

**JOGOS ELETRÔNICOS DO IFPA**  
**– Fase Institucional –**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO**  
**LEAGUE OF LEGENDS**

**Edição 2021**

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS**

### **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 1º** - Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada [eJIF GAMES 2021](#), que acontecerá de forma remota (online) no Brasil, organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade League of Legends.

**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** - 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.

**Art. 3º** - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

**Art. 4º** - 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.

### **DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE**

**Art. 5º** - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e 5 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo campus.

**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. 6º** - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**Art. 7º** - O nome da equipe será o nome do campus que os jogadores representam seguida de I ou II dependendo da ordem de inscrição e, somente se, houver mais de uma equipe de LOL do mesmo campus..

**Art. 8º** - O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

**§1º** - Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

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

**§3º** - Os estudantes-atletas 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 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).

**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;

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.

**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 reunião técnica.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - 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;
- 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);

**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 semi-final, disputa de terceiro lugar e final;

## **DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LOL**

**Art. 18º** - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º - O link para o servidor é <https://discord.gg/4NNQT4tgGk> e possui o nome de e-JIF Games 2021 - IFPA

§2º - Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do 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 Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

**Art. 19º** - Durante o momento da partida não será permitida a comunicação entre equipes, exceto pelo uso de emotes disponíveis na plataforma.

## **DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA**

**Art. 20º** - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

**Art. 21º** - 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. 22º** - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

**Art. 23º** - 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.

**§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 Coordenação de Modalidade se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes ou abrir um prazo maior.

**Art. 24º** - 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. 25º** - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

## DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

**Art. 26º** - Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

**Art. 27º** - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

**Art. 28º** - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

**Art. 29º** - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

**Art. 30º** - 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 na Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends (Anexo IV).

**Art. 31º** - A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento, novas proibições de *skins*, caso surjam novos *bugs* conhecidos com os Campeões.

#### DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

**Art. 32º** - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

**Art. 33º** - Os técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

**Art. 34º** - 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 decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

**Art. 35º** - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

**Art. 36º** - 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 (screenshots) do resultado reportado;

## DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 37º** - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na [Página Oficial do IFPA](#), bem como na plataforma Battlefy;

**Art. 38º** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.