

## LEAGUE OF LEGENDS

**1.** A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os jogadores devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

**2.** AS EQUIPES E ATLETAS DEVEM:

**2.1** Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no neste regulamento.

**2.2** Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

**2.3** Ter no mínimo 16 anos completos.

**2.4** Residir no Brasil.

**2.5** Ter uma conta Riot válida, não podendo este ser alterado durante todo o período de competição.

**a)** A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

**2.6** Ter uma conta Battlefy válida.

**2.7** Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.

**2.8** Só é permitido que um(a) atleta represente uma única equipe ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas.

**2.9** Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

**2.10** As inscrições devem ser realizadas através do Google Forms conforme o Link:  
<https://forms.gle/SDnxXRDaNhK7zD6R7>

**3.** A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCrito ABAIXO:

**3.1** Equipe, podendo ser mista ou não;

**3.2** Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas na fase online (opcional).

**3.3** Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga.

**4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:**

**4.1** A competição é dividida em duas etapas:

- a)** Classificatória Online.
- b)** Final Campus Party Play Presencial.

**4.2** Da Classificatória Online:

- a)** Chaveamento em formato de eliminação simples em confrontos melhor-de-um (MD1).
- b)** Esta etapa será realizada no dia 03/10/2025 a partir das 19h00 (Horário de Brasília).
- c)** As duas equipes vencedoras da etapa Classificatória Online estarão classificadas para a etapa Final Campus Play Presencial.

**c.1** As equipes vencedoras da etapa online devem arcar com os custos de sua presença na Final Presencial.

**4.2.1** Durante a fase online é de responsabilidade do(a) atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.

**4.3** Da etapa Final Four Campus Party Games Presencial.

- a)** A etapa Final Campus Party Games Presencial será disputada em melhor-de-três (MD3).
- b)** A etapa Final Campus Party Games Presencial será realizada no dia 11 de outubro de 2025 às 12h00 (Horário de Brasília).
- c)**

**5. PREMIAÇÃO**

**5.1** A premiação total da modalidade é de R\$4.000,00 (Quatro mil e quinhentos reais) a serem pagas em até 60 dias após a realização do evento presencial.

- a) Sendo R\$3.000,00 (Três mil reais) para o campeão da etapa Final Campus Play Presencial.
- b) Sendo R\$1000,00 (Hum mil reais) para o segundo colocado da etapa Final Campus Play Presencial.

**6. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:**

**6.1** Os(as) atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

**6.2** Configuração da partida.

**6.2.1** As partidas deverão ser criadas no Modo personalizada “Torneio” e realizadas no servidor Brasileiro.

**6.2.2** Todas as partidas serão criadas no modo “Alternada Torneio”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, um árbitro pode autorizar a criação no modo regular. Nesse caso, picks/bans e a escolha de Campeões será feita via chat sob a supervisão da coordenação. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pelo time, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e juízes antes do início da partida.

- a)** Mapa: Summoner’s Rift.
- b)** Nome da Partida: “CP Piaui - Equipe A” x “Equipe B”.
- c)** Tamanho de Time: 5.
- d)** Tipo de Jogo: Alternada Torneio.
- e)** Permitir Espectadores: Todos.

**6.3** Limite de tempo para iniciar a partida:

- a)** A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro de até 15 minutos após o horário agendado da partida.
- b)** Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado.

c) O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida.

**6.4** Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz poderá determinar o resultado.

**6.5** O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

**6.6** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas na plataforma de gestão de torneio BattleFy.

## 7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

**7.1 Jogo:** Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos a seguir, que ocorrer primeiro:

- a) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus).
- b) Vitória por julgamento.

**7.2 Partida (Série):** Uma série de jogos, disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três ("melhor-de-três"); A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.

**7.3 Situações Extraordinárias:** Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação da equipe em alguma das rodadas, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento de integrante da equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos árbitros que informarão se haverá alteração na programação - com a brevidade possível - a todos os envolvidos.

**7.4 Escolha de Lados:** Na fase online, a escolha de lados será pré-selecionada e informada a cada equipe previamente. Para os jogos seguintes da mesma série, o time com direito de escolha de lado da próxima partida será procurado por um árbitro durante o intervalo, quando deverá declarar o lado escolhido.

**a)** Caso as equipes não cumpram o prazo informado, o lado padrão para a equipe que tinha o direito de escolher, será o lado azul.

**7.5** O modo competitivo acontece da seguinte maneira:

**a)** Time Azul = A; Time Vermelho = V.

**b)** Fase de Bans 1: A V A V A V.

**c)** Fase de Picks 1: A V V A A V.

**d)** Fase de Bans 2: V A V A.

**e)** Fase de Picks 2: V A A V.

**7.5.1** Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado. Não haverá pick coringa (escolha de um campeão no lugar de outro) em nenhuma das fases.

**7.5.2** As equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e a equipe. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão errado.

**7.5.3** Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos Árbitros. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa de pick e bans deve ser recolhido antes da partida começar.

**7.5.4** Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida.

**7.5.5 Remake do Jogo:** As decisões de quais condições justificam um remake ficam somente a critério da Coordenação de Modalidade.

**7.5.6 Jogo Salvo:** Um jogo salvo (“JS”) se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectaram e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais. Exemplos de condições que iniciam o JS:

- a)** Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.
- b)** Visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias.
- c)** Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer time, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga.
- d)** O jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00).

**7.5.7.1 Remake antes do JS:** A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake antes que o JS seja atingido.

- a)** Caso um jogador perceba que Runas e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não puderem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake.
- b)** Se um árbitro determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição adequada para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

**7.5.7.2 Remake após o JS:** A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado.

- c)** Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.

**d)** Caso um árbitro determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

**7.5.8 Confirmação da configuração dos Jogadores:** Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e feitiços de invocador), antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o JS, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

**7.6 Jogo Finalizado:** Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar o árbitro a declarar um remake da partida, a coordenação de modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se uma partida já tem mais de 20 minutos (00:20:00), a coordenação pode declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza, se ao menos dois dos critérios abaixo estiverem acontecendo simultaneamente.

- a)** A Diferença de Ouro entre os times for maior que 33%.
- b)** A Diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que sete (7).
- c)** A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2).

**7.7 Próxima Partida:** Jogadores serão informados de sua atual situação na competição, incluindo o horário de sua próxima partida.

**7.8 Obrigações Pós-jogo:** Jogadores serão informados de qualquer obrigação pós-partida, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante as partidas.

**7.9 Uso do pause:** Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um Árbitro imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- a)** Perda de conexão não intencional.
- b)** O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo).
- c)** Interferência física com o jogador.

**7.10 Retornando ao jogo:** Os jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após ambas as equipes se certificarem de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida.

**7.11** Na etapa Online, cada equipe terá até 10 minutos de pause técnico. Se desejar, a equipe adversária poderá ceder parte do seu tempo para a outra equipe.

**7.12** Na etapa Presencial, o tempo de pause técnico será o necessário para solucionar o problema.

## **8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:**

**8.1** Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora.

**8.2** A CBGE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados.

### **8.3 Cheating e Fraude:**

- a)** Todas as denúncias devem ser enviadas para [sergio.medeiros@cbge.com.br](mailto:sergio.medeiros@cbge.com.br).
- b)** Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

### **8.4 Atualização de versão do League of Legends:**

- a)** Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

## **9. DISPOSIÇÕES GERAIS:**

### **9.1 Desistência da equipe:**

- a)** Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.
- b)** Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

### **9.2 Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos**



Operadores de liga da Campus Party Esports.

**9.3** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuênciā da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento.