

2º Campeonato de LOL

Sistemas de Informação – UNIFAFIBE

INFORMAÇÕES - REGRAS

1. Requisitos e Inscrições:

Para se inscrever deve preencher a ficha de inscrição com dados importantes como RA, nome e nick dentro de jogo.

Poderão participar alunos que estão cursando na faculdade e egressos com exigência de pelo menos 1 aluno cursando no time.

Inscrição no valor de 15 reais.

Cada time terá no máximo inscrito 6 participantes, 5 jogadores e 1 técnico podendo ser utilizado como reserva.

Definições do jogo competitivo:

Método de competição: 5 vs. 5

Mapas permitidos: Summoner's Rift

Modo: Torneio competitivo

Duração do jogo: Até que o vencedor seja determinado

Banimentos por time: 5

Vencedor do jogo: O time que destruir completamente o Nexus do inimigo ou forçar a rendição do inimigo.

Escolha dos campeões: Será utilizado o modo competitivo. Jogadores somente poderão utilizar campeões que eles habilitaram ou que estão habilitados devido a rotação de campeões (mínimo de 16 campeões).

Restrições: No momento não existe nenhuma restrição de campeão, skin ou item. Restrições podem ser adicionadas durante a competição por decisão do responsável pelo torneio.

2. Sair durante uma escolha de campeões:

Cabe ao responsável pelo torneio julgar se essa atitude foi relevante ou não para o torneio. Nesse caso todos os campeões já escolhidos devem ser mantidos.

3. Interrupção do jogo:

Perda de conexão não intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador.

Sair do jogo/Perda de conexão intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévio autorização do organizador do campeonato. O jogador poderá ser julgado pelo responsável do campeonato. Nessa situação, o jogo continuará sem interrupções.

Problema com o servidor: Múltiplos jogadores perdendo conexão devido a um problema no servidor.

Procedimento para perda de conexão não intencional/problemas com servidor:

Se um ocorrer problema com o servidor antes de passados 5 minutos de partida E antes do firstblood OU o cliente de um jogador apresentar problemas ou não conseguir carregar o jogo, então a partida deverá ser reiniciada.

Se um jogador deixar uma partida intencionalmente, a mesma continuará normalmente.

Se ocorrer um problema com o servidor, o responsável pelo campeonato ou árbitro responsável deverá decidir entre (a)reiniciar a partida (b)dar a vitória a um dos times. Obs: Um time só poderá ser declarado vencedor se estiver na iminência de vencer a partida (pronto para destruir o Nexus).

4. Considerações:

Fica a critério do diretor do torneio modificar qualquer uma das regras acima para garantir uma concorrência justa entre as equipes. As regras são mais suscetíveis de serem alteradas nos seguintes casos:

Se for utilizada uma versão do jogo e alterações sejam necessárias para garantir um jogo justo.

Sob suspeita de jogadas desleais ou para garantir um jogo justo.

Se houver atrasos em um torneio que possam impedir o mesmo de terminar em tempo hábil, como exigido por um torneio presencial.

5. Pause durante as partidas:

Pausa é uma ferramenta utilizada para parar o jogo em um torneio. A Pausa pode ser usada para verificar possíveis falhas de hardware ou de servidor sem que o resultado do torneio seja afetado.

Pausa (/pause) pode ser solicitada pelo administrador de um torneio ou por um jogador nas seguintes condições:

Após qualquer jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no computador. A mensagem "O jogador desconectou" precisa ter aparecido na tela.

Após solicitar e receber permissão do organizador do torneio. Essa opção só é válida no caso de problemas de hardware (periféricos) ou perturbações físicas ao jogador.

O jogo não irá continuar até que todos os problemas estejam resolvidos e o responsável do torneio permita.

6. Penalidades:

Utilizar o comando Pausa desnecessariamente será considerado falta de espírito esportivo e o jogador poderá ser punido pelo responsável do campeonato.

O não comparecimento da equipe será decretado vitória do time adversário por W.O.

7. Falta de espírito esportivo:

As seguintes ações serão consideradas falta de espírito esportivo:

O uso de que qualquer programa malicioso.

Desconectar intencionalmente.

Qualquer tipo de atitude anti-desportiva.

O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo.

Deixar, intencionalmente, o oponente vencer uma partida.

Comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeito a um jogador de outra equipe ou responsável do torneio.

O uso de algum bug do jogo previamente declarado como não válido pelos árbitros do torneio.

O uso de um jogador não informado previamente.

8. Campeonato:

Os times serão sorteados para ver quem joga com quem.

Formato: 2 grupos (A e B) e playoff.

Em caso de quantidade ímpar o grupo A receberá um time a mais.

Exemplo de tabelas:

FASE 1 – GRUPOS - MD1

GRUPO A			GRUPO B		
Posição	Nome	Pontos	Posição	Nome	Pontos
1	Time 1	0	1	Time 5	0
2	Time 2	0	2	Time 6	0
3	Time 3	0	3	Time 7	0
4	Time 4	0	4	Time 8	0

FASE 2 – PLAYOFF – MD3

ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3	FINAL
MD3	MD3	MD3	MD3
CHAVE 1	CHAVE 3	CHAVE 5	CHAVE 6
2º GRUPO A	1º GRUPO A	PERDEDOR CHAVE 3	VENCEDOR CHAVE 3
3º GRUPO B	1º GRUPO B	VENCEDOR CHAVE 4	VENCEDOR CHAVE 5
MD3	MD3	MD3	MD3
CHAVE 2	CHAVE 4	CHAVE 5	CHAVE 6
2º GRUPO B	VENCEDOR CHAVE 1	PERDEDOR CHAVE 3	VENCEDOR CHAVE 3
3º GRUPO A	VENCEDOR CHAVE 2	VENCEDOR CHAVE 4	VENCEDOR CHAVE 5

O torneio será realizado online, com horário divulgado depois do fechamento das inscrições no dia 08/05/2019.

A final será presencial na faculdade.

O ganhador representará o nome da faculdade em torneios universitários.

Após o fechamento das inscrições serão divulgados um complemento com regras adicionais.