

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE LEAGUE OF LEGENDS

1. A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

REGRAS GERAIS

2. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. 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;
 - 2.3. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
 - 2.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
3. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 3.1. A modalidade será conduzida em uma fase Classificatória (1ª fase) e Quartas de Final (2ª fase) on-line e **FINAL FOUR PRESENCIAL**;
 - 3.2. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

4. JUBS eSports

01 a 07 de março - 1ª Semana

| Etapa On-line | 28/DOM | 01/SEG | 02/TER | 03/QUA | 04/QUI | 05/SEX | 06/SAB | 07/DOM |
|-------------------|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| League of Legends | RI | 1ª FASE 1ª Etapa/C | 1ª FASE 1ª Etapa/C | 1ª FASE 1ª Etapa/C | 1ª FASE 2ª Etapa/C | 1ª FASE 2ª Etapa/C | 1ª FASE 2ª Etapa/C | 2ª FASE QF |

LEGENDA: RI - Reunião Informativa / C - Classificatórias / QF - Quartas de Final

4.1. O cronograma da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** será conforme descrito na tabela abaixo:

| JUBS eSports FINAL FOUR PRESENCIAL | 26/abr SEG | 27/abr TER | 28/abr QUA | 29/abr QUI |
|---|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| League of Legends | CH / RI | SF | F / SUMMIT | Experiência/S |

LEGENDA: **CH** - Chegada / **RI** - Reunião Informativa / **SF** - Semifinais / **F** - Finais / **S** - Saída

- Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e no máximo 2 (dois) estudantes-atletas, estes opcionais. Todos os integrantes deverão ser da mesma IES e estarem devidamente uniformizados na etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**..
- Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, inteiramente masculina ou mista.

REGRAS ESPECÍFICAS

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO:

- Mapa: Summoner's Rift;
 - Tamanho de Time: 5;
 - Permitir Espectadores: Todos;
 - Tipo de partida: Torneio Competitivo;
 - 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 Coordenação da modalidade;
 - As proibições e penalidades dar-se-ão de acordo com o Regulamento da Temporada 2021 do CBLOL;
 - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;
 - 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;
- Parágrafo Único** - Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.
- 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.

8. DO SISTEMA DE DISPUTA:

8.1. Na competição on-line será realizada uma fase Classificatória dividida 2 (duas) etapas independentes, em formato de eliminação simples, do qual se classificam as 4 (quatro) melhores equipes de cada etapa para as Quartas de Final;

- a) A primeira e a segunda etapas da fase Classificatória serão torneios independentes com jogos em formato melhor-de-três (MD3);
- b) As Quartas de Final serão em formato playoff melhor-de-três (MD3);
- c) Apenas as 4 (quatro) melhor equipes das classificatórias etapa 1, e classificatórias etapa 2 disputarão as Quartas de Final;
- d) Os confrontos das Quartas de Final serão definidos através da posição das equipes conforme descrito na tabela abaixo:

| Classificatória Etapa 1 | Classificatória Etapa 2 |
|-------------------------|-------------------------|
| Classificado 1 | Classificado 5 |
| Classificado 2 | Classificado 6 |
| Classificado 3 | Classificado 7 |
| Classificado 4 | Classificado 8 |

| Quartas de Final |
|---------------------------------|
| Classificado 1 X Classificado 8 |
| Classificado 2 X Classificado 7 |
| Classificado 3 X Classificado 6 |
| Classificado 4 X Classificado 5 |

- e) Classificam-se para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** as 4 (quatro) equipes finalistas das Quartas de Final;

8.2. Na etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** as 4 (quatro) equipes classificadas se enfrentarão em semifinal e final, sendo a semifinal disputada em melhor-de-três (MD3) e a final disputada em melhor-de-cinco (MD5);

- a) A disputa de 3º lugar será em melhor-de-três (MD3);
- b) O **FINAL FOUR PRESENCIAL** acontecerá em **Brasília** no período entre **26/04/2021 a 29/04/2021**;

- c) É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento.
- 8.3. Os(As) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;
- 8.4. O check in na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário pré estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 10 minutos, para as equipes que não derem check in e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas;
- 8.5. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que um estudante-atleta tenha sido desclassificado(a).

| Ausência W.O. | | |
|-------------------|-------|-------------------|
| League of Legends | 2 x 0 | Melhor-de-3 (MD3) |
| | 3 x 0 | Melhor-de-5 (MD5) |

9. DA ETAPA ON-LINE:

- 9.1. Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;
- 9.2. Os estudantes-atletas que não se apresentarem no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados de acordo com o sistema de disputa adotado;
- 9.3. Na etapa on-line é de inteira responsabilidade do atleta o funcionamento de material de jogo e conexão;
- 9.4. Nesta etapa os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;
- 9.5. Durante esta etapa haverá um juiz responsável por cada partida, que poderá ou não conferir a identidade dos estudantes-atletas se achar necessário;
- 9.6. Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

10. DA ETAPA **FINAL FOUR PRESENCIAL**:

10.1. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir;

10.2. Nesta etapa será fornecida uma conta específica para realização da competição;

11. DOS ASPECTOS TÉCNICOS:

11.1. Em caso de *lag* que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, cada equipe terá 10 (dez) minutos de pausa. Se a equipe exceder este tempo de jogo, estará assumindo as consequências da partida por sua própria conta e risco;

11.2. Para comprovar qualquer tipo de trapaça ou reclamação, o(a) estudante-atleta deve falar com o coordenador da modalidade;

11.3. Os(as) estudantes-atletas devem informar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos de reclamações estabelecidos para cada etapa. Caso não seja informado, poderão ocorrer pedidos de W.O. em jogos não realizados, de acordo com os horários dos jogos realizados pelo sistema;

11.4. Durante as partidas o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de PAUSE;

11.5. Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas, cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado;

11.6. Este evento conta com um servidor de discord oficial usado para a comunicação durante as etapas da competição.

12. CÓDIGO DE CONDUTA:

12.1. Todos os(as) estudantes-atletas estão sujeitos a regras de boas condutas associadas às informações e comportamentos dos mesmos. A equipe de administradores e demais membros associados a CBDU se reserva o direito de não aceitar o “nickname” de algum participantes e equipes, se acharem que ele seja inapropriado, ofensivo ou não esteja de acordo com as regras;

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

13. CHEAT E GAMEPLAY:

13.1. Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado. Isso inclui, mas não está limitado a:

- a) Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
- b) Explorando falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;
- c) Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;
- d) Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento.

14. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO:

14.1. Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não serão tolerados. Incluem mas não se limitando a, insultos, racismo, xenofobia, machismo, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião da Coordenação da Modalidade. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação da equipe. Casos também serão analisados pelo STJD que se fará presente durante a fase presencial podendo a equipe e/ou um aluno/atleta ser punido por tal conduta antidesportiva;

14.2. Nenhum participante pode participar de apostas relacionada a sua equipe ou seus parceiros de times;

14.3. Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados. Incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS:

15.1. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através da Coordenação da Modalidade via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente será utilizado a não em caso de necessidade emergencial;

- 15.2. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas, bem como na plataforma Battlefy;
- 15.3. Qualquer tipo de conversa, discussão, tickets que existirem entre algum participante e a CBDU são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da Coordenação da Modalidade levará a desclassificação da equipe;
- 15.4. Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a coordenação da modalidade acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 2021;
- 15.5. Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, a coordenação da modalidade pode emitir as seguintes penalidades:
- Advertência Verbal;
 - Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros;
 - Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros;
 - Perda de Partidas;
 - Suspensões;
 - Desclassificações;
- 15.6. Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério da coordenação da modalidade, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.
16. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.