



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – e-JIFRS 2021

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO LEAGUE OF LEGENDS (LoL)

**RETIFICADO EM 06/07/2021**

## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

~~**Art. 1º** Este documento tem como finalidade reger a modalidade LoL da competição intitulada e-JIFRS 2021, que acontecerá de forma remota – online – no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) e que serão organizados pela Pró-Reitoria de Extensão, Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica da modalidade Free Fire.~~

**Art. 1º** - Este documento tem como finalidade reger a modalidade LoL da competição intitulada e-JIFRS 2021, que acontecerá de forma remota – online – no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) e que serão organizados pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) e Comissão Organizadora.

**Art. 2º** - O que está estipulado neste documento será denominado como regras oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes.

**§1º** Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

**§2º** Os estudantes-atletas devem:

- I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II - Possuir uma conta do jogo League of Legends e uma conta da plataforma Battlefy em boas condições. Estas contas devem ser válidas, não suspensas, e de uso de uma única pessoa;
- III - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- IV - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

**Art. 3º** Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, os quais poderão conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julguem necessário.



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

~~Art. 4º Ficar~~á a critério da Comissão Técnica as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Central Organizadora para consequências maiores.

**Art. 4º** Ficará a critério da Comissão Organizadora as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à PROEX para consequências maiores.

### DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

**Art. 5º** Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e até 05 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo *campus*.

**Parágrafo único.** Cada equipe deverá nomear um capitão, o qual ficará responsável pela comunicação entre a equipe e a organização do evento.

**Art. 6º** Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**Art. 7º** O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

~~§1º A Comissão Técnica reserva-se o direito de rejeitar nomes de equipes e de invocadores caso considere o nome vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, devendo a equipe e/ou jogadores trocarem seus nomes, se assim solicitado pela Comissão Técnica. Em caso de descumprimento, a equipe será desclassificada.~~

**§1º** A Comissão Organizadora reserva-se o direito de rejeitar nomes de equipes e de invocadores caso considere o nome vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, devendo a equipe e/ou jogadores trocarem seus nomes, se assim solicitado pela Comissão Organizadora. Em caso de descumprimento, a equipe será desclassificada.

**§2º** Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

**§3º** Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição.

### DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

**Art. 8º** Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

I - Mapa: Summoner's Rift;

II - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

- III - Definição do Lado do Mapa: Sorteio;
- IV - Tipo de partida: competitivo;
- V - Parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus);
- VI - Permitir Espectadores: Todos;
- VII - Servidor: Brasileiro;
- VIII - Chat/Canal de voz: Discord;
- IX - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy.

**§1º** A utilização da plataforma Battlefy é opcional na etapa de seletiva interna do *campus*, ficando a critério da organização do evento optar por sua utilização.

**§2º** Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy deverão ser exatamente os mesmos que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

~~**Art. 9º** Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Comissão Técnica.~~

**Art. 9º** Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Comissão Organizadora.

**Art. 10** A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão de cada estudante-atleta.

**Art. 11** Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, devendo conectar e calibrar os periféricos, garantir a qualidade do equipamento e o funcionamento do sistema de chat de voz.

**§1º** Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.

**§2º** Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

### DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art.12** A modalidade será disputada em duas etapas:

- I - Primeira etapa: seletiva interna do *campus*;
- II - Segunda etapa: disputa *intercampi*.



## JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

**§1º** Não há limites para a quantidade de equipes inscritas na primeira etapa.

**§2º** A participação na segunda etapa está limitada a duas equipes por *campus*.

**§3º** A etapa de seletiva interna definirá as equipes que representarão o *campus* na etapa de disputa *intercampi*.

**§4º** O estudante-atleta não pode estar inscrito em mais de uma equipe, sob pena de desclassificação de todas as equipes em que estiver inscrito.

**§5º** Caso haja apenas duas equipes inscritas na seletiva interna do *campus*, estas equipes automaticamente estarão classificadas para representar o *campus* na segunda fase da competição.

**Art. 13** A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase).

**§1º** Na etapa de seletiva interna do *campus*, caso haja apenas duas equipes inscritas, a disputa será realizada em confronto entre ambas as equipes no formato melhor de três partidas (Md3), para designar a equipe campeã do Campus.

**§2º** Na etapa de seletiva interna do *campus*, caso o número de equipes inscritas for maior que 2 (dois) e igual ou menor a 5 (cinco), a disputa será realizada em grupo único, no qual as equipes se enfrentarão entre si em um único turno (rodízio simples), sendo considerada campeã a equipe que obtiver a maior pontuação no grupo.

**Art. 14** Havendo 6 ou mais equipes participantes, as equipes serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.

**§1º** O sorteio será realizado de maneira eletrônica, pela organização do evento, sem prejuízo da aleatoriedade.

**§2º** 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.

**Art. 15** Durante a fase de grupos, a pontuação será 2 (dois) pontos para cada vitória e 1 (um) ponto para cada derrota.

**Art. 16** 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 pontuação 0 (zero) para a equipe faltante e 2 (dois) pontos para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

**Art. 17** 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. 18** O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado aos participantes pela organização do evento.

**Parágrafo único.** Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

I - Primeiro critério de desempate: Ausência de derrota por WO;

II - Segundo critério de desempate: confronto direto;

III - Terceiro critério de desempate: Menor média de tempo em vitórias na fase de grupos;

IV - Quarto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único).

**Art. 19** Na fase de **Eliminatória Simples** os confrontos ocorrerão em:

I - Partida única (Md1) para as oitavas de final (se houver) e quartas de final;

II - Melhor de três partidas (Md3) seguidas para semifinal, disputa de terceiro lugar e final.

**Art. 20** Caso considere necessário para o bom andamento do torneio, a organização do evento poderá alterar o formato de competição tanto na etapa de seletiva interna do *campus* quanto na etapa *intercampi*.

**Parágrafo único.** Na hipótese disposta no caput deste artigo, os competidores deverão ser informados previamente sobre qualquer alteração.

### DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LOL

**Art. 21** A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

**§1º** O link para o servidor na etapa *intercampi* será disponibilizado pela organização no site do evento.

**§2º** Os links da etapa de seletiva interna dos *campi* serão de responsabilidade da comissão organizadora de cada campus.

**§3º** Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <<https://discord.com/new>>.

**§4º** Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

**§5º** O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.

**§6º** As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

**§7º** Os canais de voz poderão ser monitorados pela organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

**Art. 22** Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente verbal (Discord)

### DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

**Art. 23** Os capitães das equipes deverão estar no servidor do Discord 20 minutos antes do início das rodadas do dia, devendo permanecer no servidor durante toda a rodada.

**Art. 24** Na etapa *intercampi*, os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida.

**Art. 25** A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

**Art. 26** As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por WO.

**§1º** Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e WO para ambas.

~~**§2º** Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, terá um prazo adicional de 10 minutos, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Comissão Técnica deliberará sobre a situação, podendo eliminar ambas as equipes ou abrir um prazo maior.~~

**§2º** Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, terá um prazo adicional de 10 minutos, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Comissão Organizadora deliberará sobre a situação, podendo eliminar ambas as equipes ou abrir um prazo maior.

**Art. 27** Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

**Art. 28** É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

### DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

**Art. 29** Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

**Art. 30** Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

**Art. 31** 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 na Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends (Anexo I).

**Art. 32** A Comissão Central Organizadora poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento, novas proibições de *skins*, caso surjam novos *bugs* conhecidos com os Campeões.

### DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

~~**Art. 33** As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Comissão Técnica, durante as partidas.~~

**Art. 33** As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Comissão Organizadora, durante as partidas.

**Art. 34** 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.

**§1º** Este **pause** **NÃO** poderá ser somado aos 10 minutos do início da partida.

**§2º** Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por WO.

**Art. 35** Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos técnicos e pedidos de *pause*;

~~**Art. 36** Ambas as equipes são responsáveis por reportar à Comissão Técnica, no canal do Discord, o resultado das partidas (vitorioso e o tempo para a vitória), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado.~~

**Art. 36** Ambas as equipes são responsáveis por reportar à Comissão Organizadora, no canal do Discord, o resultado das partidas (vitorioso e o tempo para a vitória), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado.



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

### DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 37** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

### LISTA DE PROIBIÇÕES DE SKINS DE CAMPEÕES PARA O LEAGUE OF LEGENDS

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 a competição.

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





# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## - Fase Institucional | Edição 2021 -

- 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
- 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 Ouros
- 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

Bento Gonçalves, 21 de junho de 2021.