

## REGRAS DE BOA CONDUTA DOS JOGADORES

Essas regras deveram ser obedecidas em todas as competições durante o decorrer do evento. As seguintes ações serão consideradas falta de espírito esportivo:

- Uso de qualquer programa malicioso;
- Desconectar intencionalmente;
- Qualquer tipo de atitude antidesportiva ("trash talk");
- Não serão permitidos ofensas, xingamentos ou racismo de qualquer gênero.
- O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelos jogos;
- Comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeito a um jogador de outra equipe ou responsável do torneio;
- O uso de algum bug do jogo previamente declarado como "não válido" pelos árbitros do torneio;
- Participação de um jogador não informado previamente;
- Cada participante deve estar em apenas um time do torneio. É obrigatório que cada participante do torneio esteja dentro do IFRO, caso contrário o mesmo não poderá participar.

Se for detectada qualquer falta de espírito esportivo de algum jogador, o jogador infrator, a critério da organização do torneio ou um grupo de árbitros, poderá ser punido:

1. Recebendo uma advertência;
2. Concedendo vitória instantânea para o time adversário;
3. Desqualificação do campeonato.

A punição não será necessariamente progressiva, dependendo da avaliação da situação, o time poderá ser desqualificado diretamente, sendo retirado de qualquer premiação.

## MÉTODO DE REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS

- A tabela será atualizada de acordo com os resultados em tempo real e sempre estará disponível para consulta online, será de responsabilidade de cada líder;
- Qualquer dúvidas sobre o torneio poderá ser esclarecida com a equipe de organização presente dentro do IFRO;
- As partidas serão totalmente online;
- Início da partida (quantidade de jogadores presente);
- Resultado final (placar).



- Estar com pelo menos 05 (membros) da sua equipe online no horário combinado;

Em caso de falta de membros, no horário combinado pela organização do torneio:

- Deve ser dada uma tolerância de 10 (dez) minutos.
- Em caso de exceder essa tolerância, a organização dará a partida por W.O, concedendo a vitória ao time adversário.
- Podem ser combinados W.O entre as equipes, sempre em contato com a organização;

## **REGRAS DO TORNEIO DE LEAGUE OF LEGENDS**

Cada participante deve fazer sua inscrição previamente no site do IFRO ou acessando o link <https://forms.gle/ftP4kwsHz5qBnvSJ9>. Caso o jogador não esteja cadastrado do site do IFRO o mesmo não poderá participar do torneio e se não estiver cadastrado no site da RIOT não receberá o prêmio dado pela empresa.

- É obrigatório manter o NICK do participante atualizado, para melhor gerenciamento dos participantes.
- Campeonato sem taxa de inscrição;
- Quantidade de times: 32;
- Cada equipe poderá inscrever 6 membros;
- 05 Titulares (01 responsável pela equipe, líder);
- 01 Reserva.

Premiação: Como se trata de um campeonato sem fins lucrativos, a premiação será oferecida pela RIOT.

- Com a inscrição do evento no site da RIOT (empresa criadora do leagueoflegends), a mesma irá oferecer uma premiação própria;

## **REGRAS GERAIS DAS PARTIDAS DE LEAGUE OF LEGENDS**

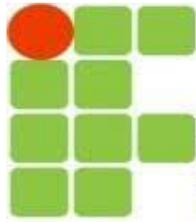
- Método de competição: 5 vs 5;
- Mapa: Summoner'sRift;
- Duração do jogo: Até que o vencedor seja determinado;
- MATA-MATA, chaveamento sorteado pela organização;
- As partidas válidas pelo MATA-MATA, serão MELHOR DE 1, com exceção da disputa do terceiro lugar e da GRANDE FINAL, que será em formato MELHOR DE 3;

- Banimentos por time: 5;
- Vencedor do jogo: O time que destruir completamente o Nexus do inimigo ou forçar a rendição do inimigo;
- O level mínimo para jogadores é 30 e sem limite de elo;
  
- Permitido 10 minutos de pausa por equipe;
- Uso de chat é responsabilidade da equipe, não é válida reclamações sobre ofensas com a organização, devido ao fato que o jogador poder mutar todos os jogadores da partida;
- Não é permitido iniciar a partida sem que os dois times estejam presente;
- Proibido uso de pick coringa. Em caso de desconectar durante a seleção de picks ou ban os jogadores deverão iniciar novamente repetindo exatamente os mesmos bans e picks em ordem;
- Em cada equipe deverá haver um capitão que a representará na comunicação com os juízes;
- Escolha dos campeões: Será utilizado o modo competitivo. Jogadores somente poderão utilizar campeões que eles habilitaram ou que estão habilitados devido a rotação de campeões (mínimo de 16 campeões);
- Restrições: No momento não existe nenhuma restrição de campeão ou item. Restrições podem ser adicionadas durante a competição por decisão da organização;
- Os lados "azul" e "vermelho" será decido pelo time que ficou na parte superior do confronto na tabela, que é decido aleatoriamente pelo site e também pelos times que estão vindo de vitória com o resultado mais rápido;
- Em casos de interrupção do jogo:
  - Perda de conexão não intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador.
  - Problema com o servidor: Múltiplos jogadores perdendo conexão devido a um problema no servidor.
  
- Procedimento para perda de conexão não intencional/problemas com servidor:
  - Se um ocorrer problema com o servidor antes de passados 5 minutos de partida E antes do firstblood OU o cliente de um jogador apresentar problemas ou não conseguir carregar o jogo, então a partida deverá ser reiniciada.
  
- Se um jogador deixar uma partida intencionalmente, a mesma continuará normalmente.

- Se ocorrer um problema com o servidor, o responsável pelo campeonato ou árbitro responsável deverá decidir entre:
  - Reiniciar a partida;
  - Dar a vitória a um dos times, devido ao tempo decorrido, itens a ser considerado:
    - Total de torres destruídas;
    - Total de Kills.
- Em caso de PAUSA: Pausa é uma ferramenta utilizada para parar o jogo em um torneio. A pausa pode ser usada para verificar possíveis falhas de hardware ou de servidor sem que o resultado do torneio não seja afetado.
  - Cada equipe tem direito a 01 (uma) pausa técnica e deve ser comunicado em chat aberto com 05 (cinco) segundos de antecedência;
  - Pausa (/pause) pode ser solicitada pelo administrador de um torneio ou por um líder nas seguintes condições:
    - Após qualquer jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no computador;
    - Após solicitar e receber permissão do organizador do torneio. Essa opção só é válida no caso de problemas de hardware (periféricos) ou perturbações físicas ao jogador, apenas para os presentes no IFRO dentro da ARENA;
    - O jogo não irá continuar (/unpause) até que todos os problemas estejam resolvidos e o responsável do torneio permita.



## MODELO DE CHAVEAMENTO



INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
RONDÔNIA

