

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO 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.
2. Toda Equipe deve estar matriculada na mesma Instituição de Ensino Superior (IES).
3. É permitida a inscrição de até 2 (duas) equipes por FUE.
4. As equipes podem ser mistas.
  - 4.1 Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e pode ter no máximo 2 reservas (apenas na fase on-line) obedecendo às informações descritas no Informe / Regulamento Geral da competição (a ser publicado posteriormente);
5. **AS EQUIPES E ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:**
  - 5.1 Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Informe/Regulamento Geral (que será publicado posteriormente) da competição;
  - 5.2 Ter uma Conta na Riot Games;
    - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
  - 5.3 Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
  - 5.4 Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única IES, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
  - 5.5 Conhecer as regras e configurações do jogo em sua totalidade;
6. **DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:**
  - 6.1 A competição JUBs Joinville eSports é dividida em 2 etapas:
    - a) JUBs Joinville 2023 - Etapa on-line eSports;
    - b) JUBs Joinville 2023 – Etapa eSports Final Eight Presencial.
  - 6.2 Etapa on-line
    - a) Se, antes da última fase on-line, duas equipes da mesma FUE tiverem mesma

# JUBS

JOINVILLE

pontuação ou em posição de classificação, obrigatoriamente elas deverão se enfrentar na última fase para definir qual representará a FUE na fase presencial.

- b) Se a equipe de um determinado estado garantir classificação para a etapa **FINAL EIGHT PRESENCIAL**, a outra equipe do mesmo estado estará automaticamente desclassificada, passando a vaga para o próximo estado que não tenha equipes representante entre os classificados;
- c) Ao final de toda a classificatória, as 8(oito) melhores equipes avançam para **JUBS JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**.
- d) A definição do ranking da próxima etapa será de acordo com o tempo médio de vitórias, ranqueando as equipes de 1 a 8.
- e) É de responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo;
- f) O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

CRONOGRAMA	01 a 30 de junho					
	25/mai	01/ jun	10/ jun	15/ jun	26/ jun	29/ jun
League of Legends	RI	1ª Fase / C	1ª Fase / C	1ª Fase / C	2ª Fase / C	2ª Fase / C

**LEGENDA: RI** – Reunião Informativa **C** – Classificatórias / **E** – Eliminatórias

- 7. A organização pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.
- 8. Se um juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os árbitros, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após a partida para determinar se o procedimento adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão justa. Se o procedimento apropriado não tiver sido usado, a coordenação de modalidade reserva-se o



direito de invalidar a decisão do juiz. A coordenação de modalidade sempre terá a palavra final em todas as decisões durante as competições.

9. O formato de disputa será descrito em Reunião Informativa da modalidade em função do número de equipes inscritas na competição.

#### 10. Configuração Pré-Partida;

10.1 Jogadores deverão estar presentes ao menos 15 minutos antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- a) Garantir a qualidade do equipamento.
- b) Conectar e calibrar os periféricos.
- c) Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz.
- d) Organizar Runas.
- e) Ajustar configurações dentro do jogo.
- f) Tempo de aquecimento limitado durante o jogo.
- g) Testar e garantir sua própria conexão (fase on-line).

10.2 A responsabilidade da manutenção de seus equipamentos é inteiramente de cada jogador.

10.3 Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado.

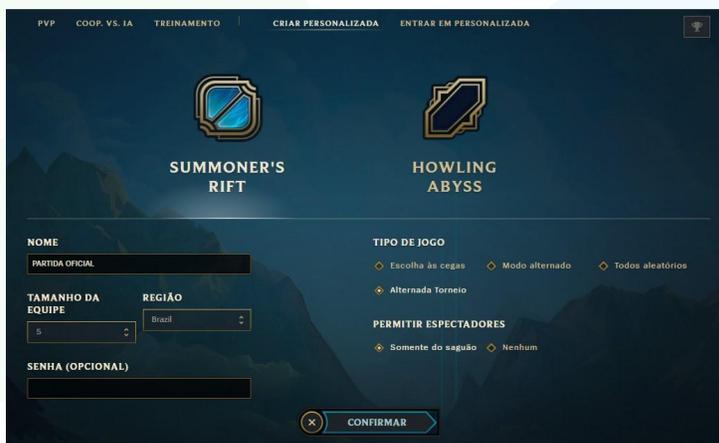
### REGRAS ESPECÍFICAS

#### 11. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO:

- a) Mapa: Summoner's Rift
- b) Tamanho de Time: 5
- c) Permitir Espectadores: Apenas Saguão
- d) Tipo de Jogo: Alternada Torneio

# JUBS

JOINVILLE



- e) Todas as partidas serão criadas no modo “Alternada Torneio”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, um árbitro pode autorizar a criação no modo regular. Nesse caso, picks/bans e a escolha de Campeões será feita via chat sob a supervisão da coordenação. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pelo time, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e juízes antes do início da partida.
- f) Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, skins, Runas, Itens ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.
- g) Na fase on-line, a escolha de lados será pré-selecionada e informada a cada equipe previamente.
- 11.1.a.g.1 Para os jogos seguintes da mesma série, o time com direito de escolha de lado da próxima partida será procurado por um árbitro durante o intervalo, quando deverá declarar o lado escolhido.
- 11.1.a.g.2 Caso as equipes não cumpram o prazo informado, o lado padrão para a equipe que tinha o direito de escolher, será o lado azul.

## 12. Modo Competitivo;

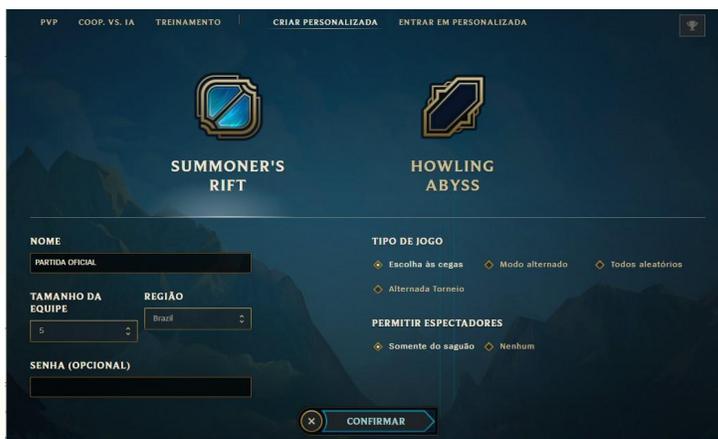
- Time Azul = A; Time Vermelho = B
- Fase de Bans 1: A B A B A B

3



- Fase de Picks 1: A B B A A B
- Fase de Bans 2: B A B A
- Fase de Picks 2: B A A B

- 12.1 Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado. Não haverá pick coringa (escolha de um campeão no lugar de outro) em nenhuma das fases.
- 12.2 Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos Árbitros. Os 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”. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa de pick e bans deve ser recolhido antes da partida começar.
- 12.3 No evento de um erro durante o início de uma partida, um árbitro ou coordenação pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionam os mesmos Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.



- 12.4 Caso ocorra um Bugsplat, 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.

## Regras de Jogo

### 13. Definição e Termos;

- 13.1 Desconexão sem intenção:** Um jogador se desconecta do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou PC.
- 13.2 Desconexão intencional:** Um jogador se desconecta do jogo devido à ação de um jogador (ex: fechar o jogo). Qualquer ação do jogador que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção do jogador com a ação. Essas ações são passíveis de punição.
- 13.3 Queda de Servidor:** Todos os jogadores perderem a conexão devido a um problema no jogo com servidor, a plataforma Tournament Realm ou a instabilidade da internet no local.
- 13.4 Jogo Salvo:** Um jogo salvo ("JS") se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectaram e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais. Exemplos de condições que iniciam o JS:
- 13.4.1.** Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.
  - 13.4.2.** Visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias.
  - 13.4.3.** Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer time, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga.
  - 13.4.4.** O jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00).
- 13.5 Interrupções de jogo:** Caso um jogador intencionalmente se desconecte sem aviso ou pause a partida, não é necessário que o árbitro obrigue uma pausa. Jogadores não podem deixar a área da partida sem autorização.
- 13.6 Pausa direcionada:** Árbitros 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.

**13.7 Pausa de jogador:** Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um Árbitro imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

**13.7.1.** Perda de conexão não intencional.

**13.7.2.** O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo);

**13.7.3.** Interferência física com o jogador.

**13.7.4. Retornando ao jogo:** 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, então o mesmo autorizará a volta do jogo.

**13.7.5. Pausas não autorizadas:** 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 da Coordenação de Modalidade.

**13.8** Para a equidade de todas as equipes, ***jogadores não têm permissão para se comunicar durante as pausas no jogo***, isso abrange falar, gesticular, apontar, emitir sons, tocar o equipamento (próprio ou da competição) ou qualquer outro tipo de comunicação que não tenha sido explicitamente requisitada/autorizada por um juiz ou Coordenação.

**13.8.1.** Caso uma pausa dure muito tempo, a Coordenação pode, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado. Os jogadores serão informados quando a comunicação for liberada.

**13.9 Remake do Jogo:** As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério da Coordenação de Modalidade. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

**13.9.1. Remake antes do JS:** A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake antes que o JS seja atingido.

- a) Caso um jogador perceba que Runas e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não puderem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake.
- b) Se um árbitro determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição adequada para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

**13.9.2. Remake após o JS:** A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado.

- a) Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.
- b) Caso um árbitro determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

**13.9.3. Confirmação da configuração dos Jogadores:** Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e feitiços de invocador), antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o J.S, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

**13.10 Jogo Finalizado:** Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar o árbitro a declarar um remake da partida, a coordenação de modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se uma partida já tem mais de 20 minutos (00:20:00), a coordenação pode declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza, se todos os critérios abaixo estiverem acontecendo simultaneamente.

**13.11 Diferença de Ouro:** A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%.

- a) **Diferença no número de Torres:** A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que sete (7).
- b) **Diferença no número de inibidores:** A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2).

## 14. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO:

14.1 Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não será tolerado. Inclui, 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, estará sujeito a sanções disciplinares.

## 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 Esportivos da competição, 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 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:

18.5.1. Advertência Verbal;

18.5.2. Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros;

18.5.3. Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros;

18.5.4. Perda de Partidas;

18.5.5. Suspensões;

18.5.6. Desclassificações;

# JUBS

JOINVILLE

- 15.5 As infrações referentes a utilizações de skins proibidas segundo o ANEXO I do regulamento específico da modalidade, serão punidas com W.O., e perda de partida automática sendo o time representado ou não pela equipe adversária.
16. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos operadores de liga da coordenação da modalidade League of Legends do **JUBs Joinville 2023**;
17. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

## ANEXO I.

### 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: Flipperama
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
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. Sivir: 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