



**REGULAMENTO GERAL DO TORNEIO IFSC LEAGUE OF LEGENDS**

**22 a 25 de outubro de 2020**

## CRONOGRAMA

Atividade	Data
Período de inscrição	08 a 18/10
Sorteio de vagas remanescentes	20/10
Homologação das inscrições	20/10
Sorteio dos confrontos	21/10
Data da realização	22 a 25/10

### CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem o Torneio de League of Legends do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), obrigando os que com ele tenham relações à sua total obediência.

**Art. 2º** A interpretação deste Regulamento e o zelo por seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Comissão Organizadora e Comissão Técnica e Disciplinar.

**Art. 3º** O Torneio de League of Legends do Instituto Federal de Santa Catarina é uma competição utilizando o jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena (MOBA) League of Legends (LoL).

**Parágrafo único.** As duas equipes melhores classificadas no torneio poderão participar, representando o IFSC, do Torneio Sul-Brasileiro de LoL dos Institutos Federais.

**Art. 4º** Alterações neste documento serão possíveis mediante aprovação em Congresso Técnico dos representantes das equipes ou por motivo de força maior.

## CAPÍTULO II - DA FINALIDADE DO EVENTO

**Art. 5º** A finalidade do Torneio de League of Legends do Instituto Federal de Santa Catarina:

I - é promover a saúde mental dos estudantes do IFSC distanciados socialmente em razão do coronavírus (COVID 19) por meio de uma atividade esportiva cujas características permitem a competição em grupo de 5 jogadores, embora estes permaneçam distanciados em locais diferentes;

II - favorecer a interação entre os câmpus por meio do Esporte Eletrônico ou eSport, representado neste evento pelo League Of Legends, um *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), reconhecido como um dos jogos mais populares do mundo.

## CAPÍTULO III - DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 6º** Compõem a organização do Torneio de League of Legends do Instituto Federal de Santa Catarina:

I - Comissão Organizadora;

II - Comissão Técnica e Disciplinar;

III - Articuladores.

**Parágrafo único.** Compete à Comissão Organizadora planejar, executar e avaliar o evento, mediando as situações com os câmpus e fazendo os encaminhamentos necessários.

**Art. 7º** Os Articuladores são representantes dos câmpus indicados pelos Diretores Gerais.

**Parágrafo único.** A promoção da participação dos estudantes no torneio é de competência dos Articuladores, incluindo o processo de inscrição das equipes, a

organização do processo de seleção interno do seu câmpus e quaisquer outras tarefas que forem necessárias.

**Art. 8º** A Comissão Organizadora e os Articuladores têm seus participantes e funções definidos em Portarias específicas.

**Art. 9º** Também atuará nos Jogos a Comissão Técnica e Disciplinar.

### SEÇÃO I - DA COMISSÃO TÉCNICA E DISCIPLINAR

**Art. 10.** É competência da Comissão Técnica e Disciplinar:

- I - julgar os protestos relativos ao descumprimento dos regulamentos específicos das modalidades e às decisões da arbitragem, aplicando as medidas cabíveis;
- II - zelar pelo respeito e disciplina no transcorrer do evento;
- III - receber denúncias, abrir os processos, julgar os pedidos e aplicar as respectivas sanções.

**Parágrafo único.** A Comissão Técnica e Disciplinar procederá à apuração e esclarecimento de todos os fatos dos quais tomar conhecimento, podendo a qualquer tempo, solicitar subsídios à Comissão Organizadora, bem como solicitar relatos a qualquer participante do torneio.

**Art. 11.** Todos os participantes do torneio, servidores ou estudantes, estão sujeitos às seguintes sanções disciplinares:

- I - advertência;
- II - perda da escolha de lado para o jogo atual e/ou futuro;
- III - perda do direito dos dois últimos banimentos de uma partida;
- IV - perda do direito dos três primeiros banimentos de uma partida;
- V - perda da partida;
- VI - suspensão da próxima partida;

VII - suspensão do torneio;

VIII - exclusão do torneio;

IX - encaminhamento para abertura de Processo Administrativo Disciplinar ou Processo Disciplinar Discente.

**Parágrafo único.** A infração de um jogador pode acarretar penalidade para a sua equipe.

**Art. 12.** Os protestos e pedidos de sanção deverão ser interpostos à Comissão Organizadora, pelo e-mail [jogos@ifsc.edu.br](mailto:jogos@ifsc.edu.br), em até 1 (uma) hora após a ciência da ocorrência ou término da partida em que houve a irregularidade ou em até 1 (uma) hora após a divulgação dos resultados da partida, quando relativos a estes.

§ 1º A solicitação deverá ser feita pelo articulador, cabendo ao câmpus que fizer a solicitação o ônus da prova.

§ 2º Os membros da própria Comissão poderão encaminhar pedidos de sanção quando identificarem ocorrências, não cabendo neste caso a limitação do prazo expressa no *caput*.

**Art. 13.** As sanções disciplinares entrarão automaticamente em vigor a partir das decisões da Comissão Técnica e Disciplinar, devendo ser imediatamente comunicadas ao articulador do câmpus do qual o participante ou equipe punida faz parte, para ciência e cumprimento.

**Parágrafo único.** No caso de aplicação de sanções aos servidores, o Diretor Geral do câmpus será contatado.

**Art. 14.** Caberá recurso da decisão da Comissão Técnica e Disciplinar, que deverá ser encaminhado para a Comissão Organizadora imediatamente após a ciência da decisão.

## CAPÍTULO IV - DOS PROCESSOS DE INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

### SEÇÃO I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 15.** Para participar do Torneio de League of Legends do Instituto Federal de Santa Catarina o estudante deverá estar regularmente matriculado em curso do IFSC no período de realização do evento.

§ 1º É obrigatória a apresentação, para os estudantes menores de idade, de autorização dos responsáveis legais, conforme Anexo I.

§ 2º A autorização que consta no Anexo I deve estar acompanhada de cópia do RG dos responsáveis legais.

§ 3º O estudante que não fizer a entrega da documentação será impedido de participar do torneio pelo articulador do seu câmpus.

**Art. 16.** Serão ofertadas 32 vagas de equipes, distribuídas a cada câmpus conforme número de matrículas equivalentes:

Câmpus	Matrícula Equivalentes	Participação do Câmpus na Oferta Geral	Vagas
Câmpus Araranguá	1379,42	3,51%	1
Câmpus Caçador	1179,95	3,00%	1
Câmpus Canoinhas	1335,17	3,40%	1
Câmpus Chapecó	1801,33	4,58%	1
Câmpus Criciúma	1893,93	4,82%	2
Câmpus Florianópolis	8405,08	21,38%	5
Câmpus Florianópolis-Continente	1598,74	4,07%	1

**TORNEIO IFSC  
LEAGUE OF  
LEGENDS**

Câmpus Garopaba	826,66	2,10%	1
Câmpus Gaspar	2163,13	5,50%	2
Câmpus Itajaí	1785,76	4,54%	1
Câmpus Jaraguá do Sul - Centro	1341,75	3,41%	1
Câmpus Jaraguá do Sul - Rau	2237,37	5,69%	2
Câmpus Joinville	2412,66	6,14%	2
Câmpus Lages	1831,85	4,66%	1
Câmpus Palhoça-Bilíngue	1110,79	2,83%	1
Câmpus São Carlos	639,88	1,63%	1
Câmpus São José	1795,97	4,57%	1
Câmpus São Lourenço do Oeste	218,99	0,56%	1
Câmpus São Miguel do Oeste	1052,21	2,68%	1
Câmpus Tubarão	717,07	1,82%	1
Câmpus Urupema	397,44	1,01%	1
Câmpus Xanxerê	667,82	1,70%	1
CERFEAD	2515,55	6,40%	2
<b>TOTAL</b>	<b>39308,52</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>

Fonte: Plataforma Nilo Peçanha (PNP - 2020 | Ano base 2019)

§ 1º As vagas não utilizadas na primeira oferta serão divulgadas no site do evento <http://www.ifsc.edu.br/torneiolol> no dia 19 de outubro de 2020.

§ 2º As vagas remanescentes serão distribuídas por sorteio entre os interessados, via Google Meet, no dia 20 de outubro de 2020, às 16h.

## SEÇÃO II - DAS INSCRIÇÕES

**Art. 17.** A inscrição das equipes deverá ser realizada exclusivamente pelo articulador, de 08 a 18 de outubro de 2020, por meio do formulário online que será enviado por e-mail aos articuladores.

§ 1º O articulador é o responsável pela veracidade de todas as informações e documentos adicionados no formulário de inscrição.

§ 2º A não inscrição de uma ou mais equipes neste período implicará na geração de vaga remanescente, a qual será ofertada conforme o disposto no art. 16, parágrafo 2º.

**Art. 18.** No ato da inscrição, cada câmpus deverá indicar suas equipes, conforme número de vagas estipuladas no art. 16 e uma equipe reserva para o caso de sorteio de vagas remanescentes.

**Art. 19.** Cada equipe deverá ser composta por sete jogadores (cinco titulares e dois reservas).

§ 1º Podem ser inscritos como jogadores os estudantes regularmente matriculados em cursos do IFSC que tenham:

- I - acesso ao equipamento e conexão de dados necessária para participar dos confrontos nos horários agendados;
- II - disponibilidade para participar dos confrontos que forem re-agendados;
- III - autorização do responsável legal, para os menores de idade.

§ 2º Também pode ser inscrito um técnico para cada equipe (opcional), podendo este ser um estudante regularmente matriculado no IFSC ou um servidor do IFSC.

§ 3º As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por jogadores do mesmo câmpus.

**Art. 20.** No formulário de inscrição deverá conter corretamente:

I - o câmpus ao qual a equipe pertence;

II - o nome da equipe, aprovado pelo articulador do câmpus;

III - nome do técnico da equipe, caso tenha;

IV - nome completo, número de matrícula, número do RG e CPF, autorização dos pais para os menores de idade (**Anexo I**) e nome de invocador de todos os jogadores.

**Parágrafo único.** O nome da equipe e o nome de invocador dos jogadores não podem ser ofensivos ou conter linguagem imprópria.

**Art. 21.** A homologação das inscrições ocorrerá no dia 20 de outubro de 2020.

**Art. 22.** Os estudantes que estiverem inscritos e deixarem de participar do torneio, sem apresentar justificativa, estarão impedidos de participar da próxima edição do evento.

## **CAPÍTULO V - DO FORMATO DO TORNEIO**

**Art. 23.** O torneio será organizado em sistema de eliminatórias simples, possuindo o seu chaveamento: primeira fase, oitavas de final, quartas de final, semifinais, disputa de terceiro e quarto lugar e final.

**Parágrafo único.** Todos os confrontos serão disputados em melhor de 3 partidas (Md3).

## **CAPÍTULO VI - DOS CONGRESSOS**

**Art. 24.** Durante a realização do evento, os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de Congressos (online, preferencialmente pelo Google Meet), com o objetivo de:

- I - definir padrões de condução da competição;
- II - realizar o sorteio dirigido para composição dos grupos;
- III - acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;
- IV - dirimir dúvidas, discutir e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades;
- V - dirimir dúvidas, discutir e/ou apresentar a tomada de decisões sobre casos omissos.

**Art. 25.** A convocação se dará por publicação no site do evento <http://www.ifsc.edu.br/torneiolol> e será enviada uma mensagem via whatsapp para o representante da equipe, com antecedência mínima de 24 horas da reunião.

**Art. 26.** É obrigatória a presença do articulador nos Congressos em que a equipe for convocada.

**Parágrafo único.** Caso o articulador não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante.

**Art. 27.** O congresso para sorteio dos confrontos acontecerá no dia 21 de outubro de 2020, às 16h.

§ 1º Todos os articuladores estão convocados para este congresso.

§ 2º Poderão também estar presentes neste congresso, os técnicos ou um jogador de cada equipe (quando não houver o técnico presente).

## CAPÍTULO VII - DA COMUNICAÇÃO

**Art. 28.** Os articuladores e os técnicos de cada equipe serão adicionados num grupo do whatsapp criado para a finalidade de promover a comunicação.

**Art. 29.** Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas nos seguintes canais:

I - grupo de whatsapp do evento, a ser criado pela Organização;

II - boletins oficiais com informações e deliberações, que serão divulgados no site <http://www.ifsc.edu.br/torneiolol>.

**Art. 30.** A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§ 1º O link para o servidor será informado aos articuladores até a data de início do torneio.

§ 2º Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo no site <https://discord.com/new>.

§ 3º Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

§ 4º O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.

§ 5º As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

§ 6º Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

## CAPÍTULO VIII - DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

**Art. 31.** A escalação das equipes contendo o nome do jogador e a sua respectiva posição deve ocorrer única e exclusivamente durante o tempo da “Janela de Escalação”.

§ 1º A “Janela de Escalação” é um tempo de 5 (cinco) minutos, que ocorrerá antes de cada partida.

§ 2º No caso de primeira partida do dia para as equipes, a “Janela de Escalação” se iniciará 20 minutos antes da mesma.

§ 3º O início e fim da “Janela de Escalação” será informado no grupo de Whatsapp da Organização.

§ 4º Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, o técnico (quando houver) ou o representante da equipe poderá alterar a escalação durante cada “Janela de Escalação”, que ocorrerá em cada intervalo.

**Art. 32.** Imediatamente após o anúncio do fim da “Janela de Escalação”, o saguão será criado e os jogadores e o técnico da equipe (quando houver) deverão se apresentar para check-in online visando conferência e entrevista com a Organização.

§ 1º O técnico (quando houver) ou o representante da equipe será convidado para o saguão pela Organização e deverá convidar os demais integrantes da sua equipe.

§ 2º A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

§ 3º As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores escalados para a partida estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

§ 4º Caso a situação ocorra com ambas as equipes, abrir-se-á nova Janela de Escalação e se repetirão os procedimentos para início da partida, sem prejuízo para as equipes.

**Art. 33.** Durante o saguão, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

**Art. 34.** Assim que todos os jogadores estiverem presentes, deve-se esperar a confirmação das equipes e a autorização da Organização para iniciar a seleção de campeões.

**Art. 35.** Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

**Parágrafo único.** Neste tempo de intervalo já estão inclusas a “Janela de Escalação” para a partida e preparação para o início da próxima partida.

**Art. 36.** É de inteira responsabilidade de cada jogador ou equipe, garantir sua(s):

I - configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo;

II - manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

## CAPÍTULO IX - DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

**Art. 37.** As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

**Parágrafo único.** Os técnicos das equipes não deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

**Art. 38.** Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a um total de 10 (dez) minutos (contínuos ou fracionados) de pause para realizar sua devida manutenção.

**Parágrafo único.** Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

**Art. 39.** Durante a partida, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

#### **CAPÍTULO IX - DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DOS CAMPEÕES**

**Art. 40.** Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

**Parágrafo único.** Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

**Art. 41.** Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão não será refeito.

**Art. 42.** Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

**Art. 43.** Considerando que algumas skins podem apresentar bugs capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das skins constantes no **Anexo II** deste Regulamento.

**Parágrafo único.** A Organização poderá adicionar em Boletins Oficiais (no site do evento e enviadas no grupo de Whatsapp da Organização) novas proibições de skins, caso surjam novos bugs conhecidos com Campeões.

## **CAPÍTULO IX - DAS RESPONSABILIDADES E PENALIDADES**

**Art. 44.** É de responsabilidade direta e exclusiva do cyber atleta ou de seu responsável legal, em caso de menor de idade, os danos e consequências causadas por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

**Art. 45.** Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe durante a realização do evento, estes estarão sujeitos a receber as seguintes penalidades aplicadas pela Comissão Técnica e Disciplinar.

**Art. 46.** Práticas anti-jogo serão passíveis de punição. Por exemplo: o uso de qualquer programa malicioso; desconectar intencionalmente; o uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo; comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeito a um jogador de outra equipe ou responsável do torneio etc.

**Parágrafo único.** A Comissão Técnica e Disciplinar julgará outras atitudes anti-jogo não previstas no caput.

## **CAPÍTULO X - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 47.** O IFSC não poderá ser responsável, e dessa forma não estará obrigado a indenizar os participantes, por falhas de conexão, bem como por falha técnica de qualquer tipo, ou por qualquer outra que não esteja ao seu alcance solucionar, incluindo, mas não se limitando, ao mau funcionamento eletrônico de qualquer rede,

"hardware" ou "software", linha telefônica, ou por qualquer falha humana e/ou técnica, dentre outras, que possam ocorrer durante, ou posteriormente, à inscrição, bem como no decorrer do torneio, e que, dessa forma, venham a prejudicar os participantes, individual ou coletivamente.

**Art. 48.** O torneio será paralisado por motivo de força maior, segundo deliberação da Comissão Organizadora.

**Art. 49.** A Comissão Organizadora, se necessário, expedirá outros documentos complementares ao Regulamento.

**Art. 50.** Todos os participantes do evento autorizam o IFSC, em caráter gratuito, o uso de áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

**Art. 51.** Os participantes deste evento serão considerados conhecedores da legislação aplicável a esta modalidade de esporte eletrônico e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares, servindo a inscrição no evento para fins de ciência.

**Art. 52.** Compete à Comissão Organizadora resolver os casos omissos deste Regulamento.

ANEXO I

DECLARAÇÃO AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL  
(anexar documento de identidade do responsável)

Eu \_\_\_\_\_, portador do  
RG \_\_\_\_\_, responsável legal pelo(a) estudante  
\_\_\_\_\_, matriculado(a) no  
curso \_\_\_\_\_, no Instituto Federal de Santa  
Catarina, câmpus \_\_\_\_\_, autorizo a participação do(a)  
mesmo(a) no Torneio de League of Legends do Instituto Federal de Santa Catarina, que  
ocorrerá de 22 a 25 de outubro de 2020, pela internet, na condição de jogador (cyber  
atleta), sob a responsabilidade do servidor  
\_\_\_\_\_.

Estou ciente de que o menor referido precisará utilizar a internet no momento dos  
jogos, que ocorrerão predominantemente à noite e aos finais de semana, com  
transmissão pelas redes sociais e que seu nome, imagem e voz poderão ser utilizados nos  
materiais do evento e autorizo esta utilização.

Telefone: ( ) \_\_\_\_\_ e/ou ( ) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_ de 2020.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Responsável  
(igual consta no documento)

## ANEXO II

### LISTA DE PROIBIÇÕES DE SKINS DE CAMPEÕES

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 o torneio:

1. Anivia: Gelo sombrio
2. Annie: Gótica
3. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Fliperama
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