As chaves serão definidas por ordem de sorteio, sendo que as partidas poderão ser de caráter eliminatório(MD1) ou de no máximo 3 partidas(MD3) podendo mudar caso seja necessário.
- 2.15. As inscrições que contiverem dados incorretos, inconsistentes serão descartadas.
- 2.16. Cada pessoa inscrita só poderá participar de uma única equipe, caso o competidor falte por força maior, a equipe organizadora poderá decidir se outro inscrito poderá substituir o jogador ausente.
- 2.17. **Sobre a substituição**
 - 2.17.1. A substituição só deve ser realizada antes do início da partida, não sendo aceita substituição a partir do início da mesma.





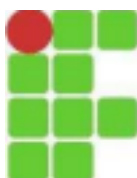
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

3. DA EXECUÇÃO DO CAMPEONATO

- 3.1. Os jogos do campeonato serão realizados no dia 13/11 às 13 horas.
- 3.2. Os participantes deverão estar no canal do discord com pelo menos 20 minutos de antecedência para receberem as informações da organização.
- 3.3. Toda e qualquer dúvida sobre o campeonato poderá ser enviada para o canal da FAQ no servidor da organização no discord.

4. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

- 4.1. A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.
- 4.2. Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:
 - 4.2.1. Mapa: Summoner's Rift;
 - 4.2.2. Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
 - 4.2.3. Definição do Lado do Mapa: Sorteio;
 - 4.2.4. Tipo de partida: competitivo;
 - 4.2.5. Parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus;
 - 4.2.6. Permitir Espectadores: Todos;
 - 4.2.7. Servidor: Brasileiro;
 - 4.2.8. Chat/Canal de voz: Discord;
 - 4.2.9. Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;
 - 4.2.9.1. Os **nomes** de invocador de todos os participantes/atletas registrados no Battlefy deverão ser **exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).
- 4.3. 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 Coordenação da Modalidade;
- 4.4. A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
- 4.5. As equipes que ficarem em primeiro nas modalidades, serão as ganhadoras.
- 4.6. **Será imediatamente desclassificado:**
 - 4.6.1. O participante que a fim de obter vantagem ou benefício fizer alterações em sua pasta de instalação do jogo;



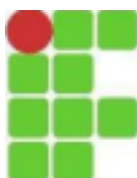


MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

- 4.6.2. O participante que não se apresentar com uma antecedência mínima de 10 (dez) minutos do horário designado para o início da realização de cada partida será automaticamente desclassificado daquela partida.
- 4.7. Caso haja qualquer problema que não permita a continuação do jogo, como falta de energia ou falha na rede, será aberto um novo jogo, quando possível.
- 4.8. O acesso ao menu da partida (pause) em qualquer momento será de pleno e total risco do competidor que o fizer.
- 4.9. O abandono de uma partida em andamento é de inteira responsabilidade do participante ou equipe e não impedirá que a mesma continue ocorrendo, nem irá alterar o resultado da participação dos demais competidores.
- 4.10. A Organização poderá adicionar novas proibições de skins, caso surjam novos bugs conhecidos com os Campeões.

5. DO SISTEMA DE DISPUTA

- 5.1. Os jogadores sorteados serão divididos em chaves, pela ordem do sorteio. Os participantes da chave A jogarão primeiro, competindo entre si.
- 5.2. Cada time poderá ter até 2 pausas técnicas de 5 minutos cada.
- 5.3. Em caso de desconexão de algum jogador no decorrer da partida por ocorrências além do controle do mesmo, ou se em até 10 minutos não retorne, caso do time possua jogador reserva disponível e presente o mesmo pode assumir o lugar do jogador desconectado.
- 5.4. **Considerações:**
 - 5.4.1. Caso o jogador desconectado retorne e aja feita a troca de jogadores e o time deseje a troca de jogadores será gasto um pause técnico nesse processo.
- 5.5. Ao final da partida, os jogadores devem se desconectar do servidor após a tela de finalização e estatísticas serem disponibilizadas.
- 5.6. 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.
- 5.7. 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.
- 5.8. As equipes que ficarem em primeiro nas modalidades, serão as ganhadoras.





MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

5.9. Será imediatamente desclassificado:

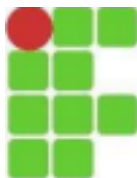
- 5.9.1. O participante que a fim de obter vantagem ou benefício fizer alterações em sua pasta de instalação do jogo, utilizar engines ou programas durante toda a competição;
- 5.9.2. O participante que não se apresentar com uma antecedência mínima de 10 (dez) minutos do horário designado para o início da realização de cada partida será automaticamente desclassificado daquela partida.
- 5.10. O acesso ao menu da partida (pause) em qualquer momento será de pleno e total risco do competidor que o fizer.
- 5.11. O abandono de uma partida em andamento é de inteira responsabilidade do participante ou equipe e não impedirá que a mesma continue ocorrendo, nem irá alterar o resultado da participação dos demais competidores.

6. DA COMUNICAÇÃO COM OS PARTICIPANTES DE LOL

- 6.1. A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.
 - 6.1.1. Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.
 - 6.1.2. O link de acesso ao servidor é <https://discord.gg/Py2WuFyb7T>
 - 6.1.3. O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.
 - 6.1.4. As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.
 - 6.1.5. Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.
- 6.2. Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente VERBAL (Discord).
- 6.3. Todos os jogadores da equipe devem estar no servidor e na sua respectiva sala de voz com até 10 minutos de antecedência.

7. DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

- 7.1. As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord.
- 7.2. Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de pause;





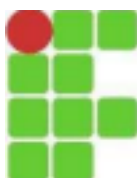
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

8. DA CONDUTA DOS JOGADORES

- 8.1. Os participantes devem comportar-se de uma maneira sociável, mantendo uma conduta amigável.
- 8.2. Os jogadores não deverão fazer o uso de linguagem vulgar durante a competição.
- 8.3. Não serão toleradas brigas e/ou discussões durante o campeonato. Se houver, o causador e o envolvido serão convidados a se retirar do campeonato e serão tomadas todas e devidas providências com as autoridades competentes.
- 8.4. Nas comemorações, palavras ou atitudes, devem manter o respeito ao outro jogador.
- 8.5. O nome de invocador dos participantes/atletas não poderá ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.
 - 8.5.1. Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas
 - 8.5.2. Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.
 - 8.5.3. Os participantes/atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

9. DA PREMIAÇÃO

- 9.1. A premiação irá ser conferida aos três primeiros lugares da categoria do game em questão, fornecida pelos patrocinadores do evento, sendo necessária a retirada em Paraíso do Tocantins-TO, em caso de localidades distantes, deverá ser alinhada posteriormente com a organização a melhor forma de envio ou coleta das premiações.
- 9.2. A premiação será:
 - 9.2.1. Para o time ganhador do campeonato vão ser contemplados com 5 Headsets Gamer.
 - 9.2.2. Para o segundo colocado 5 Gift Cards RP no valor de R\$50,00 cada.
 - 9.2.3. Para a terceira colocação teremos brindes do evento.
- 9.3. **Sobre as premiações:**
- 9.4. Não serão contemplados jogadores reservas, fica a cargo de cada equipe definir como ficará a divisão dos prêmios.





MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS CAMPUS
PARAÍSO DO TOCANTINS
IV ETIVA

10. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 10.1. Os participantes do campeonato, incluindo os ganhadores e seus acompanhantes, assumem total e exclusiva responsabilidade a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados por sua participação no IFTO Games, sendo esses direitos cedidos livres e desembaraçados de todos e quaisquer ônus ou restrições.
- 10.2. Os ganhadores e seus acompanhantes autorizam, desde já, a veiculação de seu nome, imagem e som de voz, sem limitação de espécie alguma para utilização das mesmas em fotos, cartazes, filmes, spots e em qualquer tipo de mídia e peças promocionais para a divulgação da conquista do prêmio.
- 10.3. Os organizadores do IFTO Games, ao seu exclusivo critério, a qualquer tempo, se julgar necessário, poderá alterar as regras constantes deste regulamento, mediante comunicação pública de tais mudanças.
- 10.4. Os organizadores do IFTO Games poderão interromper o campeonato em qualquer momento em caso de motivo de força maior.
- 10.5. As dúvidas não previstas neste regulamento serão julgadas pela comissão organizadora do 7º IFTO Games, cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.
- 10.6. 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 Disciplinar para consequências maiores.
- 10.7. A participação neste campeonato atribui aos participantes a aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento.

