

## **EDITAL OFICIAL DE WILD RIFT (LOL MOBILE)**

Escola: ETE Advogado José David Gil Rodrigues

Professora responsável: Elisângela Batista

Monitores: Arthur Luiz (3BDS), Jonatas Ezequiel (3AADM) e Rafael Barbosa (3BDS)

### **PREÂMBULO**

O presente regulamento tem por objetivo estabelecer as normas oficiais e complementares do Torneio de Wild Rift da ETE Advogado José David Gil Rodrigues.

Todas as decisões aqui contidas visam garantir segurança, justiça competitiva e fluidez de jogo, levando em consideração que os participantes não são atletas profissionais e que a condução do torneio busca um equilíbrio entre espírito esportivo e bom senso técnico

### **Art. 1º – Modalidade e Estrutura Geral**

1. O torneio será disputado na modalidade Wild Rift, em categoria única mista (homens e mulheres).
2. Os monitores e a escola não serão responsabilizados pela falta de internet ou bateria no celular.
3. Cada equipe será formada por cinco jogadores e um substituto opcional. A substituição é proibida durante a partida, sendo permitida apenas no momento da criação do jogo. Além disso, o integrante substituto (sexto membro da equipe) **gastará seu espaço de modalidade em todo o intergil.**
4. O início ou a continuação de qualquer partida só será permitido se todos os membros das equipes estiverem no mesmo ambiente que os monitores.
5. Os jogos serão realizados em formato mata-mata direto, onde uma equipe elimina a outra por meio da vitória da partida.
6. A partida acontecerá no formato de jogo Escolha Alternada, onde há o Draft - fase de seleção estratégica de campeões, onde as equipes escolhem e banem personagens.
7. Em casos de necessidade de um melhor perdedor, será admitida a equipe que tiver derrubado mais torres em seu jogo.

### **Art. 2º – Chaveamento**

1. A competição terá o chaveamento decidido por meio de sorteio pelos monitores e com presença de algum responsável de maior autoridade como um professor ou a monitora-chefe de quadra.

### **Art. 3º – Criação de partida e composição de equipe**

1. Cada equipe de sua respectiva sala deverá nomear um capitão, onde será a voz de toda

a equipe.

2. A partida será criada pelo monitor presente, onde o mesmo permanecerá de espectador até o final da partida.

3. Os capitães deverão enviar uma solicitação de amizade ao monitor responsável pela criação da partida. Após isso, cada capitão deverá convidar o restante de sua equipe para dar início às partidas.

#### **Art. 4º – Conduta e FairPlay**

1. É obrigatório o respeito entre os competidores.

2. São proibidas discussões, provocações, insultos ou gestos antidesportivos, tanto dentro do jogo quanto presencialmente.

3. O monitor poderá:

- a) Advertir verbalmente na primeira ocorrência;
- b) Eliminar um jogador em caso de mau comportamento singular, removendo ele da partida.
- b) Eliminar a equipe em caso de desrespeito grave coletivo.

4. O árbitro poderá interromper a partida em caso de risco de conflito verbal ou físico.

5. O objetivo principal é manter o espírito esportivo, o respeito mútuo e a integridade física.

#### **Art. 5º – Organização e Previstos**

1. A organização registrará:

- a) As equipes participantes;
- b) Os resultados oficiais;
- c) A quantidade de torres derrubadas;
- d) A evolução do chaveamento até a final.

#### **Art. 6º – Casos Omissos**

1. Situações não previstas neste regulamento serão analisadas pelos monitores responsáveis, priorizando bom senso, segurança e justiça esportiva.

#### **Art. 7º – Disposições Finais**

1. Este regulamento entra em vigor a partir da data de sua divulgação.

2. Todos os participantes, ao se inscreverem, aceitam integralmente as regras aqui estabelecidas.

Edital feito por: Arthur Luiz - 3B DS

