UniSALESIANO
Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium

REGULAMENTO LEAGUE OF LEGENDS

E-JUS 2022

05, 06, 12, 13, 14, 15, 17 e 18 de novembro

JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNISALESIANO ARAÇATUBA
E-JUS 2022

I. REGRAS PARA FORMAÇÃO

Cada equipe deve manter, por toda a duração do torneio, cinco (5) jogadores na formação principal (“Equipe Titular”), no máximo dois (2) substitutos (“Reservas”), bem como, de forma opcional, um (1) técnico (“Coach”), formando a “Equipe Ativa”. Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima. Alterações na equipe titular podem ocorrer de acordo com o item II abaixo.

II. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

As equipes estão autorizadas a realizar as seguintes mudanças em suas Equipes Ativas:

i. Mudança de jogador da Reserva para a Equipe Titular;

ii. Mudança de jogador da Equipe Titular para a Reserva;

iii. Não será permitida a inclusão de novos jogadores à Reserva durante o campeonato;

iv. Não será permitida a dispensa de jogadores durante o campeonato.

O jogador reserva que entrar na equipe titular para uma partida não precisa necessariamente estar em sua posição/role original.

Se uma equipe optar por alterar um ou mais jogadores titulares por reservas entre partidas realizadas no mesmo dia, a organização deverá ser informada 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida.

Se uma equipe desejar substituir um ou mais jogadores entre jogos de uma mesma série ou jogos seguidos, essas substituições deverão ser informadas para o juiz em até 5 minutos após o término (explosão do Nexus) da partida anterior.

Caso uma equipe não cumpra o prazo informado, a escalação será a mesma utilizada na última partida oficial da equipe.

III. TÉCNICO

Cada equipe de League of Legends do e-JUS 2022 poderá designar um técnico.

i. O técnico não pode ser um jogador Titular ou Reserva;

ii. Cada técnico só pode representar uma equipe por vez;

iii. Caso a equipe possua um técnico, o mesmo deverá estar presente durante a fase pick/ban das partidas em que a equipe participar.

IV. ESTUTURA DO TORNEIO

a) A primeira fase do torneio será disputada em uma fase de grupos, com partidas melhor de um (md1). A quantidade de grupos e de equipes por grupo irá depender da quantidade de equipes inscritas no torneio.

b) A segunda fase do torneio será disputada em fase mata-mata (playoffs), com partidas melhor de três (md3), com exceção da final, que será melhor de cinco (md5). O tipo da chave dependerá da quantidade de equipes inscritas no torneio, podendo ser eliminatória simples ou eliminatória dupla.

c) Na primeira rodada da fase de grupos, a definição do lado que cada equipe jogará (Azul ou Vermelho) será definido através de sorteio. Nas rodadas seguintes, as equipes com melhores desempenhos gerais escolherão o lado que desejam jogar. A cada rodada iniciada, o critério utilizado para definir a equipe com melhor desempenho será: (i) Número de vitórias, (ii) Menor tempo acumulado em vitórias.

d) A partida será realizada em uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos a seguir, que ocorrer primeiro: (i) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus), ou (ii) Vitória por julgamento.

e) A final será realizada em uma série de jogos melhor de cinco (md5), disputados até que um time vença a maioria do total de jogos (três jogos). A equipe vencedora será a campeã do torneio.

V. COMUNICAÇÃO

A comunicação das equipes deverá ser realizada através do servidor do e-JUS no Discord. O link de acesso ao servidor será disponibilizado para os

capitães das equipes, e estes deverão repassar para sua respectiva equipe.

A comunicação das equipes na final presencial será realizada através do servidor do TeamSpeak, hospedado localmente na instituição.

Durante a fase de pick/ban, será transmitida ao público uma parte da comunicação dos jogadores.

VI. PAPEL DOS JUÍZES

Os juízes são os responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

a) Checar a formação das equipes antes das partidas;
b) Comunicar/autorizar o início da partida;
c) Solicitar pausas e retomadas do jogo;
d) Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
e) Confirmar o final da partida e o resultado.

O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, técnico, patrocinador ou indivíduo.

VII. CONFIGURAÇÃO PRÉ-PARTIDA

Os jogadores deverão estar presentes ao menos 15 minutos antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

a) Testar e garantir sua própria conexão;
b) Ajustar configurações dentro do jogo;
c) Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz;
d) Organizar Runas.

Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados pelos juízes. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas de acordo com o item IX.

O limite máximo tolerável para atraso é de 10 minutos.

VIII. CONDUTA DOS JOGADORES

a) Conspiração

Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador.

b) Integridade Competitiva

Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante o torneio, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play. Para fins de esclarecimento, a composição de times e a fase de pick/ban não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

c) Hacking

Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do League of Legends por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

d) Compartilhamento de Conta

Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

e) Programas de trapaça

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

f) Desconexão intencional

Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

g) Ofensas e Discurso de Ódio

O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória.

h) Comportamento Disruptivo/Insultos

O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultuosa, zombeteira ou perturbadora.

IX. PENALIDADES

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os juízes podem emitir as seguintes penalidades:

i. Advertência Verbal;
ii. Perda da escolha de lado para o jogo atual e/ou futuros;
iii. Perda de ban para o jogo atual e/ou futuros;
iv. Suspensões;
v. Perda de jogos;
vi. Desclassificações.

É importante notar que as penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos juízes, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.