



MODALIDADES LEAGUE OF LEGENDS

REGULAMENTO ESPECÍFICO

INSCRIÇÕES PELO LINK NO INSTAGRAM

@PRAEUNIRV

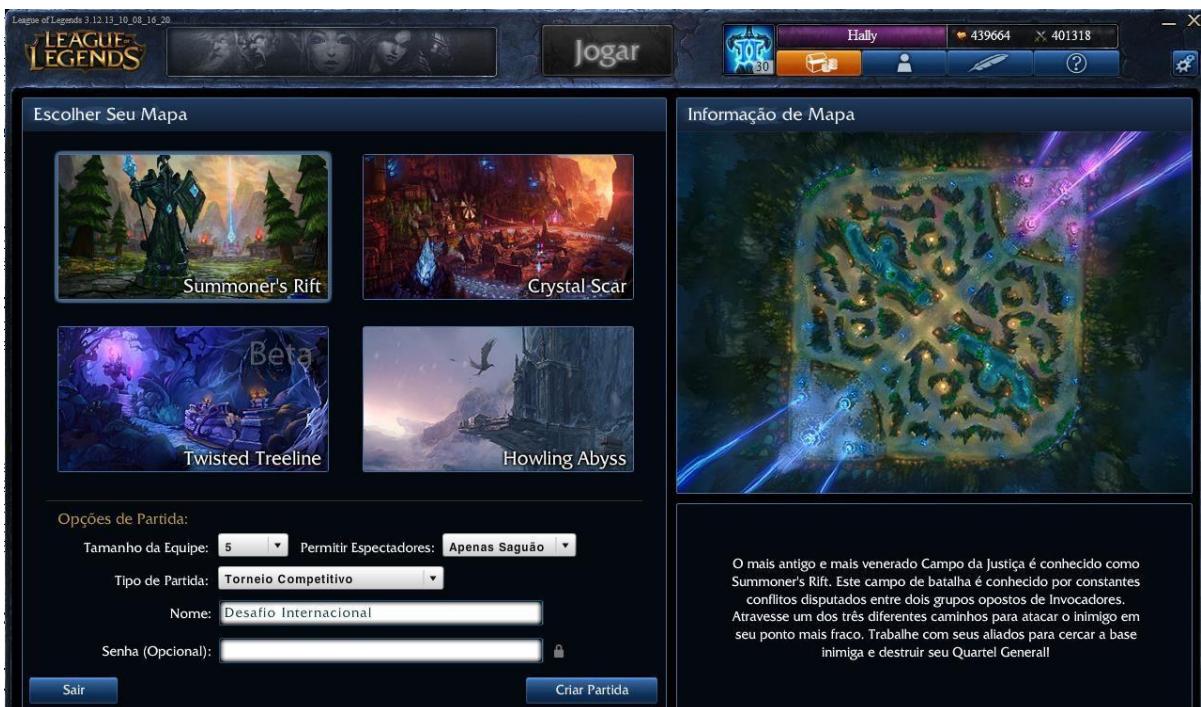
PRAE
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS

Uni RV
Universidade de Rio Verde

ONOSO
IDEAL É
VER VOCÊ
CRESER

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE LEAGUE OF LEGENDS

1. A competição de *League of Legends* será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os jogos serão realizados on-line.
3. Os jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“RGI”), ou de nenhuma das suas respectivas afiliadas.
4. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.
5. O(a) aluno(a)-atleta deverá estar conectado à plataforma de jogo com antecedência mínima de 10 minutos antes da partida.
6. É de plena responsabilidade do jogador a manutenção e uso de seus equipamentos.
7. Jogadores usarão seus logins pessoais. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para as suas preferências. O Nome de Invocador da conta não poderá ser alterado durante o torneio.
8. O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderão ser em forma de:
 - a) Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner’s Rift até que um vencedor seja determinado por meio da conclusão do objetivo final (destruição do Nexus)
 - b) Série – Uma série de jogos disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.
9. As configurações de jogo serão:
 - a) Mapa: Summoner’s Rift;
 - b) Tamanho de Time: 5;
 - c) Permitir Espectadores: Apenas Saguão;
 - d) Tipo de Partida: Torneio Competitivo.



10. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos como Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.
 - a) Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado;
11. No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmos Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.
 - a) Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida;
 - b) Os jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa no chat /all, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:
 - c) Perda de conexão não intencional;
 - d) O mau funcionamento de um hardware ou software;
 - e) Os jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após a autorização de ambas as equipes via chat /all.

- f) Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem uma das justificativas da seção
- g) A ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.
12. As decisões de quais condições justificam um remake ficam somente a critério dos oficiais dos Jogos. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:
- Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;
 - Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;
13. Cada jogador capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o Jogo seja estabelecido. Depois de iniciado, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.
14. Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:
- A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;
 - A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);
 - A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).
15. Partidas em que jogadores tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que um jogador tenha sido desclassificado.

Ausência (WxO)		
<i>League of Legends</i>	2 x 0	Melhor-de-3
	3 x 0	Melhor-de-5

16. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros e oficiais dos Jogos.
 - a) Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violar as regras e/ou padrões de integridade poderão acarretar em penalidades.
17. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do Campeonato de LoL dos Jogos e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização dos Jogos, que são finais.
18. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
19. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

20. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Na competição de *League Of Legends* as equipes devem ser compostas por alunos da UniRV, sendo a equipe formada por 5 jogadores podendo ser tanto do mesmo curso ou de cursos diferentes.