



JUBs

Temporada 2018

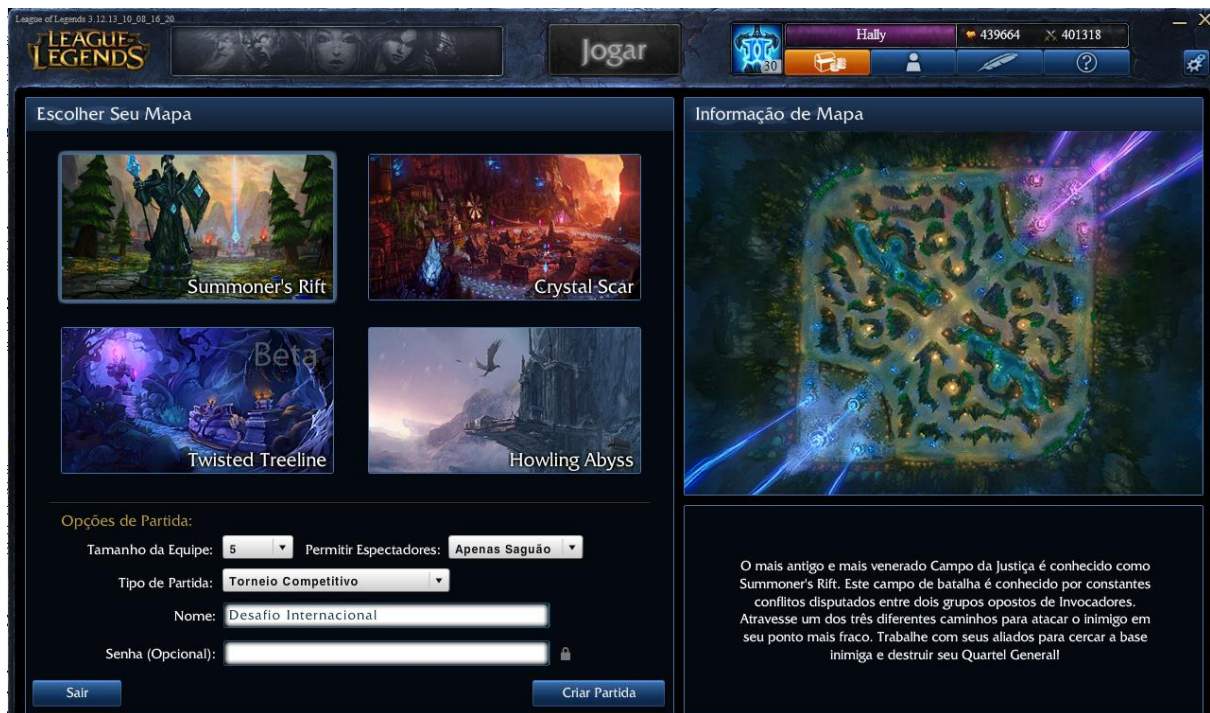
REGULAMENTO ESPECÍFICO DE *LEAGUE OF LEGENDS*

1. A competição de *League of Legends* será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“RGI”), ou de nenhuma das suas respectivas afiliadas.
3. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.
4. A equipe deve ser composta por 05 (cinco) jogadores e 01 (um) técnico (opcional). **NÃO** haverá jogador reserva e o técnico **NÃO** poderá ser um jogador. Todos os integrantes deverão ser da mesma IES.
5. Só haverá uma equipe por FUE, podendo ela ser inteiramente feminina, masculina ou mista.
6. O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 6.1. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar.
7. O(a) aluno(a)-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.
 - 7.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
8. Todas as equipes deverão estar no local das partidas com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário marcado para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO).
9. O maquinário necessário fornecido pela Organização do Evento será:
 - 9.1. PC e Monitor;
 - 9.2. Headsets e/ ou Fones de Ouvidos e/ou Microfones e Abafadores;
 - 9.3. Mesa e Cadeira;
 - 9.4. Mouse e Teclado (básicos).
10. É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos.
 - 10.1. Os jogadores também estarão liberados para utilizarem seus próprios mouses, teclados, mouse pads e fones, após a aprovação da arbitragem.

11. Os jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe. Jogadores deverão usar os programas fornecidos pela organização da etapa. Caso seja necessário um software específico, ele deve ser solicitado com até 48h de antecedência à competição, e os organizadores definirão quanto à possibilidade de se usar esse software.
 - 11.1. Está proibido o uso dos computadores disponibilizados para a competição de LOL para toda e qualquer forma de uso de qualquer rede social, bem como a conexão de equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers e outros;
 - 11.2. Dispositivos Wireless, incluindo telefones celulares e tablets, devem permanecer desligados durante toda a partida, incluindo nos pick/bans, pauses, remake, e entre partidas de melhor-de-três e melhor-de-cinco. Árbitros podem, a seu critério, coletar esses equipamentos e retorná-los aos jogadores ao final da partida.
12. Jogadores terão logins do servidor de torneio fornecidos pela organização. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado por um árbitro do torneio e não poderá ser alterado durante o torneio.
13. Jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de equipe após iniciada a partida. Jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda a um árbitro ou membro da organização.
14. O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderão ser em forma de:
 - 14.1. **Jogo** – Uma instância de competição no mapa Summoner’s Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro:
 - 14.1.1. A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);
 - 14.1.2. Rendição de uma das equipes;
 - 14.1.3. Desistência da equipe adversária; ou
 - 14.1.4. Vitória por julgamento.
 - 14.2. **Série** – Uma série de jogos disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.
15. As configurações de jogo serão:
 - 15.1. Mapa: Summoner’s Rift;
 - 15.2. Tamanho de Time: 5;

15.3. Permitir Espectadores: Apenas Saguão;

15.4. Tipo de Partida: Torneio Competitivo.



16. 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 organização.

16.1. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado;

16.2. Equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e equipe.

17. Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos oficiais dos JUBs. Jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”.

17.1. O técnico deve estar na área da partida durante o processo de pré-partida e durante os picks/bans, mas devem deixar a área assim que a partida for iniciada.

18. No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

18.1. Caso ocorra um Bugspat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida;

- 18.2.** Árbitros dos JUBs podem ordenar a pausa de um jogo ou executar o comando de pausa em qualquer estação de jogadores a seu critério e a qualquer momento;
- 18.3.** Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um oficial, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:
 - 18.3.1.** Perda de conexão não intencional;
 - 18.3.2.** O mau funcionamento de um hardware ou software;
 - 18.3.3.** Interferência física com o jogador.
- 18.4.** Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após um árbitro se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida.
 - 18.4.1.** Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem a autorização de um árbitro, a ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.
- 19.** Jogadores não têm permissão de se comunicar durante as pausas no jogo. Caso uma pausa dure muito tempo, árbitros do campeonato podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado para discutir a situação do jogo.
- 20.** As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos oficiais dos JUBs. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:
 - 20.1.** Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;
 - 20.2.** Se um oficial determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie (Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas);
 - 20.3.** Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;
 - 20.4.** Caso um oficial dos JUBs determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).
- 21.** Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o Jogo Salvo seja estabelecido. Depois de estabelecido o Jogo Salvo, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.
- 22.** Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake

da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:

22.1. A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;

22.2. A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);

22.3. A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).

23. 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 uma equipe tenha sido desclassificada.

Ausência (WxO)		
<i>League of Legends</i>	2 x 0	Melhor-de-3
	3 x 0	Melhor-de-5

24. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros e oficiais dos JUBs.

24.1. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violar as regras e/ou padrões de integridade poderão acarretar em penalidades.

25. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do Campeonato de LoL dos JUBs e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização dos JUBs, que são finais.

26. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

27. A forma de disputa será decidida pela Coordenação da modalidade, de acordo com a quantidade de equipes participantes.

28. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.