

I SELETIVA DE LEAGUE OF LEGENDS

IFRS *Campus* Osório

REGULAMENTO

I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. A I Seletiva de League of Legends - IFRS *campus* Osório é um torneio promovido pelo(s) servidores e estudantes do *campus* Osório com o auxílio da Pró-Reitoria de Extensão.

Art. 2º. Este regulamento visa proporcionar condições de igualdade para todos/as os/as participantes inscritos/as. A participação na seletiva atesta que o/a jogador/ concorda com este conjunto de regras. Possíveis alterações neste documento serão possíveis mediante aprovação em Congresso Técnico com os/as participantes.

Art. 3º. A normatização complementar, bem como os atos de comunicação aos/as participantes da I Seletiva de League of Legends - IFRS *campus* Osório, 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: Marlon André da Silva (marlon.silva@osorio.ifrs.edu.br) e Mariana Afonso Ost (mariana.ost@osorio.ifrs.edu.br).

II - Técnicos Administrativos: Eduardo Avila (eduardo.avila@osorio.ifrs.edu.br). - **Contato principal para dúvidas.**

III - Discente do IFRS *campus* Osório: Gabriel Teixeira.

Art. 5º. Todos os membros da Comissão Organizadora da seletiva 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* Osório isolados socialmente em função do coronavírus (COVID 19) através de uma atividade esportiva eletrônica 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. O Anexo I deste regulamento disporá sobre as formas de disputa desta seletiva.

IV DO CRONOGRAMA

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

Data	Descrição
05/10	Divulgação do Regulamento e início do prazo de inscrição;
06/10	Fim do prazo de inscrição das equipes;
07/10	Homologação das equipes inscritas;
08/10	Primeiro dia dos jogos do Torneio;
09/10	Jogos restantes e final do campeonato.

Parágrafo Único: Os horários de início das partidas serão agendados, preferencialmente, após as 19h.

V DAS INSCRIÇÕES

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

Art.10º. Cada equipe deverá ser composta por cinco (5) estudantes.

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

I- O nome da equipe;

II - Os seguintes dados dos cinco membros: nome completo, turma ou curso (caso seja aluno de curso Superior), cadastro de pessoa física (CPF), e-mail, e nome de invocador no League of Legends.

III - Um membro da equipe que será designado(a) como capitão ou capitã, este membro deverá fornecer o número de Whatsapp junto das demais informações do inciso II.

Art. 12. As inscrições deverão ser realizadas preferencialmente pelo Líder da equipe, do dia 05/10 até 06/10, por meio do seguinte formulário: [clique aqui](#).

VI DA COMUNICAÇÃO

Art. 13. Durante a organização e realização do evento, os capitães 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/ou whatsapp aos líderes de cada equipe com no mínimo 24 horas.

§2º. Em caso de não disponibilidade do capitão ou capitã da equipe mediante resposta à convocação, poderá ser apresentado um outro membro para a sua substituição na reunião.

VII DAS REGRAS

Art. 14. Foi criado um servidor na plataforma discord, cuja participação do capitão ou capitã das equipes durante as partidas é obrigatória, link de convite <https://discord.gg/NVTjfKW>.

§1º Neste mesmo servidor do discord, existe um canal para as equipes se comunicarem via chat de voz, durante as partidas, participação opcional.

§2º Os jogadores, nas datas e horários de suas partidas, devem realizar check-in no canal de texto homônimo (check-in), deste mesmo servidor do discord, quinze (15) minutos antes de cada partida, seguindo as instruções lá dispostas, e se manterem online, ao menos, até o término da seleção de campeões.

§3º O capitão ou capitã da equipe deve postar, em até 3 minutos após cada partida (mesmo em uma série md3/md5), no canal de texto deste discord denominado "sala de capitães" printscreen das estatísticas da partida, gerada pelo jogo ao final de cada confronto.

Art. 15. 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 derrotado por W.O. naquela partida.

Art. 17: Se um membro da equipe for desconectado por problema técnico, 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, podendo o ausente reconectar-se a qualquer tempo.

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

Art. 19: As partidas seriadas (melhor de 3 ou melhor de 5) terão intervalo de 5 (cinco) minutos entre as rodadas.

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

Parágrafo Único: Todas as denúncias de toxicidade serão estudadas e analisadas pela Comissão Organizadora.

Art. 21: O uso de algumas *skins* estão proibidas, a listagem completa está disponível [aqui](#).

Parágrafo único: Quem deve reportar e comprovar o uso de uma ou mais *skins* não permitidas são as equipes disputantes à Comissão Organizadora.

Art. 22: É expressamente proibida a utilização de qualquer software de terceiro para perceber vantagens indevidas dentro do jogo (*cheats, script, etc.*), assim como o abuso intencional de *bugs*.

VIII DAS PUNIÇÕES

Art. 23: As equipes ou jogadores que incidirem no disposto nos arts. 20, 21 e 22 deste Regulamento, ou infringirem qualquer outra norma de conduta, estarão sujeitos à(s) punição(ões) a ser(em) definida(s) a critério da Comissão Organizadora, na pessoa de qualquer de seus membros ou em decisão colegiada; desta decisão não caberá recurso.

IX DA PREMIAÇÃO

Art. 24: A equipe vencedora será convidada a participar do Torneio de League of Legends do IFRS, podendo, caso se consagre campeã, participar do I Torneio Sul-Brasileiro de League of Legends dos Institutos Federais.

X DAS RESPONSABILIDADES

Art. 25: 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. 26: 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. 27: Além das consequências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

XI DO USO DE IMAGEM, ÁUDIO E DEMAIS MATERIAIS

Art. 28: 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.

XII DOS CASOS OMISSOS

Art. 29: 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.