



**REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS
ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
ETAPA INTERCAMPI - 2022**

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES
FEDERAIS
– Fase Institucional IFPB –**



2022

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
LEAGUE OF LEGENDS**



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada e-JIFPB, que acontecerá de forma remota (online) no Brasil, organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade League of Legends.

Art. 2º - Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§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 da plataforma [Battlefy](#) em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas 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 poderá haver um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

§1º - O ambiente virtual do jogo, as salas virtuais de comunicação relacionadas às partidas, a plataforma de transmissão das partidas e seu respectivo chat serão considerados ambientes de relação acadêmica para todos os fins, considerando a natureza institucional da competição.

§2º - Os capitães e capitãs, obrigatoriamente, devem salvar o resultado da partida por imagem e enviar à comissão organizadora, caso solicitado.

§3º - Na ausência do Juiz o jogo deverá ser prosseguido, ficando os estudantes-atletas adversários responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização.

§4º - O não cumprimento das regras deverá ser comunicado à Comissão Organizadora.

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

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Art. 5º - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares, podendo conter ainda 05 (cinco) reservas.

PARÁGRAFO ÚNICO - Devido às características únicas de função de cada integrante na partida (atirador, suporte, selva, meio e topo), é recomendável que a seleção dos reservas siga os mesmos preceitos da seleção dos titulares.

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

§1º As equipes poderão ser multicampi, conforme Regulamento Geral.

Art. 7º - O nome da equipe fará menção ao campus de origem que a maioria dos jogadores representam.

Art. 8º - O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§1º - Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

§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. 9º - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I.- Mapa: Summoner's Rift;
- II.- Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- 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;
- X.X- 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. 10º - Restrições e proibições 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 Coordenação da Modalidade.

Art. 11º - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 12º - Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir 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





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 13º - O formato da disputa será organizado conforme a quantidade de equipes inscritas e divulgado até 03 de junho e publicizada no site do evento.

§1º - 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 [W.O. \(Without Opponent\)](#);

II. Segundo critério de desempate: confronto direto;

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

IV. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.

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

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LOL

Art. 18º - A Organização do torneio poderá fornecer um servidor no aplicativo Discord.

§1º - O nome de usuário(a) e apelido no servidor deverá ser o nome completo do(a) participante.

§2º - Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

§3º - As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

§4º - Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.

Art. 19º - Durante o momento da partida, não será permitida a comunicação entre equipes, exceto pelo uso de 'emotes' disponíveis na plataforma.

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 20º - Caso haja transmissão da partida, os 4 *specs* ficam reservados para a equipe de transmissão. Caso não haja transmissão da partida, fica 1 *spec* para cada equipe e dois para a organização.

Art. 21º - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

Art. 22º - 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. 23º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 24º - 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 W.O. (Walkover).

Art. 25º - Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

Art. 26º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

Art. 27º - Os lados das equipes em cada partida serão determinados por sorteio, a ser explicado na reunião de sorteio dos grupos.

§1º - Caso, no início do saguão, uma das equipes entre do lado diferente do determinado em sorteio, a outra equipe deverá relatar a situação imediatamente pois, caso contrário será entendido que foi aceita a alteração e a partida não será refeita;

Art. 28º - As equipes deverão aguardar o comando de início das partidas (“Pode Go”) para iniciá-las.

§1º - Após o comando de início das partidas feito pela coordenação de modalidade (“Pode Go”) as partidas deverão ser iniciadas imediatamente.

§2º - Caso haja algum atraso por parte de uma equipe e os trâmites ou a partida propriamente dita seja iniciada sem a reclamação imediata da outra parte, será entendido que as equipes aceitaram o atraso e a partida será considerada válida, não cabendo contestação.

Art. 29º - Para solicitar o W.O., a equipe solicitante precisa chamar a organização no Discord e apresentar elemento probatório (ex. print da ocorrência).

DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 30º - Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Art. 31º - Em caso de penalidades de perda de banimento, a sequência aplicada será a seguinte:

I. Perda do último banimento;

II. Perda do primeiro banimento.

Art. 32º - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

Art. 33º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

Art. 34º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito **repetindo** os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 35º - Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, podem ser publicadas listas de proibição de uso de *skins* de Campeões para o League of Legends.

PARÁGRAFO ÚNICO - Nas partidas de League of Legends, a utilização de Skins proibidas serão punidas da seguinte forma:

I - Perda de um banimento para a próxima partida após proferida a sentença para cada Skin utilizada.

1. Caso a Skin proibida tenha conferido vantagem mecânica, além da visual, e esta vantagem tenha sido utilizada na partida, o estudante-atleta será suspenso da próxima partida após proferida a sentença.

2. Caso a utilização ocorra nas partidas da Final ou na disputa pelo 3º lugar, a partida será refeita a partir do carregamento repetindo-se as escolhas e os banimentos com a correção da utilização da Skin e com a equipe recebendo uma advertência pela irregularidade.





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

a. Em caso de reincidência na mesma partida, será decretada vitória na partida para a equipe adversária.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 36º - A organização poderá utilizar os canais de voz do servidor do Discord para as equipes durante as partidas.

Art. 37º - Os Técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 38º - 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 transcorrido, a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

§3º - Depois dos 10 minutos de **pause**, ambas as equipes podem “despausar” (retomar) a partida. Caso não despausem a equipe adversária estará aceitando a partida.

§4º - A equipe que utilizar seus 10 minutos de **pause** não poderá pausar novamente, sob pena de W.O.

Art. 39º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de **pause**;

Art. 40º - Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o tempo para a vitória), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (print) do resultado reportado;

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 41º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na página oficial do evento (<https://www.ifpb.edu.br/prae/defe/eventos-e-acoas/jogos-eletronicos-1/edicao-2022>), bem como na plataforma Battlefy;

Art. 42º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Documento aprovado pela Comissão Organizadora local dos e-JIFPB - 2022

SILVIO ROMERO DE ARAÚJO FARIAS

Diretor da DEFE



INSTITUTO FEDERAL
Paraíba

Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis
Diretoria de Educação Física e Esporte