

1º CAMPEONATO DE LEAGUE OF LEGENDS DO SENAI

REGULAMENTO

1. Disposições Gerais

Este regulamento visa proporcionar que o torneio seja realizado assegurando condições de igualdade para todos os participantes inscritos. O mesmo poderá sofrer alterações até os dias dos eventos. A participação no torneio atesta que o jogador concorda com este conjunto de regras.

O campeonato de **League of Legends** será realizado no SENAI, a qual está situada na Rua Joaquim Batista de Oliveira, N°161, bairro Vila Alagoana, Gurupi - TO, no dia 14 de Setembro de 2017, a partir das 08 horas, horário local.

A inscrição da equipe no campeonato será GRATUITA, e 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: 08 Times;

Modo: Modo Competitivo (Draft) 5x5, sendo permitidos três banimentos por time.

Data: 15 de Setembro de 2017

Turno: Matutino, Vespertino e Noturno;

Início: 08:00 horas;

Término: 22:00 horas;

Taxa de Inscrição: GRATUITO

2. 1 Da Premiação

A premiação será concedida pelo patrocinador CONECTLAN SERVIÇOS DE INTERNET de forma individual e entregue ao líder da equipe mediante recibo assinado, sendo:

1º lugar prêmio de R\$ 1000,00 (Um mil reais)

2º lugar R\$ 200,00 (duzentos reais)

3º lugar R\$ 100,00 (cem reais)

A organização do evento não se responsabilizará pela divisão do prêmio.

2.2 Das restrições: não há restrição de nível, diferenças existentes por conta de falta de runas ou *masteries* são de exclusiva responsabilidade do jogador.

2.3 Do direito de imagem

Todos os jogadores automaticamente estarão cedendo o seu direito de imagem ao participarem desta competição (podendo ter imagens sendo publicadas pelo SENAI/CONNECTLAN durante e após o torneio por tendo indeterminado)

3. Das Inscrições

As inscrições terão início às 08:00 horas do dia 11 de setembro às 12:00 horas do dia 14 de setembro de 2017. Os responsáveis pelas inscrições serão os instrutores Diones Sousa e Hercules Rocha.

4. Dos Times

Escolha da cor do time AZUL/VERMELHO: os líderes iram realizar um cara e coroa para escolha das cores da equipe.

Tamanho dos times: cada time deve ter **cinco** integrantes oficiais e opcionalmente 2 substitutos. Cada jogador só poderá estar inscrito em um único time.

Integrantes: cada equipe deverá informar os nomes, nicknames e RGs (ou CPF) de seus integrantes. Trazer o documento citado no formulário de inscrição no dia do campeonato.

Pontualidade no check-in: Os times devem estar presentes no local do campeonato com antecedência ao início da partida.

Pontualidade no início dos jogos: ao ser chamado para iniciar uma partida, o time terá 10 minutos para configurar qualquer aspecto necessário nos computadores e entrar na partida criada pela organização. Em caso de descumprimento, o time será desclassificado.

Equipamentos: será permitido o uso de equipamento próprio, periféricos e notebooks, sendo o jogador responsável pela integridade dos equipamentos.

5. Das Etapas do Campeonato

Todas as partidas serão realizadas no tipo “mata-mata”, quem perder é desclassificado.

6. Regras

Moderadores: os competidores serão monitorados por moderadores e deverão seguir diretrizes estabelecidas por eles.

Pausa: não será utilizado o recurso de “pause” durante os jogos.

Chat: não será permitido “Floodar” durante a partida, utilizar palavras agressivas ou de baixo calão.

Falta de espírito esportivo: As seguintes ações serão consideradas falta de espírito esportivo:

- O uso de 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 desrespeito a um jogador de outra equipe ou responsável 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 aplicar punição, em caso de recorrência, irá receber a próxima punição, e assim por diante.

Punições:

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

Importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos organizados da competição, o jogador pode ser desclassificado por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação da competição.

Substituições: Os times poderão substituir jogadores apenas **ANTES** de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição.

Interrupção do jogo: não serão permitidas.

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 nenhuma morte de Champion, a partida 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 champions selecionados, bem como os mesmos feitos de invocador.

Restart: O jogo poderá ser reiniciado em caso de falha de conexão ou de hardware por parte de qualquer um dos jogadores da partida desde que ainda não tenha ocorrido nenhuma morte e não tenha se passado 5 minutos de jogo. Em caso de restart, o jogo deverá ser criado como Draft Pick e seguir os mesmos banimentos e escolhas de campeões do jogo antes de ser reiniciado.

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. Contato

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

ORGANIZADOR	E-MAIL
Diones Sousa	diones@sistemafieto.com.br
Hercules Rocha	herculesrocha@sistemafieto.com.br