



EDITAL Nº 003/2020 - UNEMAT/PRAE

I TORNEIO VIRTUAL UNEMAT 2020

REGULAMENTO

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. O I TORNEIO VIRTUAL UNEMAT 2020, da Universidade do Estado de Mato Grosso, previsto no Edital 003/2020 PRAE, na modalidade League of Legends, será realizado de acordo com este Regulamento.

1.2. Os jogos serão realizados on-line.

1.3. Todas as equipes devem escolher um(a) jogador(a) para desempenhar o papel de capitão/capitã. Os/as capitães/capitãs representarão a equipe durante todo o Torneio.

1.4. Uma vez iniciado o Torneio, o nome do(a) capitão/capitã da equipe só poderá ser alterado com a permissão do Comitê Local, geralmente apenas nos casos em que o(a) capitão/capitã atual não puder mais participar.

1.5. Cada equipe deve ter obrigatoriamente 5 (cinco) integrantes oficiais e opcionalmente 1 (uma) ou 2 (duas) reservas. Cada jogador(a) só poderá estar inscrito(a) em uma única equipe.

1.6. Jogadores(as) não podem ser funcionários(as) da Riot Games Inc. ("RGI") ou de uma das suas respectivas afiliadas.

1.7. Jogadores(as) que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos(as) de participar da competição.

1.8. O/A aluno(a) participante deverá estar conectado(a) à plataforma de jogo com antecedência, obedecendo ao descrito no Edital e neste Regulamento.

1.9. É de plena responsabilidade do(a) jogador(a) a manutenção e uso de seus equipamentos.

1.9 Jogadores(as) usarão seus logins pessoais. É de responsabilidade do(a) jogador(a) configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta não poderá ser alterado durante o Torneio.

2. CONFIGURAÇÕES DO TORNEIO

2.1. O sistema de disputa será decidido pelo Comitê Geral, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderá ser em forma de:

2.1.1 Jogo – Uma disputa no mapa Summoner's Rift, até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, o que ocorrer primeiro:

- I. A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus).
- II. Rendição de uma das equipes.
- III. Desistência da equipe adversária. Ou



2.2. Uma série de jogos - disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. A equipe vencedora avançará para a próxima fase no Torneio.

Parágrafo Único: A equipe que obtiver o número de vitórias que não seja possível ser ultrapassado é considerada vitoriosa, não sendo necessária a execução das demais partidas.

2.3. As configurações de jogo serão:

- I. Mapa: Summoner's Rift.
- II. Tamanho de Time: 05 (cinco) jogadores(as); 01(um/uma) ou 02 (dois/duas) reservas.
- III. Permissão para Espectadores: através da exibição no canal do YouTube e redes sociais oficiais da Unemat.
- IV. Tipo de Partida: Torneio Competitivo.

3. DA DISPUTA

3.1. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização do Torneio.

Parágrafo Único: Não haverá reinício da partida (remake) caso ocorra equívoco na escolha do Campeão.

3.2. Na ocorrência de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode começar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos(as) os(as) jogadores(as) selecionarão os mesmos Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

3.3. Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo, que prive um(a) jogador(a) de se conectar a um jogo no início do mesmo, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores estejam conectados a ela.

3.4. Jogadores(as) podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa no chat /all, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- I. Perda de conexão não intencional.
- II. O mau funcionamento de um hardware ou software.

3.5. Jogadores(as) não têm permissão automática para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após a autorização de ambas as equipes via chat /all.

Parágrafo Único: Se um(a) jogador(a) pausar ou despausar uma partida sem uma das justificativas enumeradas no item 3, a ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos organizadores do Torneio.



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO



3.6. As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos organizadores. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

§1º Caso um(a) jogador(a) perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;

§2º Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.

3.7. Cada jogador(a) capitão/capitã deve se certificar de que todos os(as) jogadores(as) de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o Jogo seja estabelecido. Depois de iniciado, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

3.8. Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um organizador do Torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do Torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:

- I. A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%.
- II. A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete).
- III. A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).

3.9. Partidas em que jogadores(as) tenham sido desclassificados(as) serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2 vitórias para partidas melhor-de-três ou 3 vitórias para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que um(a) jogador(a) tenha sido desclassificado(a).

4. PENALIDADES

4.1. Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão a critério da Comissão Organizadora (Comitê Geral e ou Comitê Local).

4.1.1. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violação das regras e/ou padrões de integridade, poderão acarretar penalidades.

4.1.2. Ao presenciarem uma infração durante o Torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária. As penalidades são:

- I. Advertência: aviso oficial e registrado para o/a jogador/a da equipe ao cometer uma infração leve.
- II. Banimento anulado: impedimento da equipe infratora de banir um Campeão durante a escolha de Campeões da fase seguinte.



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO



III. Escolha do lado anulada: transferência da decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapa para a equipe adversária.

IV. Partida perdida: infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.

V. Desqualificação: infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do Torneio. As equipes desqualificadas renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tenham recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do Torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um(a) jogador(a) da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o(a) jogador(a) comete a infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no Torneio caso possua jogador(a) reserva disponível.

4.2. Na competição de League Of Legends, as equipes devem ser compostas por alunos do mesmo Câmpus, sendo escolhida uma das opções de equipe abaixo:

4.2.1 05 (cinco) jogadores(as) sem reserva.

4.2.2. 05 (cinco) jogadores(as) + 01 (um/uma) reserva.

4.2.3. 05 (cinco) jogadores(as) + 02 (dois/duas) reservas.

4.3. As partidas terão início no horário determinado pela organização, conforme a tabela de cada modalidade.

4.4. Será admitida tolerância máxima de 30 (trinta) minutos sobre o horário marcado na programação para os primeiros jogos de cada período.

4.5 A equipe que não se apresentar nesse prazo ou quando anunciada, perderá a partida por não comparecimento, caracterizando “W. O.”. As partidas seguintes deverão ocorrer imediatamente após a constatação do W.O.

Cáceres-MT, 09 de outubro de 2020.

Profª ANTONIA ALVES PEREIRA
Pró-Reitora de Assuntos Estudantis – PRAE/UNEMAT
Reitoria/UNEMAT