



1º Jogos de League of Legends do IFRS – LoLIFRS

***Retificação I (15 de outubro de 2020).**

Promoção: IFRS - Instituto Federal do Rio Grande do Sul.

Data da realização: 16 a 18 de outubro de 2020.

Período de Inscrição: 09 a 14 de outubro de 2020.

Homologação das inscrições: 15 de outubro de 2020.

Sorteio dos grupos: 15 de outubro de 2020, às 17h.

Abertura: 16 de outubro, às 18h00min.

Horário dos confrontos:

- **Dia 16/10/2020 (fase de grupos):** a partir das 19h.
- **Dia 17/10/2020 (fase de grupos):** a partir das 13h.
- **Dia 18/19/2020 (semifinais e final):** a partir das 13h.

Premiação: Medalhas para 1º, 2º e 3º lugares.

Seção 1 - Das Disposições Gerais

Art.1.1 O 1º Jogos de LoL do IFRS (LoLIFRS) é uma competição utilizando o jogo eletrônico do gênero *multiplayer online battle arena* (MOBA) *League of Legends* (LoL), organizado pela Pró-reitoria de Extensão (Proex) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS).

Art.1.2 Este evento foi criado seguindo a política jurídica da “*Jibber Jabber*” (*Riot Games*) com recursos pertencentes à *Riot Games*. A mesma não endossa/patrocina este projeto.

Art.1.3 Este regulamento visa proporcionar que o torneio seja realizado assegurando condições de igualdade para todos os participantes inscritos.

Art.1.4 Os(as) participantes deste evento serão considerados(as) conhecedores(as) da legislação aplicável a esta modalidade de esporte eletrônico e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares.



Art.1.5 Alterações neste documento serão possíveis mediante aprovação da Comissão Organizadora ou por motivo de força maior.

Art.1.6 Fazem parte deste Regulamento:

1.6.1 Formulário de inscrição de equipes;

1.6.2 Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos (disponibilizada após o congresso técnico);

1.6.3 Anexo I - Lista de Proibições de *Skins* de Campeões.

1.6.4 Anexo II - Autorização para estudantes menores.

Art.1.7 A normatização complementar e subsequente, bem como os atos de comunicação aos(às) participantes deste evento, formalizar-se-ão através de documentos oficiais expedidos pela Comissão Organizadora.

Seção 2 - Da Estruturação da Organização do Evento

Art.2.1 A organização do evento será de responsabilidade da Comissão Organizadora, constituída por servidores(as) dos *campi* do IFRS e servidores(as) da Proex, designados(as) através de portaria.

Seção 3 - Dos Objetivos do Evento

Art.3.1 Promover a saúde mental dos estudantes do IFRS, em isolamento social devido ao enfrentamento do coronavírus (COVID 19), através de uma atividade esportiva cujas características permitem a competição em grupos de 05 a 07 jogadores, embora permaneçam isolados em locais diferentes, permitindo inclusive, que sejam assistidos por uma audiência online, através de diversas plataformas de *stream* online ou TV.

Art.3.2 Favorecer a interação entre os *campi* do IFRS por meio do Esporte Eletrônico ou eSports, ora representado pelo *League of Legends*, reconhecido como um dos jogos mais populares do mundo e um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Art.3.3 Avaliar a possibilidade de este evento ser utilizado como proposta piloto para um evento oficial do calendário esportivo institucional, gerando a possibilidade de inclusão dos jogos eletrônicos nos Jogos do IFRS (JIFRS).



Art.3.4 Propiciar aos dois melhores colocados na competição a participação no 1º Torneio de LoL dos Institutos Federais da Região Sul.

Seção 4 - Da Distribuição das Vagas

Art.4.1 Será disponibilizado uma vaga, para uma equipe, para cada *campus* do IFRS.

4.1.1 Após consulta realizada entre as unidades do IFRS, 11 (onze) *campi* manifestaram interesse em participar do 1º LoLIFRS.

Art.4.2 Cada *campus* participante deverá designar um(a) servidor(a) responsável pela equipe, através de ofício anexado ao formulário de inscrição da equipe.

4.2.1 O(a) servidor(a) designado(a) será o(a) responsável pela equipe do *campus* durante a realização do 1º LoLIFRS, desde a inscrição da equipe até o encerramento do evento, com a divulgação oficial do resultado final.

Seção 5 - Das Inscrições

Art.5.1 A inscrição da equipe deverá ser realizada de 09 a 14 de outubro de 2020, através do formulário online disponível em <https://forms.gle/y8UuETAPdVvRUAB19>.

Art.5.2 Caberá ao(à) servidor(a) responsável pela equipe de cada *campus* a veracidade de todas as informações e documentos adicionados no formulário de inscrição.

Art.5.3 Cada equipe poderá ser composta por no mínimo 6 (seis) jogadores, sendo 5 (cinco) titulares e 1 (um) reserva, ou no máximo 7 (sete) jogadores, sendo 5 (cinco) titulares e 2 (dois) reservas.

Art.5.4 Podem ser inscritos(as) como jogadores(as) estudantes regularmente matriculados(as) em cursos regulares no IFRS e que tenham:

5.4.1 Acesso ao equipamento e conexão de dados necessária para participar dos confrontos nos horários agendados;

5.4.2 Disponibilidade para participar dos confrontos que forem reagendados;

5.4.3 Autorização do(a) responsável legal, para os menores de idade.

5.4.3.1 Caberá ao(à) servidor(a) responsável pela equipe, responsabilizar-se pela autorização de cada membro da equipe que são declarados por lei como menores.

5.4.3.2 No ato da inscrição, o(a) servidor(a) responsável declarará que está em posse da(s) referida(s) autorizações.

5.4.3.3 O modelo de autorização para menores encontra-se no Anexo II deste regulamento.



Art.5.5 No formulário de inscrição, deverá conter corretamente:

- 5.5.1 Nome do *campus*;
- 5.5.2 Nome da equipe, que não poderá ser ofensivo ou conter linguagem imprópria;
- 5.5.3 Nome completo do(a) jogador(a);
- 5.5.4 Número de matrícula no IFRS;
- 5.5.5 Apelido do(a) jogador(a);
- 5.5.6 Telefone do(a) jogador(a);
- 5.5.7 E-mail do(a) líder da equipe;

Art.5.6 A homologação das inscrições ocorrerá no dia 15 de outubro de 2020.

Seção 6 - Do Formato do Torneio

Art.6.1 O torneio será organizado em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória (semifinal e final).

~~**Art.6.2** Na Fase de Grupos, as equipes serão distribuídas em grupos, contendo 03 (três) grupos com três equipes e 01 (um) grupo com duas equipes.~~

***Art.6.2** Na Fase Grupos, as Equipes serão distribuídas em 3 (três) grupos, sendo 1 (um) grupo com 4 (quatro) equipes e 2 (dois) grupos com 3 (três) equipes.

6.2.1 As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em um único turno (rodízio simples), com o vitorioso do confronto sendo declarado em uma partida única.

~~***6.2.2** O grupo com duas equipes terá o confronto realizado em melhor de 3 partidas.~~
Revogado.

Art.6.3 O sorteio do chaveamento será realizado no congresso técnico do dia 15/10/2020, com transmissão na plataforma Google Meet.

6.3.1 Durante a fase de grupos, a pontuação será 01 (um) ponto por vitória e zero ponto por derrota.

6.3.2 Em caso de finalização de confronto por WO (atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir, independente do motivo) será atribuída a pontuação zero (0) para a equipe faltante e um ponto para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

6.3.3 Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão ranqueadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

~~**Art.6.4** Classificar-se-á para a fase semifinal o primeiro colocado de cada grupo.~~



***Art.6.4** Classificar-se-á para a fase semifinal os primeiros colocados de cada grupo e o segundo colocado do grupo com 4 (quatro) equipes.

6.4.1 Na fase semifinal, os confrontos ocorrerão em melhor de três partidas;

6.4.2 Os vencedores das semifinais classificar-se-ão para a final que será realizada em jogo com uma única partida.

6.4.3 O 3º colocado da competição será a equipe que perdeu a semifinal para a equipe campeã.

***6.4.4** Nas semifinais a disputa ocorrerá entre:

- O primeiro do Grupo com 4 (quatro) Equipe (Grupo A) contra o primeiro do Grupo B; e,
- O segundo do grupo com 4 equipes (Grupo A) contra o primeiro do Grupo C.

Art. 6.5 Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

6.5.1 Primeiro critério de desempate: ausência de derrota por WO;

6.5.2 Segundo critério de desempate: confronto direto;

6.5.3 Terceiro critério de desempate: menor média de tempo em vitórias na fase de grupos;

6.5.4 Ficando duas equipes empatadas neste critério, volta-se ao item 6.5.2.

Art.6.6 Os confrontos deverão ocorrer na data e horário marcado.

6.6.1 Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado para um horário hábil para findar antes de iniciar os confrontos agendados para o dia.

Seção 7 - Dos Congressos

Art.7.1 Durante a realização do evento, o(a) servidor(a) responsável pela equipe e/ou o(a) jogador(a) líder de equipe pode ser convocado(a) para a realização de Congresso Técnico (online, preferencialmente pelo Google Meet), com o objetivo de:

7.1.1 Definir padrões de condução da competição;

7.1.2 Realizar o sorteio para composição dos grupos;

7.1.3 Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;

7.1.4 Esclarecer dúvidas, discutir e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e casos omissos.

Art.7.2 A convocação se dará por publicação no grupo de whatsapp, que será construído apenas para os(as) servidores(as) responsáveis de cada equipe, os(as) jogadores(as) líderes



de equipe e a comissão organizadora e também para os e-mails informados no Formulário de Inscrição.

Art.7.3 É obrigatória a presença do(a) servidor(a) responsável pela equipe e/ou jogador(a) líder quando for convocado(a) pela comissão organizadora.

7.3.1 Caso o(a) servidor(a) responsável pela equipe não possa estar presente na reunião, o(a) mesmo(a) deverá indicar um representante.

Art.7.4 O congresso para sorteio de distribuição nos grupos está marcado para o dia 15 de outubro de 2020, a partir das 17h.

7.4.1 Todos(as) os(as) servidores(as) responsáveis pelas equipes estão convocados(as) para este congresso.

7.4.2 Poderão estar presentes também, em caráter meramente de expectador, o(a) jogador(a) líder de cada equipe.

Seção 8 - Da Comunicação

Art.8.1 O(a) servidor(a) responsável e o(a) jogador(a) líder de cada equipe serão adicionados num grupo do whatsapp criado para a finalidade de promover a comunicação.

8.1.1 O(a) servidor(a) responsável deverá utilizar o seu e-mail institucional e o(a) jogador(a) líder de cada equipe deverá ter um e-mail *Gmail* para participar das videoconferências dos congressos.

Art.8.2 Todas e quaisquer manifestações da Comissão Organizadora serão realizadas nos seguintes canais:

8.2.1 Grupo de whatsapp do evento, a ser criado pela Comissão Organizadora;

8.2.2 Boletins oficiais com informações e deliberações, que serão enviados para os e-mails dos(as) representantes das equipes e grupo de e-mail dos docentes de Educação Física do IFRS.

Art.8.3 A Comissão Organizadora do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

8.3.1 O link para o servidor será disponibilizado no dia 15 de outubro para os(as) responsáveis e líderes das equipes.

8.3.2 Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.

8.3.3 Todos os(as) jogadores(as) deverão participar do servidor fornecido.



8.3.4 O nome de usuário(a) e apelido no servidor deverá ser o nome completo do(a) participante.

8.3.5 As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

8.3.6 Os canais de voz poderão ser monitorados pela Comissão Organizadora do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Seção 9 - Das Condições Pré-Partida

Art.9.1 A escalação das equipes contendo o nome do(a) jogador(a) e a sua respectiva posição deve ocorrer única e exclusivamente durante o tempo da “Janela de Escalação”.

9.1.1 A “Janela de Escalação” é um tempo de 5 (cinco) minutos, que ocorrerá antes de cada partida.

9.1.2 No caso de primeira partida do dia para as equipes, a “Janela de Escalação” se iniciará 20 minutos antes da mesma.

9.1.3 O início e fim da “Janela de Escalação” serão informados no grupo de Whatsapp da Organização.

9.1.4 A fim de evitar qualquer vantagem para uma determinada equipe, o servidor responsável da equipe ou o jogador líder deve informar esta escalação (uma única) no privado para o contato de Whatsapp da Comissão Organizadora e aguardar confirmação de recebimento da escalação.

9.1.5 O não envio da escalação durante a “Janela de Escalação” implicará na derrota para a equipe faltante, aplicando-se o W.O.

9.1.6 Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três, o(a) servidor(a) responsável ou jogador(a) líder da equipe poderá alterar a escalação durante cada “Janela de Escalação”, que ocorrerá em cada intervalo.

Art.9.2 Imediatamente após o anúncio do fim da “Janela de Escalação”, o saguão será criado e os jogadores deverão se apresentar para check-in online visando conferência e entrevista com a Organização.

9.2.1 O(a) servidor(a) responsável ou líder da equipe será convidado(a) para o saguão pela Organização.

9.2.2 O(a) mesmo(a) deverá convidar os demais integrantes da sua equipe.

9.2.3 A presença dos(as) jogadores(as) é de total responsabilidade da equipe.

9.2.4 As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os(as) cinco jogadores(as) escalados(as) para a partida estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.



9.2.5 Caso a situação ocorra com ambas às equipes em uma partida da Fase de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e W.O. para ambas.

9.2.6 Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, abrir-se-á nova “Janela de Escalação” e se repetirão os procedimentos para início da partida, sem prejuízo para as equipes.

Art.9.3 Durante o saguão, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

Art.9.4 Assim que todos os(as) jogadores estiverem presentes, deve-se esperar a confirmação das equipes e a autorização da Comissão Organizadora o para iniciar a seleção de campeões.

Art.9.5 Nos confrontos em que a equipe vitoriosa seja decidida em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerem consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

9.5.1 Neste tempo de intervalo já estão inclusas a “Janela de Escalação” para a partida e preparação para o início da próxima partida.

Art.9.6 É de inteira responsabilidade de cada jogador(a) ou equipe, garantir sua(s):

9.6.1 Configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo.

9.6.2 Manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

Seção 10 - Das Condições Durante a Seleção de Campeões

Art.10.1 Caso um(a) jogador(a) escolha o campeão errado, o saguão não será refeito.

Art.10.2 Em caso de *bugs* durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art.10.3 Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das *skins* constantes no Anexo IV deste Regulamento.



10.3.1 A Organização poderá adicionar em Boletins Oficiais (no site do evento e enviadas no grupo de Whatsapp da Organização) novas proibições de *skin*, caso surjam novos *bugs* conhecidos com Campeões.

10.3.2 Durante a seleção de campeões, os servidores responsáveis das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

10.3.1 Assim que a partida iniciar, a comunicação com os servidores responsáveis deverá ser finalizada.

Seção 11 - Das Regras Durante a Partida

Art.11.1 As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

11.1.1 Os técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art.11.2 Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a um total de 10 (dez) minutos (contínuos ou fracionados) de pause para realizar sua devida manutenção.

11.2.1 Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

Art.11.3 Durante a partida, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

Seção 12 - Das Responsabilidades e Penalidades

Art.12.1 É de responsabilidade direta e exclusiva do *cyber* 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.12.2 Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe durante a realização do evento, o(s) mesmo(s) estará (ão) sujeito (s) a receber as seguintes penalidades aplicadas pela Comissão Técnica:

12.2.1 Advertência verbal;

12.2.2 Perda da escolha de lado para o jogo atual e/ou futuros;

12.2.3 Perda do direito dos dois últimos banimentos de uma partida;

12.2.4 Suspensão do jogador;



12.2.5 Exclusão do jogador;

12.2.6 A infração de um jogador pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art.12.3 Além das consequências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Seção 13 - Da Premiação

Art.13.1 Será oferecida a premiação de medalhas para as três melhores equipes.

13.1.1 As equipes que ficarem em 1º e 2º lugares representarão o IFRS no 1º Torneio Sul-brasileiro de LoL dos Institutos Federais da Região Sul.

Seção 14 - Da Cessão de Áudio, Imagem, Vídeo e Demais Materiais

Art.14.1 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.

Art.14.2 As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art.14.3 Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Seção 15 - Dos Casos Omissos

Art.15.1 Os casos omissos deste Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora, buscando soluções que se harmonizem com o sistema legal adotado pelo presente Regulamento.



Anexo I

Lista de Proibições de *Skins* de Campeões

Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das seguintes *skins* durante o torneio:

1. Anivia: Gelo sombrio
2. Annie: Gótica
3. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Fliperama
7. Fizz: Supergaláctico
8. Fizz: Doguinho
9. Gragas: Vândalo
10. Heimerdinger: Treinador de Dragões
11. Jayce: Esquecido
12. Karma: Estrela Negra
13. Kayle: Pentakayle
14. Kennen: Infernal
15. Kindred: Supergalácticos
16. Kog'Maw: Leão Chinês
17. Kog'Maw: Máquina de Combate
18. Kog'Maw: Hextech
19. Lux: Elementalista
20. Malphite: Barca de Ferro
21. Malzahar: Chefão
22. Nautilus: AstroNautilus
23. Neeko: Inverno Mágico
24. Nidalee: Caçadora de Cabeças
25. Nidalee: Desafiante
26. Nunu: Zumbi
27. Rakan: Queridinho
28. Renekton: Curtindo o Verão
29. Rek'Sai: Curtindo o Verão
30. Rengar: Mech
31. Shaco: Goseong



1º Jogos de LoL do IFRS - LoLIFRS



32. Shyvana: Garras-de-Crânio
33. Shyvana: Chamas Negras
34. Sibir: Caçadora
35. Sona: DJ
36. Syndra: Justiceira
37. Syndra: Atlante
38. Syndra: Dama de Ouro
39. Syndra: Guardiã Estelar
40. Syndra: Curtindo o Verão
41. Syndra: Dia Nevado
42. Varus: Arco Celeste
43. Veigar: Chefão Final
44. Viktor: Criador
45. Vladimir: Águas Sombrias
46. Vladimir: Ladrão de Almas
47. Vladimir: Emissário da Escuridão
48. Ziggs: Chefão



Anexo II

Autorização do(a) responsável legal para estudantes menores de idade (Pode ser escrito à mão)

Eu (**nome do(a) responsável**), portador(a) do Cadastro de Pessoa Física (CPF) (**número do documento**), declaro ser o(a) responsável legal pelo(a) menor (**nome do(a) participante**) e o(a) autorizo a participar do **1º Jogos de League of Legends do IFRS**, que ocorrerá nos dias 16, 17 e 18 de outubro de 2020.

Cidade:

Data:

Assinatura do responsável: