Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos #3

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 na Universidade Feevale, localizada na ERS-239, nº 2755, bairro Vila Nova em Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul.

Art 5º O torneio possui um limite de 16 (dezesseis) equipes.

Art 6º As chaves serão sorteadas no dia **10/6/2017** às 14 horas e serão divulgadas pela comissão organizadora nos canais de comunicação do torneio.

Art 7º A etapa online do torneio ocorrerá no período de **10/06/2017 até 22/06/2017**.

Art 8º A etapa presencial do torneio ocorrerá no dia 24 de junho de 2017, a partir das 9h.

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 acadêmicos, regularmente matriculados, de qualquer curso da Universidade Feevale.

Art 11 Cada participante deverá possuir uma conta cadastrada na plataforma Battlefy (www.battlefy.com).

Art 12 Cada equipe será composta por 5 (cinco) integrantes titulares, podendo possuir até mais 2 (dois) integrantes reservas. Todos os integrantes da equipe, tanto titulares quanto reservas, devem estar regularmente matriculados na

Universidade Feevale de acordo com o **artigo 10**.

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 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.

DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art 15 As inscrições para participar do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos poderão ser realizadas de **2/06/2017 até 9/06/2017 às 23:59**, observando os seguintes passos:

I - Cada integrante da equipe deve se registrar na plataforma Battlefy (www.battlefy.com)

II - O capitão da equipe deverá cadastrar sua equipe na plataforma Battlefy (www.battlefy.com)

III - O capitão da equipe deverá inscrever sua equipe no Torneio da plataforma Battlefy pelo link https://goo.gl/uxJ76Z

IV - O capitão da equipe deverá fazer a inscrição através do link (http://www.feevale.br/tfee). A inscrição deverá conter todos os dados solicitados de cada integrante da equipe.

V - 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 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 (16 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 22º 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/4OAzn6

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).

DAS REGRAS DO TORNEIO

Art 30 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/uxJ76Z) 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 31 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 32 A primeira etapa do Torneio ocorrerá no formato online de acordo com as seguintes regras:

I - A etapa online começa no dia 10 de junho de 2017 e se encerra no dia 22 de junho de 2017, às 23:59 e compreende todas as partidas até as semifinais;

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

III - As partidas online serão no formato de eliminação simples;

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

V - 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.

VI - 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;

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

Art 33 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 um intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas;

Art 34 A equipe vencedora da etapa presencial será declarada campeã do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos.

Art 35 As equipes finalistas se comprometem a comparecer na etapa presencial na Feevale. O não comparecimento de uma equipe desclassifica a mesma do Torneio.

Art 36 A Aspeur/Feevale não cobrirá nenhum tipo de custo de transporte, translado e relacionados, para as equipes comparecerem na etapa presencial.

Art 37 Todas as partidas serão disputadas no servidor brasileiro.

Art 38 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 39 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 40 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 41 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 42 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 43 Caso seja comprovada a tentativa de enganar 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, desclassificará a equipe do Torneio.

Art 44 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. 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 45 Os integrantes das equipes devem autorizar, sem encargos, a utilização de imagens fotográficas e seus nomes em outras divulgações, publicações, impressos sem fins lucrativos. Caso os integrantes sejam menores de idade, os pais ou responsáveis devem autorizar os itens listados neste artigo.

Art 46 As equipes são responsáveis pela veracidade e autenticidade das informações fornecidas em suas inscrições.

Art 47 Caso a equipe não compareça com 5 membros na etapa presencial, será atribuída vitória por desistência à equipe desafiante.

Art 48 É de responsabilidade da equipe chegar com antecedência à etapa presencial no dia de sua realização.

DA PREMIAÇÃO

Art 49 A equipe declarada campeã será premiada.

Art 50 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.

Art 51 A divulgação da equipe vencedora e a premiação ocorrerão na solenidade oficial de encerramento do Torneio Feevale de Esportes Eletrônicos. Posteriormente, o resultado será disponibilizado nos canais do Torneio.

DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art 52 A comissão organizadora do Torneio reserva-se o direito de alteração do regulamento, em qualquer momento e sem aviso prévio.

Art 53 A comissão organizadora do Torneio pode adicionar ou modificar alguma regra na existência de alguma situação não prevista.

Art 54 A inscrição implica na concordância e na aceitação de todas as cláusulas e condições estabelecidas neste documento.

Art 55 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 56 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.