



**JOGOS ELETRÔNICO DO INSTITUTO
FEDERAL DO AMAPÁ - 2022**
Etapa Estadual

REGULAMENTO ESPECÍFICO

- LEAGUE OF LEGENDS-



REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Este regulamento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends, que acontecerá de forma online, organizada pela comissão dos jogos eletrônicos do IFAP.

Art. 2º - Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Disciplinar para consequências maiores.

Art. 3º - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Art. 4º - O material esportivo como Teclados, Mouses Pads, microcomputadores e qualquer outro que venha a ser utilizado na competição é de inteira responsabilidade dos atletas, assim como eventuais problemas de conexão, sendo a organização isenta de qualquer problemas relacionados a estes.

Art. 5º - As disputas serão no modelo melhor de 3, ganhando a equipe que obtiver as primeiras 2 vitórias.

Art. 6º - Em caso de desconexão, será dada tolerância de até 3 minutos para a reconexão do invocador.

Art. 7º - Cada Equipe terá direito a 3 pausas de até 2 minuto cada.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 8º - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e 5 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo campus.



PARÁGRAFO ÚNICO - Devido às características únicas de função de cada integrante na partida (atirador, suporte, selva, meio e topo), é recomendável que a seleção dos reservas siga os mesmos preceitos da seleção dos titulares.

Art. 9º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 10 - O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

Art. 11 - Os nicknames de invocadores deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

Art. 12 - Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição.

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 13 - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I. Mapa: Summoner's Rift;
- II. Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- III. Definição do Lado do Mapa: Sorteio;
- IV. Tipo de partida: competitivo;
- V. Permitir Espectadores: Todos;
- VI. Servidor: Brasileiro;
- VII. Chat/Canal de voz: Discord;
- VIII. Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;

Art. 14 - Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy **deverão ser exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

Art. 15 - Cada equipe 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; assim que a partida anterior terminar.



DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 16 - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos(primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase).

Art. 17 - Na Fase de Grupos(primeira fase) jogarão todos contra todos, em disputas melhores de 3, e se classificarão para a fase final as duas melhores equipes que fizerem mais pontos na fase de grupo para o ultimo confronto.

Art. 18 - No final e cada jogo a equipe vencedora do confronto se vencedora marcará 2 pontos e a equipe perdedora apenas 1 ponto.

Art. 19 - O último confronto será disputado em uma melhor de 5, vencendo a equipe que obtiver 3 vitórias primeiro.

Art. 20 - O sorteio dos confrontos será feito pela própria comissão organizadora.

Art. 21 - As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O. e não marcará nenhum ponto.

Art. 22 - Se a situação acontecer com ambas as equipes, nenhuma das equipes marcará pontos.

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 23 - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor doDiscord 12 minutos antes do início das rodadas do dia, no discord disponibilizados pela comissão para check-in.

Art. 24 - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida.

Art. 25 - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.**Art. 26** - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO AMAPÁ

EJIFAP 2022

COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 27 - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 28 - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 29 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

Delegação responsável pelo E-JIFs/2022

Portaria nº 582/2022-GAB/RE/IFAP