

I TORNEIO DE LEAGUE OF LEGENDS

IFRS *Campus* Bento Gonçalves

REGULAMENTO

I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art.1º. O I Torneio de League of Legends - IFRS *Campus* Bento Gonçalves é promovido pelo(s) servidores e estudantes do *Campus* Bento Gonçalves com o auxílio da Pró-Reitoria de Extensão.

Art.2º. Este regulamento visa proporcionar condições de igualdade para todos os participantes inscritos. A participação no torneio atesta que o jogador concordo com este conjunto de regras. Possíveis alterações neste documento serão possíveis mediante aprovação em Congresso Técnico com os participantes.

Art.3º. A normatização complementar, bem como os atos de comunicação aos participantes do I Torneio de League of Legends - IFRS *Campus* Bento Gonçalves, formalizar-se-ão através de documentos oficiais expedidos pela Comissão Organizadora.

II DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art.4º. A Comissão Organizadora do torneio é composta pelos seguintes membros:

I - Docentes: Cibele Alves dos Santos (cibele.santos@bento.ifrs.edu.br)

II - Técnicos Administrativos: Augusto Veber

III - Estudantes do IFRS *Campus* Bento Gonçalves: Guilherme Poletti da Costa, Letícia Elisa Casagrande Piazzetta

Art.5º. Todos os membros da Comissão Organizadora do torneio serão considerados conhecedores da legislação esportiva aplicável a esta modalidade de esporte eletrônico e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

III DOS OBJETIVOS

Art.6º. São tratados como objetivos do Torneio os seguintes aspectos:

I - Promover a saúde mental dos estudantes do IFRS *Campus* Bento Gonçalves isolados socialmente em função do coronavírus (COVID 19) através de uma atividade esportiva em grupo, embora seja à distância;

II - Favorecer a integração entre os estudantes por meio do Esporte Eletrônico ou eSport, ora representado pelo League of Legends, sendo um dos jogos mais populares do mundo e classificado como um MOBA (Multiplayer Online Battle Arena);

III - Avaliar a possibilidade do evento ser utilizado como proposta piloto para um evento oficial do calendário esportivo institucional, envolvendo os esportes eletrônicos.

IV DO FORMATO

Art.7º. A organização do chaveamento será anunciada a partir do número de equipes inscritas, dando preferência à formação de grupos com 4 equipes.

Parágrafo único: Em caso apenas uma equipe inscrita ela será designada como campeã do torneio.

IV DO CRONOGRAMA

Art.8º. O torneio seguirá o seguinte cronograma de realização:

Data	Descrição
24/09	Divulgação do Regulamento e início do prazo de inscrição;
30/09	Fim do prazo de inscrição das equipes;
01/10	Homologação das equipes inscritas;
03/10	Primeiro dia dos jogos do Torneio;
04/10	Jogos restantes e final do campeonato.

V DAS INSCRIÇÕES

Art.9º. Estão aptos a realizar a inscrição no torneio os estudantes regularmente matriculados nos cursos do IFRS *Campus* Bento Gonçalves.

Art.10º. Cada equipe deverá ser composta por até seis (6) estudantes, sendo cinco (5) titulares e um (1) reserva.

Art.11º. No momento da inscrição a equipe deverá fornecer as seguintes informações:

I- O nome da equipe;

II - Os seguintes dados dos cinco ou seis (opcional) membros: nome completo, cadastro de pessoa física (CPF), e-mail, número de Whatsapp e nome de invocador no League of Legends.

V - Um membro da equipe que será designado como líder.

Art.12º. As inscrições deverão ser realizadas apenas pelo Líder da equipe, do dia 24/09 até 30/09, por meio do seguinte formulário: [clique aqui](#).

VI DA COMUNICAÇÃO

Art.13º. Durante a organização e realização do evento, os líderes das equipes poderão ser convocados para a realização de reuniões com objetivo de definir padrões de condução da competição e sorteios. Dessa forma, adequando o torneio às suas reais finalidades e com objetivo de auxiliar no esclarecimento de dúvidas.

§1º. A convocação será realizada via e-mail e whatsapp aos líderes de cada equipe com no mínimo 24 horas.

§2º. Em caso de não disponibilidade do líder da equipe mediante resposta via ao e-mail de convocação, poderá ser apresentado um outro membro para a sua substituição na reunião.

VII DAS REGRAS

Art.14º. Todos os jogos deverão utilizar o código de torneio fornecido na plataforma Battlefy.

Art.15º. Os jogadores devem se apresentar online para check-in ao menos 15 minutos antes do início da partida, também é importante a presença dos jogadores antes do jogo para conferência e entrevista com a Comissão Organizadora.

Art.16º. A partir do momento que a sala é criada, as equipes terão somente 10 minutos para que todos os jogadores entrem no saguão de seleção. Se a equipe não completar o número de 5 jogadores inscritos após 10 minutos o time estará automaticamente desqualificado.

Art.17º. Se um membro da equipe for desconectado, o jogador terá 10 minutos (em pause) para reconectar ao jogo. Após o tempo decorrido a equipe terá de continuar com um jogador a menos.

Art.18º. Se algum jogador for desconectado durante o saguão de seleção, o saguão será refeito repetindo os campeões e banimentos selecionados até então.

Art.19º. Os jogadores estarão em um servidor do discord fornecido pela organização.

Art.20º. Durante a partida, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

VIII DA PREMIAÇÃO

Art.21º. A equipe vencedora será convidada a participar do Torneio de League of Legends do IFRS, podendo, caso ganhe, participar do I Torneio Sul-Brasileiro de League of Legends dos Institutos Federais.

IX DAS RESPONSABILIDADES

Art.22º. É de responsabilidade direta e exclusiva do atleta ou de seu responsável legal em caso de menor de idade os danos e consequências causadas por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art.23º. Caso haja alguma conduta inadequada de algum participante durante a realização do evento, o mesmo poderá ser advertido, suspenso ou excluído do evento pela Comissão Organizadora.

Art.24º. Além das consequências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

X DO USO DE IMAGEM, ÁUDIO E DEMAIS MATERIAIS

Art.25º. Os participantes do evento autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, o uso de áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

XI DOS CASOS OMISSOS

Art.26º. Os casos omissos deste Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora e outros membros convidados, buscando-se soluções que se harmonizem com o sistema legal adotado pelo presente Regulamento.