



## Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos – TFEF #5

### REGULAMENTO

#### DESCRIÇÃO

O Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos é um torneio de esporte eletrônico na modalidade League of Legends, promovido pelo curso de Jogos Digitais da Universidade Feevale por meio do projeto de ensino Laboratório de Produção de Jogos Digitais.

#### DO TORNEIO

**Art 1º** O torneio será realizado na modalidade League of Legends.

**Art 2º** O torneio será realizado em duas etapas. A primeira etapa será no formato online e a segunda etapa no formato presencial.

**Art 3º** A etapa online será mediada através da plataforma Battlefy.

**Art 4º** A etapa presencial será realizada no câmpus II da Universidade Feevale, localizado na ERS-239, nº 2755, bairro Vila Nova, em Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul.

**Art 5º** O torneio possui um limite de 8 (oito) equipes.

**Art 6º** As chaves serão sorteadas no dia 02/11/2018 e serão divulgadas pela comissão organizadora nos canais de comunicação do torneio.

**Art 7º** A etapa online do torneio ocorrerá de 02/11/2018, após o sorteio das chaves, até 08/11/2018.

**Art 8º** A etapa presencial do torneio ocorrerá no dia 10 de novembro de 2018, a partir das 9h00.

**Art 9º** As equipes devem se apresentar com no mínimo 30 minutos de antecedência ao horário de início da etapa presencial para o credenciamento com a organização.

#### DA PARTICIPAÇÃO

**Art 10** O Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos é voltado para o público com idade a partir de 16 anos. Menores de 18 anos de idade devem possuir autorização expressa dos responsáveis legais.



**Art 11** Cada participante deverá possuir uma conta cadastrada na plataforma Battlefy ([www.battlefy.com](http://www.battlefy.com)).

**Art 12** Cada equipe será composta por 5 (cinco) integrantes titulares, podendo possuir até mais 2 (dois) integrantes reservas.

**Art 13** Cada participante deverá possuir, no mínimo, 20 (vinte) campeões habilitados no jogo League of Legends. O não cumprimento desta regra implicará na desclassificação da equipe.

**Art 14** Cada equipe deverá nomear um integrante como capitão, sendo este responsável por:

- I - Inscrever os participantes de sua equipe;
- II - Receber as comunicações oficiais emitidas pelos organizadores do torneio;
- III - Mediar entre os organizadores do torneio e os integrantes da equipe;
- IV - Agendar as partidas com as outras equipes da etapa online;
- V - Enviar os registros de resultado das partidas online;
- VI - Registrar e enviar qualquer eventual não conformidade que tenha ocorrido durante a etapa online;
- VII - Assegurar a entrega dos documentos originais (físicos) na etapa presencial, durante o credenciamento das equipes.

#### DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

**Art 15** As inscrições para participar do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos poderão ser realizadas de 22/10/2018 até 01/11/2018 às 23:59, observando os seguintes passos:

- I - Cada integrante da equipe deve se registrar na plataforma Battlefy ([www.battlefy.com](http://www.battlefy.com))
- II - O capitão da equipe deverá cadastrar sua equipe na plataforma Battlefy ([www.battlefy.com](http://www.battlefy.com))
- III - O capitão da equipe deverá inscrever sua equipe no Torneio da plataforma Battlefy pelo link <https://goo.gl/c6isvJ>
- IV - O capitão da equipe deverá fazer a inscrição através do link (<http://www.feevale.br/tfee>). As instruções sobre como proceder para inscrever o time pelo Capitão, constam no link ora citado. A inscrição deverá conter todos os dados solicitados de cada integrante da equipe.



V – Os integrantes das equipes devem autorizar, sem encargos, a utilização de imagens fotográficas e seus nomes em outras divulgações, publicações, impressos sem fins lucrativos.

VI - Os formulários de autorização de participação e autorização de uso de imagem (disponíveis a partir do link <http://www.feevale.br/tfee> deverão ser assinados pelos responsáveis legais dos participantes menores de 18 anos, ou pelo próprio participante maior de 18 anos, e digitalizados ou fotografados para anexar ao formulário de inscrição, juntamente com cópias dos documentos de identidade dos participantes e de seus responsáveis.

VII - A organização do torneio entrará em contato com o capitão da equipe, confirmando a inscrição.

**Art 16** Os campos “Nome da Equipe” e “Nome de Invocador”, de todos os integrantes, devem ser exatamente iguais no formulário de inscrição e na plataforma Battlefy.

**Art 17** As inscrições incompletas e/ou que não apresentarem os formulários de autorização de todos os integrantes, titulares e reservas, devidamente assinados serão desconsideradas.

**Art 18** Nomes de equipe ou nomes de invocador considerados inapropriados, terão sua inscrição desconsiderada.

**Art 19** Cada cyber atleta só poderá ser inscrito em uma única equipe.

**Art 20** As equipes serão classificadas por ordem de inscrição. Observando que:

I - Caso o número máximo de inscritos seja atingido (8 equipes), as demais equipes tornam-se suplentes.

II - Em caso de desistência ou desclassificação de uma ou mais equipes, a equipe seguinte na ordem de inscrição assume a posição.

**Art 21** A organização do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos não se responsabiliza por inscrições via internet não recebidas por motivos de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados.

**Art 22** Após o encerramento das inscrições é proibida a troca de integrantes da equipe.

**Art 23** Após o encerramento das inscrições é proibida a troca de Nome de



Invocador dos integrantes da equipe.

**Art 24** O capitão de cada equipe é responsável por acompanhar as notícias e informações do torneio através do site <https://goo.gl/c6isvJ>

**Art 25** Após o encerramento do período de inscrição a comissão organizadora divulgará as equipes participantes do Torneio.

#### DA REALIZAÇÃO DO TORNEIO

**Art 26** Os equipamentos necessários para a realização da etapa online do Torneio, bem como a conexão com internet são de responsabilidade dos integrantes das equipes. A Aspeur/Feevale não fornecerá nenhum equipamento para a realização da etapa online do Torneio.

**Art 27** A organização do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos não se responsabiliza por qualquer não conformidade ocorrida durante a realização de partidas online, seja por motivos de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados e a conexão com a internet.

**Art 28** A Aspeur/Feevale não cobrirá nenhum tipo de custo por eventuais decorrências e não conformidades ocorridas durante a etapa online.

**Art 29** Os equipamentos necessários para a realização da etapa presencial do torneio serão disponibilizados pela Universidade Feevale. Salvo o seguinte periférico: headset (fone com microfone).

**Art 30** Os equipamentos pessoais permitidos na fase presencial do Torneio são: teclado, mouse e headset. Estes equipamentos pessoais devem ser *plug and play*, pois não é permitido a instalação de softwares e drivers nos computadores.

#### DAS REGRAS DO TORNEIO

**Art 31** O Torneio será mediado pela plataforma Battlefy. Todas as partidas devem ser realizadas utilizando-se o código de torneio gerado, seguindo os passos:

I - O capitão da equipe acessará o link (<https://goo.gl/c6isvJ>) do chaveamento das partidas;

II - O capitão clicará sobre a sua partida e o Battlefy irá apresentar o código de



Torneio;

III - O capitão iniciará uma partida personalizada com o código de torneio e convidará os integrantes da sua equipe e os integrantes da equipe desafiante;

IV - Após o término da partida, os capitães das equipes devem reportar o resultado;

**Art 32** Serão consideradas para o Torneio, apenas as partidas que utilizaram o código de torneio e que apresentarem os resultados na plataforma Battlefy. Partidas que ocorrerem fora da plataforma Battlefy ou que não utilizarem os códigos de torneio serão desconsideradas.

**Art 33** A primeira etapa do Torneio ocorrerá no formato online de acordo com as seguintes regras:

I - A etapa online começa no dia 02 de novembro de 2018, após o sorteio do chaveamento, e se encerra no dia 22 de novembro de 2018, às 23:59 e compreende todas as partidas até as semifinais;

II - Todas as partidas da etapa online devem ser realizadas neste período;

III - A etapa online é dividida em 3 (três) rodadas, conforme apresentado no chaveamento <https://goo.gl/CPEzuD> após sorteio;

IV - As partidas online serão no formato de eliminação simples com repescagem;

a) A equipe que vencer a partida avança para a próxima rodada do chaveamento;

b) A equipe que perder a partida entra no chaveamento da repescagem;

c) A equipe que sofrer 2 derrotas é eliminada do Torneio ;

V - As equipes que não realizarem suas partidas neste período serão desclassificadas do Torneio;

VI - Para cada partida os capitães das equipes deverão acordar e informar para a comissão organizadora a data e hora que pretendem realizar a partida dentro do período da etapa online.

VII - O capitão de cada equipe deverá reportar o resultado da partida com a captura de tela (*Screenshot*) mostrando a pontuação e estatística da partida, para a comissão organizadora do Torneio;

VIII - A última partida do chaveamento será realizada na etapa presencial do Torneio e a mesma não deve ser realizada online.



**Art 34** A segunda etapa do Torneio ocorrerá no formato presencial de acordo com as seguintes regras:

- I - As partidas finais serão no formato melhor de 3 (três);
- II - As equipes devem nomear 5 (cinco) integrantes que participarão de toda a etapa, não podendo ocorrer a troca de integrantes durante as partidas;
- III - Ocorrerá intervalo programado entre as partidas, com duração a ser informada no dia da final do torneio;

**Art 35** A equipe vencedora da etapa presencial será declarada campeã do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos.

**Art 36** As equipes finalistas se comprometem a comparecer na etapa presencial na Feevale. O não comparecimento de uma equipe desclassifica a mesma do Torneio.

**Art 37** A Aspeur/Feevale não cobrirá nenhum tipo de custo de transporte, traslado e relacionados, para as equipes comparecerem na etapa presencial.

**Art 38** Todas as partidas serão disputadas no servidor brasileiro.

**Art 39** O Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos ocorrerá de acordo com as seguintes regras da modalidade de jogo League of Legends:

- I - Mapa: Summoner's Rift;
- II - Modo: Torneio competitivo;
- III - Duração das partidas: até que uma das equipes vença a partida;
- IV - Banimentos por time: 5 (cinco) banimentos;
- V - Vencedor da partida: a equipe vencedora da partida será a equipe que destruir completamente o Nexus da equipe inimiga ou forçar a rendição da mesma;
- VI - Escolha de campeões: será utilizado o modo competitivo. Os participantes poderão somente utilizar os campeões que habilitarem ou que estiverem habilitados devido à rotação de campeões;
- VII - Nível de invocador: não há restrição de nível de invocador;
- VIII - Escolha de lado do mapa: a escolha de lado do mapa será acordado entre as equipes. Caso ambas as equipes escolham o mesmo lado, a equipe que estiver na posição superior do chaveamento tem preferência.
- IX - Na eventualidade de algum dos participantes sair durante a tela de seleção de heróis, será refeita a seleção com as mesmas escolhas até o momento da interrupção.



**Art 40** No caso de atualização (*rework*) ou lançamento de novos campeões após o encerramento das inscrições, a comissão organizadora do Torneio se reserva o direito de restringir estes campeões. Os capitães das equipes serão comunicados na eventual ocorrência da restrição. Os campeões restringidos no Torneio não poderão ser banidos nem selecionados nas partidas.

#### DA CONDUTA DAS EQUIPES EM GERAL

**Art 41** Regras básicas de boa conduta devem ser respeitadas, garantindo assim um bom relacionamento entre as equipes, nos termos seguintes:

- I - Não serão permitidos ofensas ou racismo de qualquer gênero;
- II - Qualquer tipo de insulto ou comportamento considerado inaceitável que ocorra durante o Torneio ou dentro de qualquer plataforma e canal de comunicação utilizados na organização, seja de modo escrito, verbal ou em imagem, são passíveis de punição, podendo desclassificar uma equipe do Torneio;
- III - Condutas de anti-jogo, incluindo, mas não limitadas a linguagem ofensiva, abandonar a partida (quitar), sair da tela de seleção de campeões e pausar indevidamente serão punidas criteriosamente podendo inclusive resultar em eliminação e banimento de futuros torneios.
- IV - No caso de eventual pause durante a execução de uma partida, o outro time deverá respeitar o pause. O tempo de duração será de 15 (quinze) minutos no máximo. Pauses poderão apenas ocorrer por motivos de ordem técnica.

**Art 42** Caso seja comprovada a utilização da conta de um cyber atleta inscrito, por um terceiro durante o evento, a equipe será desclassificada do Torneio.

**Art 43** Não será permitida a utilização de programas ou modificações que concedam vantagem injusta para os outros jogadores. A equipe que eventualmente for descoberta utilizando estes programas ou modificações será desclassificada do Torneio.

**Art 44** Caso seja comprovada a tentativa de enganar os organizadores ou outros jogadores com informação errônea ou enganosa, tentativa de se obter vantagem ilegítima, tentativa de abuso de vulnerabilidades em qualquer plataforma ou qualquer ação exterior que possa prejudicar seu oponente, a equipe será



desclassificada do Torneio.

**Art 45** Na eventual ocorrência de qualquer não conformidade com o regulamento do Torneio, o capitão da equipe deve reportar para a comissão organizadora através do email [esporteseletronicos@feevale.br](mailto:esporteseletronicos@feevale.br). Serão consideradas apenas as ocorrências que apresentarem evidências comprobatórias, dentre elas: capturas de tela, *screenshots*, histórico de conversas. A comissão organizadora do Torneio se reserva o direito de julgar e punir qualquer ação que venha a prejudicar o andamento do Torneio.

#### DO COMPROMISSO E DA RESPONSABILIDADE

**Art 46** Cada integrante das equipes finalistas deve entregar os documentos originais/físicos (formulário de inscrição preenchido e autorização de uso de imagem, além de cópia do documento de identidade) na etapa presencial, durante o credenciamento das equipes.

**Art 47** As equipes são responsáveis pela veracidade e autenticidade das informações fornecidas em suas inscrições. O não cumprimento desta regra implicará na desclassificação da equipe.

**Art 48** Caso a equipe não compareça com 5 membros na etapa presencial, será atribuída vitória por desistência à equipe desafiante.

**Art 49** É de responsabilidade da equipe chegar com antecedência à etapa presencial no dia de sua realização.

#### DA PREMIAÇÃO

**Art 50** A equipe declarada campeã será premiada.

**Art 51** A premiação será na forma de troféu para a equipe vencedora e 5 (cinco) medalhas para os integrantes. A Aspeur/Feevale não se responsabiliza pela premiação. Premiação adicional sujeita à disponibilidade dos possíveis apoiadores do evento.

**Art 52** A divulgação da equipe vencedora e a premiação ocorrerá na solenidade oficial de encerramento do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos. Posteriormente, o resultado será disponibilizado nos canais de divulgação do Torneio.





#### DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Art 53** A comissão organizadora do Torneio reserva-se o direito de alteração do regulamento, em qualquer momento e sem aviso prévio.

**Art 54** A comissão organizadora do Torneio pode adicionar ou modificar alguma regra na existência de alguma situação não prevista.

**Art 55** A inscrição implica na concordância e na aceitação de todas as cláusulas e condições estabelecidas neste documento.

**Art 56** Essa competição foi criada com intuito de incentivar o trabalho em equipe, portanto faz-se necessário o respeito às regras e o uso do bom senso para qualquer outro assunto não citado, sendo a palavra final destes resolvidos pela comissão organizadora do torneio.

**Art 57** A Aspeur/Feevale se reserva ao direito, sem qualquer ônus, de usar a imagem dos participantes em produções publicitárias, produções fotográficas, audiovisuais em materiais impressos, publicações internas e/ou externas, palestras, programas televisivos, nos sites Institucionais ou não, no canal do YouTube, nas redes sociais e/ou outros dessa natureza, com ou sem fins lucrativos.