

CAMPEONATO DE LEAGUE OF LEGENDS NO GAMER SHOW

1. Disposições Gerais

Este regulamento visa proporcionar o entendimento, disposições dos inscritos e organizadores e detalhes do torneio. O mesmo poderá sofrer alterações até o dia anterior ao evento, sem aviso prévio. A participação no torneio atesta que o jogador concorda com o conjunto de regras deste regulamento e das regras de torneios não-oficiais distribuídos pela Riot Games.

O campeonato de **League of Legends** será realizado no Centro de Convivência localizado no Largo da Liberdade, a qual está situada na Rua Araribóia - La Salle, Pato Branco - PR, nos dias 29 e 30 de outubro de 2016, à partir das 08 horas, horário local.

O campeonato é aberto a qualquer pessoa com idade igual ou superior a 12 anos completos e que já possua conta no jogo. O custo será de R\$ 50,00 (cinquenta reais) para a inscrição da equipe no campeonato. Os custos para deslocamento, estadia e alimentação dos participantes e acompanhantes são de responsabilidade dos mesmos.

2. Da Estrutura do Campeonato

Mapa: Summoners Rift;

Vagas: 8 Times;

Modo: Modo Competitivo (Draft) 5x5, sendo permitido três banimentos por equipe.

Data: 29 e 30 de outubro de 2016

Início: 08 horas;

Taxa de Inscrição: R\$50,00 por equipe;

Premiação: 1º lugar: 40% da arrecadação; 2º lugar: 30% da arrecadação; 3º lugar: Brindes.

3. Das Inscrições

As inscrições serão realizadas através do site:

<http://www.trendcongresso.com.br/tecsul2016/>

Procedimento das inscrições: A inscrição deve ser efetuada apenas por uma pessoa da equipe (líder), após a inscrição o líder tem até o próximo dia útil para enviar o comprovante de pagamento para os e-mails contato@gamershow.net.br e johnny@alunos.utfpr.edu.br, caso contrário a equipe perderá a vaga.

Período: De 19/10/2016 às 20:00 (vinte horas) até 26/10/2016 às 20:00 (vinte horas).

4. Dos Times

Tamanho dos times: cada time deve ter **cinco** integrantes oficiais, podendo ter um reserva. Cada jogador só poderá estar inscrito em um único time, sendo que deverá ser declarado um líder por equipe.

Líder: responsável pela representação da equipe aos organizadores e pela inscrição da mesma, além do envio do comprovante de pagamento.

Integrantes: igual ou acima de 12 anos, de ambos os sexos, com conta própria sem restrições dentro do jogo (banimentos temporários ou permanentes) e no mínimo 16 campeonos. Não será considerado elo ou nível de conta, **as diferenças existentes por falta de runas ou talentos são de exclusiva responsabilidade do jogador.**

Inscrição: Após o e-mail de confirmação ao líder da equipe, os jogadores devem se inscrever no site que será repassado pela organização e também na aba *Eventos da Comunidade* (<http://events.br.leagueoflegends.com/pt/>).

Cada integrante deve fazer sua inscrição dentro do prazo de um dia após o e-mail de confirmação enviado para o líder pela organização.

5. Durante o evento.

Identificação: Cada jogador ganhará uma identificação na qual o uso será **obrigatório** durante todo o evento.

Pontualidade no check-in: Os times devem estar presentes no local do campeonato no horário marcado para o check-in com no máximo 10 minutos de tolerância ou serão desclassificados.

Pontualidade no início dos jogos: ao ser chamado para iniciar uma partida, o time terá 10 minutos para conectar os periféricos necessários, logar em sua conta e entrar na partida criada pela organização. Em caso de descumprimento, o time será penalizado.

Equipamentos: é obrigatório o uso de equipamento periféricos próprios: mouse, fones de ouvido ou headset. O jogador poderá exclusivamente levar seu próprio teclado como único periférico adicional. O notebook que estará rodando League of Legends será disponibilizado aos jogadores nos momentos da partida

Importante: os jogadores serão responsáveis por quaisquer danos físicos causados aos equipamentos disponibilizados pela organização. O jogador é expressamente proibido de consumir comidas e bebidas durante as partidas jogadas.

5. Das Etapas do Campeonato

O chaveamento será por eliminação dupla. O modelo segue o esquema em que todas as equipes têm uma segunda chance: caso perca uma vez, terá uma repescagem ao qual terá a possibilidade de lutar para ganhar o campeonato.

Inicialmente será sorteado a ordem das 8 equipes que estarão distribuídas em 4 jogos. As 4 equipes que perderem formarão o grupo 1 da repescagem, assim terá um ganhador do primeiro grupo da repescagem. Seguindo cronologicamente as 4 equipes que ganharem a primeira etapa se confrontam e das 2 equipes que perderem formam o grupo 2 de repescagem, resultando em um ganhador. Assim o ganhador do grupo 1 confrontará o ganhador do grupo 2. As 2 equipes que não perderem nenhum jogo ainda se confrontarão para garantir uma vaga na final.

A partir dessa etapa dará os resultados de:

Terceiro lugar: O perdedor terá uma nova chance de ir à final jogando contra o ganhador da repescagem.

Segundo e Primeiro Lugar: Se dará pela final.

Caso alguma dúvida em anexo um fluxograma demonstrando como funciona o chaveamento.

6. Regras

Pausa: não será utilizado o recurso de “*pause*” durante os jogos, salvo à decisão da organização.

Chat: É proibida a utilização do /all no chat in-game (em jogo).

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 antidesportiva.
- O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo.
- Deixar, intencionalmente, o oponente vencer uma partida.
- Comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeitoso a um jogador da própria equipe, adversária ou responsáveis do torneio.
- O uso de um jogador não informado previamente.
- Se for detectada qualquer falta de espírito esportivo de algum jogador, o jogador infrator, a critério dos organizadores do campeonato, poderá receber punições equivalentes ao ato realizado durante a competição, em caso de recorrência, irá receber a próxima punição, e assim por diante.

Punições:

- Advertência.
- Vitória instantânea para o time adversário.
- Desqualificação do campeonato.

Fica à critério dos juízes e responsáveis do evento escolher quais serão as punições aplicadas ao infrator e/ou equipe.

Interrupção do jogo: não serão permitidas, salvo à decisão da organização.

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. Caso aconteça antes de 5 minutos de partida, e não tiver ocorrido nenhum abate, será reiniciada. Caso o contrário deverá seguir a realização da partida.

Sair do jogo/Perda de conexão intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévia autorização dos organizadores 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. A partida será reiniciada, mantendo mesmos banimentos e campeões selecionados, bem como os mesmos feitiços de invocador.

7. Proibições

- É proibido jogar com a conta de outro jogador;
- Ofender a equipe adversária;
- Ofender os organizadores do evento;
- Uso de qualquer programa malicioso;
- Deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;

8. Premiação

- 1º Lugar: 40% da arrecadação
- 2º Lugar: 30% da arrecadação
- 3º Lugar: Brindes.

Observação: A premiação de brindes será destinada apenas aos jogadores titulares das equipes.

9. Contato

Em caso de dúvidas, entrar em contato com a organização do evento através dos seguintes e-mails:

contato@gamershow.net.br

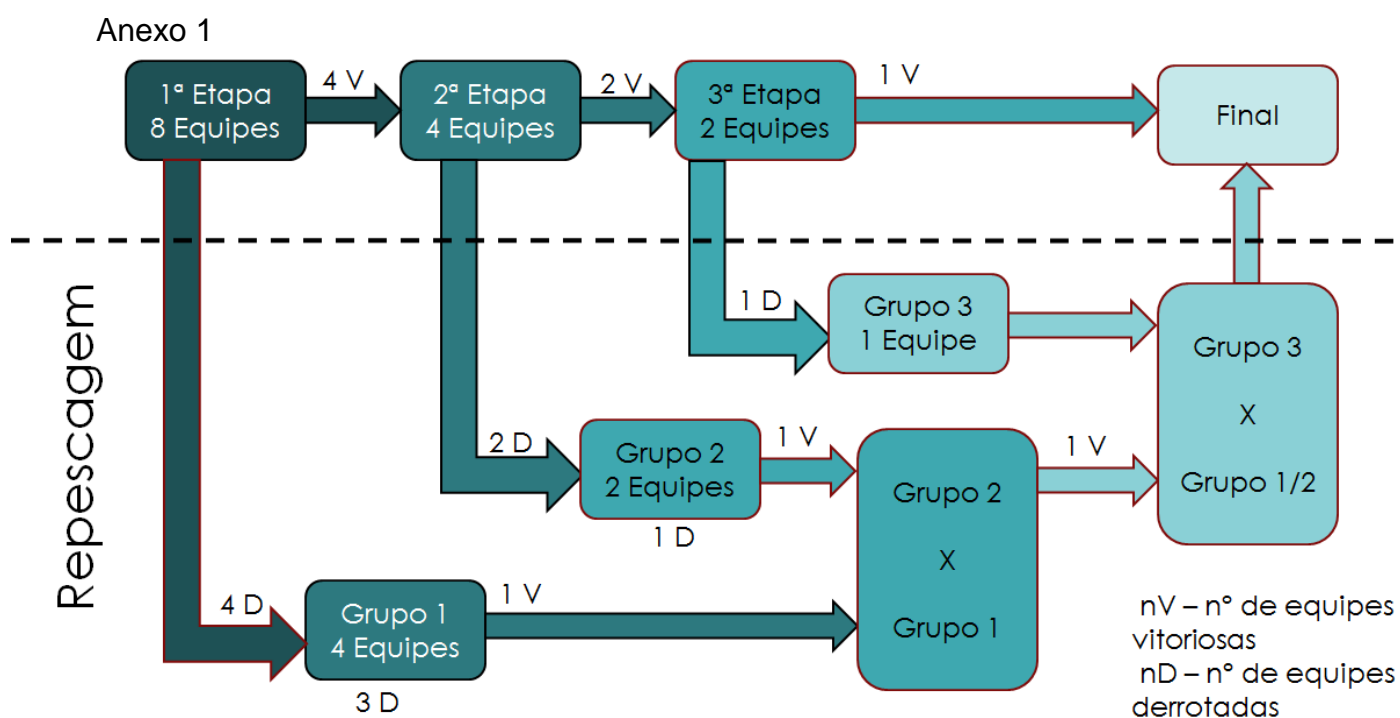


Imagem 1 - Fluxograma do Chaveamento de Dupla Eliminação