



# REGULAMENTO OFICIAL

**League of Legends**



<b>CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO E PROPÓSITO</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO II - DA FORMA DE DISPUTA</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO III - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO IV – DAS PARTIDAS</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS</b>	<b>12</b>

## **CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO E PROPÓSITO**

**Art. 1** – Este documento tem como finalidade reger a competição intitulada ARENA INTERGAMES 2022 - MODALIDADE League of Legends, que acontecerá de maneira online/presencial organizada pela SporTI, em conjunto com a EPTV.

**Art. 2** – O que está estipulado aqui será denominado como regras oficiais (Regras) as quais se aplicam a todos os participantes. Ao se registrar, todos os participantes aceitam cumprir estas Regras, bem como os Termos de Uso e Política de Privacidade da Plataforma e-SporTI, que estão sujeitas a mudança em qualquer momento que a SporTI considerar necessário.

## CAPÍTULO II - DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - , conforme tabela abaixo:

	<b>Início</b>	<b>Término</b>
<b>Fase de grupos</b>	29/09/2022	04/10/2022
<b>Quartas de final</b>	05/10/2022	06/10/2022
<b>Semifinais</b>	PRESENCIAL	PRESENCIAL
<b>Final</b>	PRESENCIAL	PRESENCIAL

Art. 2º - Na primeira fase, as **18 (dezoito) equipes** participantes serão divididos em **4 (quatro) grupos de 4 e 5 equipes**, definidos através de sorteio automático na plataforma.

## CAPÍTULO III - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

**Art. 1** – O período de inscrição de jogadores se encerrará no dia **27/09/2022** , às **23:59h**.

**§1o** - Não haverá valor de inscrição para esse campeonato.

O campeonato é destinado a todo público gamer residente na zona de cobertura da EPTV. [Confira o mapa de cobertura!](#) É indispensável, durante a inscrição, a apresentação de documento de identidade e comprovante de residência (seu ou de responsável). Para tal, o participante deverá informar dentro do portal da **e-SporTI** o nome completo, e-mail, foto atualizada, **endereço completo** e demais dados solicitados e cumprir devidamente os dados para participação.

**§2o** - A inscrição deverá ser feita pela plataforma **e-SporTI**, disponível em <https://e-sporti.com.br/organizacao/ai/campeonatos/2022-9-league-of-legends>

**§3o** - Não é permitido mais de uma inscrição por jogador, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

**Art. 2o** - Cada jogador inscrito deverá preencher sua Gamertag, Nickname, Psn tag, Id/Usuário do Xadrez na área “Minha conta”, dentro do painel **e-SporTI** bem como todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela **ORGANIZAÇÃO**.

**Art. 3o** - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **27/09/2022**..

**Art. 5o** - Caso o limite de vagas de jogadores seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição do jogador;
- b) situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) sorteio;

## **CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS**

### **Art. 1o - JOGADORES**

Os jogadores devem ter o espírito esportivo sempre, ou seja, todos devem seguir as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, Riot Games, no Código do Invocador. Seguem abaixo mais regras:

1. Trate todos os envolvidos no torneio com respeito e tenha espírito esportivo durante todo o campeonato.
2. Seja pontual e esteja sempre preparado para o início das partidas 15 minutos antes.
3. Informe quaisquer infrações (das regras) que presenciarem a um juiz ou organizador do torneio.
4. Deixe a sua conta League of Legends preparada no servidor regional adequado (brasileiro), separando os campeões e as runas que você pode vir a utilizar no torneio.
5. Não se inscreva no torneio se não puder participar! As datas e horários das partidas estão disponíveis no regulamento do torneio.

### **Art. 2o – EQUIPE**

Cada equipe deve ter cinco integrantes oficiais e opcionalmente 1 substituto. Cada jogador só poderá estar inscrito em uma única equipe. A equipe poderá realizar a substituição de jogador apenas antes de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição. Além das responsabilidades comuns a todas as equipes, os integrantes devem:

1. Informar os nomes, nicknames e CPF, preenchendo TODOS os campos solicitados na minha conta na plataforma SporTI.
2. Estar presentes nos dias e horários agendados para os jogos com antecedência ao início das partidas.

### **Art. 3o - CAPITÃO DA EQUIPE**

Todas as equipes devem escolher um jogador para desempenhar o papel de capitão da equipe. Os capitães representarão a equipe perante os oficiais do torneio. Além

das responsabilidades comuns a todos os jogadores, os capitães devem:

1. Comunicar-se com os oficiais do torneio em nome da equipe.
2. Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
3. Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.
4. Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
5. Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial. Uma vez iniciado o torneio, o capitão da equipe só poderá ser alterado com a permissão dos oficiais do campeonato, geralmente apenas nos casos em que o capitão atual não puder mais participar do torneio

#### **Art. 4o - MAPAS E MODOS DE JOGO**

Todas as partidas do torneio serão realizadas no mapa Summoner's Rift, com confrontos 5x5. As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. Os organizadores e participantes do torneio não têm permissão para alterar as regras e condições de vitória do mapa/partida para criar um tipo de jogo alternativo. A seleção e os banimentos de personagens devem ser conduzidos da mesma forma que são conduzidas no cliente do jogo (Modo Competitivo).

#### **Art. 5o - ESTRUTURA DO TORNEIO**

O torneio contará com um número mínimo de equipes participantes igual a 6 e um número máximo de equipes participantes igual a 18. As partidas do torneio estão divididas entre os dias do evento, sendo que todas as partidas iniciais até a etapa semifinal serão compostas de somente 1 jogo (**MD1**). A partida da etapa final será composta por 3 jogos (**MD3**). O formato de disputa pode sofrer mudanças de acordo com o número de participantes. Caso a fase de grupos contenha equipes empatadas em número de vitórias e derrotas, o critério de desempate será o confronto direto.

#### **Art. 6o - PREPARATIVOS PARA OS JOGOS**

Os preparativos correspondem aos 15 minutos que precedem o início de cada jogo. As equipes devem usar este tempo para verificar se está tudo preparado. Durante os preparativos, os jogadores devem:

1. Entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto.
2. Criar ou entrar em um salão de partidas e, comunicar o nome da partida ao capitão da equipe adversária.

3. Escolher runas e talentos.
4. Configurar e verificar os equipamentos pessoais aptos para as partidas.
5. Informar ao capitão da equipe, à equipe adversária que estão prontos.

#### **Art. 6o - PAUSAS**

Além do tempo de pausa alocado para cada partida, somente o capitão da equipe pode pausar o jogo.

1. Pausa da equipe: Cada equipe tem direito a 10 minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações:
  - a. Desconexão acidental.
2. Retomada da partida: A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida após informar o outro capitão e ambos deram o ok.

**Art. 7o** - Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se clicar no botão AJUDA, para entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido da seguinte forma:

**Na Fase de Grupos:** Será aplicado um sorteio, para decidir se o resultado ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 2x0 para qualquer um dos players, nos dois jogos da fase.

**Na Fase Mata-Mata:** Também será realizado um sorteio, para a definição de quem passará de fase.

**ATENÇÃO:** Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

**Art. 8o - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM CONFIRMAR E LANÇAR**

**RESULTADOS DE WO.** Caso o próprio jogador poste o resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

§ 1o – Para diminuir os riscos de haver WO's os jogadores devem agendar seus jogos pelo painel da **e-SporTI**.

§ 2o – O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 2×0.

§ 3o – O prazo limite de espera dos jogos agendados é de **30 minutos**.

§ 4o – Caso um dos jogadores não concorde com o resultado lançado de uma partida deve procurar imediatamente a **ORGANIZAÇÃO** via o chat da plataforma ou via e-mail [competicoes@sporti.com.br](mailto:competicoes@sporti.com.br) munido de provas para contestação.

**Art. 9o** – Equipes que confirmarem um agendamento de jogo pelo sistema e não comparecerem à partida on-line, irão receber WO na partida agendada (sempre com análise dos administradores). Se os jogos forem de ida e volta, será aplicado o WO nas duas partidas, mesmo que ainda haja prazo para a realização dos jogos da fase existente. Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição.

**Art. 10o** - O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo, caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de WO a seu favor, sempre com análise da administração do site no fim do prazo de cada fase.

**Art. 11o** - Jogos não realizados dentro do prazo estabelecido da fase do torneio e que nenhum dos dois jogadores tenham efetuado o agendamento dentro do nosso sistema:

§ 1o - **Na fase de mata-mata**, os dois poderão ser desclassificados, ocorrendo WO duplo. Por isso, use sempre o agendamento de jogos do nosso sistema.

§ 2o - **Na fase de grupos**, os jogadores ficaram com jogos a menos, a partida será marcada como não realizada.

§ 3o - Será também analisado para uma possível aplicação de WO, a quantidade de jogos realizados pelo jogador no grupo (caso a partida seja pela

fase de grupos).

**Art. 12o** - Tentativas de agendamentos de jogos somente no último dia de prazo, não terão peso na decisão de aplicação de WO. As tentativas de agendamentos que vão realmente pesar na decisão para uma possível aplicação de WO, sempre serão de maior relevância, aquelas que forem realizadas dentro de um prazo hábil para o agendamento. Agende suas partidas com antecedência e não deixe para última hora.

**Art. 13o** - Para agendar uma partida, algumas regras são previamente definidas pelo sistema. É necessário, no mínimo, 3 horas de antecedência do horário marcado para um agendamento ocorrer. Para aceitar um agendamento ou confirmá-lo na data e horário proposto pelo seu adversário, um prazo de mínimo de 2 horas antes do evento marcado, será exigido

**Art. 14o** - A decisão de aplicação de WO é sempre uma decisão final dos administradores do campeonato. Portanto, não deixe seus jogos para última hora e se mostre sempre presente, tentando marcar as suas partidas. Qualquer análise que esteja fora do contexto das regras aqui explícitas, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

**Art. 15o** - Caso existam dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a administração do site, clicando no botão AJUDA, dentro do prazo estabelecido para cada fase.

**Art. 16o** - Reclamações sobre os jogos da fase de grupos e mata-mata, somente serão aceitas até 12h após a data limite de encerramento da fase.

## **CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 1o** - A competição oferece a seguinte premiação:

**Equipe Campeã: R\$5000,00**

**Art. 2o** - As premiações em dinheiro, itens promocionais, material esportivo, ingressos, convites, jogos, camisas e acessórios em geral serão entregues / enviados aos ganhadores no prazo de até 30 dias úteis após o término do campeonato e confirmação dos resultados pela organização

**Art. 3o** - É de responsabilidade do jogador o fornecimento correto dos dados bancários e de endereço para envio do prêmio. Caso forneça informações erradas, a ORGANIZAÇÃO não se responsabiliza por tal prejuízo.

**Art. 4o** - Todas as premiações são de responsabilidade da ARENA INTERGAMES 2022 e seus organizadores.

## CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1o** - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

**Art. 2o** - A SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra de controle ou danos em consoles ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos. Em caso de ação deliberada que estrague qualquer equipamento, o atleta causador do dano será responsabilizado.

**Art. 3o** - Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio, **pois a administração, a qualquer momento, poderá solicitar provas (print/foto) do histórico dos amistosos online entre os jogadores. Caso haja a exclusão do adversário da lista de amigos, e isso impeça ou atrapalhe a apuração daquela fase, o responsável pela exclusão poderá ser punido com o WO.**

**Art. 4o** - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.