



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

# **Regulamento da Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira para Torneios e Ligas de League of Legends**

## **1. DAS DEFINIÇÕES E INFORMAÇÕES GERAIS**

### **1.1 Organização**

A Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira, também designada pela sigla, A.A.A.E-Sports 10.000 A.C. ou como Atlética 10K AC, fica definida e será mencionada neste documento como organização.

\*A Atlética 10K AC é vinculada a instituição de ensino superior UTFPR – Campus Medianeira.

### **1.2 Sobre o regulamento**

Este documento tem como finalidade regulamentar os torneios e ligas da modalidade League of Legends realizados pela organização definida neste documento.

### **1.3 Versão do regulamento**

Esta é a versão 1.0 do regulamento criado pela Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira para Torneios e Ligas de League of Legends.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

#### **1.4 Utilização deste regulamento por terceiros**

Este regulamento pode ser alterado e utilizado por terceiros, porém a Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira, também designada pela sigla, A.A.A.E-Sports 10.000 A.C. ou como Atlética 10K AC não se responsabiliza por nenhum evento o qual ela não seja a organizadora.

A organização definida na seção “Organização” deve obrigatoriamente ser alterada caso algum terceiro deseje utilizar este regulamento.

Algumas regras de classificação e pontuação para liga são específicas para eventos universitários. Caso o evento a ser realizado não seja universitário e seja uma liga, sugerimos que as altere ou informe na página do evento que estas não são válidas para não ter nenhum problema em seu evento.

No caso de alterações, terceiros que forem utilizar este regulamento devem incluir na seção “Versão do regulamento” um parágrafo contendo o texto “Alterado por ” + nome da organização ou indivíduo que fez a alteração. Ex.: “Alterado por Atlética de Summoner’s”.

Este regulamento foi redigido da forma mais genérica possível para que outros também possam alterá-lo e utilizá-lo de forma fácil. Caso este regulamento não esteja no formato editável na página do evento, você pode encontrar o arquivo editável no endereço [10kac.com.br](http://10kac.com.br) ou solicitá-lo enviando uma mensagem na fanpage [facebook.com/a10kac](https://facebook.com/a10kac) ou e-mail [aaees10k@gmail.com](mailto:aaees10k@gmail.com). Caso este documento tenha sido editado por alguma organização ou indivíduo, poderá ser encontrado/solicitado



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

apenas o arquivo utilizado como base nos endereços citados neste paragrafo. Independente das alterações feitas neste documento, a seção referente a utilização deste por terceiros e este paragrafo devem ser mantidos, e permitido que outros possam utilizar o documento. Qualquer outra menção a Atlética 10K AC que não esteja nesse paragrafo pode ser retirada e/ou substituída, para retirar as menções a Atlética 10K AC também deste paragrafo a organização ou indivíduo que for alterar este documento tem que disponibilizar o regulamento alterado online em formato editável.

### **1.5 Sobre o evento**

Os eventos realizados pela organização e regulamentados por este documento tem como objetivo promover a prática de eSports e o cenário competitivo do League of Legends no Brasil, visando sua evolução no meio universitário.

### **1.6 Definição dos termos**

Jogo ou Modalidade: League of Legends

Fornecedor: É a editora, produtora ou outro órgão responsável pelo jogo e/ou servidores utilizados na modalidade. O fornecedor desta modalidade é a Riot Games.

Administrador: Pessoa associada a organização e responsável por gerenciar o evento e/ou auxiliar os jogadores caso estes tenham dúvidas.

Jogador: Pessoa que possui uma conta própria no jogo e/ou junto ao fornecedor.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

**Jogador Universitário:** Um jogador que possui registro acadêmico ativo na instituição a qual a organização possui vínculo (jogador universitário interno) ou outra instituição de ensino superior (jogador universitário externo).

**Equipe ou Time:** Um grupo definido de jogadores unidos, e que tem o objetivo de praticar o esporte.

**Equipe Universitária ou Time Universitário:** Uma equipe ou time formada por jogadores que possuem registro acadêmico ativo na instituição a qual a organização possui vínculo (jogador universitário interno) ou outra instituição de ensino superior (jogador universitário externo).

**Agentes Livres:** Jogadores que fizeram inscrição e entraram em uma lista separados por divisão para consulta das equipes que estiverem procurando por jogadores.

**Partida:** Uma única partida dentro do jogo, que define 1 vitória ou 1 derrota a uma das equipes, e o oposto a equipe adversária.

**Duelo:** É um conjunto de partidas, disputadas por duas equipes. Exemplo: Em uma Melhor de 3 (md3), o duelo pode ter até 3 partidas, sendo que vence o duelo a equipe que ganhar 2 partidas.

**Rodada:** É um conjunto de duelos, e representa uma etapa do torneio. Exemplo: 8ª de Final é uma rodada, 4ª de Final é a rodada seguinte.

**Plataforma ou Plataforma de Gerenciamento:** É a plataforma utilizada pela organização para gerenciar o torneio/liga. A plataforma utilizada é a Battlefy.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Tela de draft: Tela dentro do jogo onde os jogadores das equipes fazem o banimento e escolha dos campeões.

Evento: pode-se referir a um Torneio ou uma Liga. Caso o evento seja uma Liga, esta poderá ser formada por um número "X" de torneios, ou outro formato definido pela organização.

Área de jogo: Área restrita determinada pela organização em eventos presenciais, reservada para as equipes dos duelos correntes. Nesta área também se encontram os equipamentos que serão utilizados pelas equipes nos duelos.

Discord: Ferramenta para criar canais de chat áudio/texto utilizado pela organização como canal principal de comunicação com os jogadores. O termo "Discord" é definido e citado neste documento como sendo o canal da organização na ferramenta "Discord" para se comunicar com os jogadores da modalidade durante o evento, o link para entrar neste canal estará definido na seção de contato na página do evento na Battlefy.

Screenshot(PrintScreen): Captura de tela.

Endereço Postal: O endereço postal é a localização completa de um destinatário de correio.

## **2. DAS REGRAS GERAIS**

É preciso ler as Regras antes do início do torneio, não será considerado caso o jogador ou a equipe aponte desconhecimento das mesmas. Ao se inscrever no evento



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

os jogadores e/ou a equipe automaticamente aceita as regras e termos presentes neste regulamento, mesmo que não o tenha lido.

Todas as partidas serão disputadas no servidor Brasil e cada jogador deve ter uma conta neste servidor para participar.

O jogador não tem permissão para compartilhar sua conta ou permitir que outro jogador jogue na sua posição. Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador é proibido e acarretará em punição. Caso seja comprovado que mais de 1 (um) jogador está participando do evento através da mesma conta, a mesma será eliminada do evento, podendo ser encaminhado um relatório para o fornecedor.

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização, que são finais. As decisões da organização, em respeito a essas regras, não podem ser objeto de recurso e não darão origem a qualquer reclamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento.

Nenhum administrador ou pessoa envolvida na organização do evento pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer duelo ou partida do evento.

Nenhum jogador pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos administradores ligadas ao evento.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

A organização se reserva o direito de julgar como vir necessárias todas as situações não incluídas nos termos das regras que constam neste documento. Se houver algo que não esteja coberto por este documento, o julgamento da organização e/ou do administrador será a decisão.

Todas as decisões da organização e dos administradores são finais e absolutas, e não serão revistas. Não existe processo de apelação.

## **2.1 Comunicação**

A comunicação entre jogador e administrador será feita pelo Discord. Todos os capitães devem juntar-se ao Discord pelo menos 15 minutos antes do início do torneio, e estar no canal durante o torneio, é a única forma da organização de contatá-lo.

Todos os capitães devem mudar seu Server Name no Discord para NOME DE INVOCADOR [NOME DA EQUIPE].

Todos os administradores responsáveis pela comunicação podem ser encontrados no Discord. O link para o Discord estará na seção de informações para contato na página do evento na Battlefy.

Caso tenha algum problema ou dúvida o jogador pode facilmente se comunicar com um administrador pelo Discord.

Problemas serão resolvidos com os administradores no Discord. Se os participantes não responderem, isso pode desclassificá-los, apenas a organização e os administradores podem decidir sobre o resultado.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

A comunicação entre os jogadores deve ser feita pelo chat da Battlefy, Discord ou ferramenta de chat disponível no jogo.

Caso jogador tenha alguma dúvida ele deve certificar-se de perguntar e saná-la pelo Discord antes do término do check-in, qualquer questão após esse período, mesmo que de simples resolução pode não ser feita ou revertida, cabendo unicamente ao administrador decidir.

O Discord será utilizado para comunicação durante o torneio, caso jogador tenha alguma dúvida sobre o torneio antes ou após o mesmo ocorrer, ela deve ser enviada para o e-mail da organização que estará na seção de informações para contato na página do evento na Battlefy.

Caso a organização troque o Discord por outra ferramenta de comunicação, ela estará na seção de informações para contato na página do evento na Battlefy.

As screenshots devem ser enviadas utilizando o serviço Imgur ou Lightshot, os serviços podem ser acessados nos respectivos links: <http://imgur.com> e <https://prnt.sc>. Caso ambos os serviços Imgur e Lightshot não estejam funcionando, a organização apontará um serviço ou solução para substituí-lo.

Se por algum motivo a organização e/ou administradores ficarem impossibilitados de acessar o Discord para dar suporte e se comunicar com os jogadores, o evento deve continuar conforme programado. Se ocorrer algum problema, os jogadores deverão enviar uma descrição e evidências em screenshot para o e-mail da organização expondo o problema. Num primeiro momento é válido o resultado do





Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

evento, e fica sob decisão da organização após avaliar as evidências enviadas, tomar ou não decisões a respeito das mesmas.

Jogador não pode ofender a dignidade ou integridade de um País, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

O jogador não pode dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses do evento, da organização, parceiros da organização ou seus associados.

Respeite todos os jogadores e administradores. É proibido ofender um organizador do evento ou oponente, caso isso ocorra resultará em punição, com possibilidade de eliminação do evento.

## **2.2 Conectividade**

A organização não é responsável pela desconexão e vai considerar como uma derrota. Consideramos desconectar:

- Erros
- Problemas com o servidor do fornecedor
- Problemas técnicos
- Problemas com a Internet
- Problemas de energia
- Fechar o jogo acidentalmente
- Qualquer coisa que te tire do jogo.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

A organização não é responsável por qualquer Bug durante os jogos, tais como:

- Congelamento do jogo
- Interação errada do Feitiço, Item, interface ou elemento no mapa
- Impossibilidade de movimentar o campeão
- Desconexões aleatórias

A organização não é responsável por nenhum Bug na Battlefy.

Desconexões de qualquer natureza ou atrasos nunca deve exceder 10 minutos. Uma vez que uma das equipes fizer verificação de presença para o duelo na Battlefy, uma contagem regressiva de 10 minutos começará. Se a equipe adversária não fizer a verificação dentro destes 10 minutos, ela será desqualificada e a equipe que está presente avançará para a próxima rodada. Quando uma equipe se desconectar completamente é uma derrota de duelo padrão (não igualar, se os jogadores da equipe conseguirem se reconectar, nesse caso os jogadores presentes podem prosseguir com a partida). Vamos permitir que os jogadores interajam antes de tomar uma decisão, mas, em última análise, o tempo de pause estabelecido é o limite e podemos impô-lo. Caso nenhuma das duas equipes confirmem presença as duas serão desclassificadas, e o oponente que enfrentaria o vencedor do duelo entre as duas equipes na rodada seguinte avançará na tabela.

Caso alguma equipe não se apresente, a equipe que se apresentou na sala de código de torneio deve permanecer na sala e entrar em contato com o organizador para que ele entre no código e confirme a vitória por W.O..

Os jogadores não pode realizar DDOS ou outra técnica similar aos seus oponentes.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

## **2.3 Divulgação**

A organização poderá utilizar logos e materiais de parceiros na divulgação dos eventos. As equipes e jogadores das mesmas poderão fazer divulgação da marca de seu patrocinador, caso tenha um, através do seu stream ou outro meio, desde que não utilize qualquer material gerado ou disponibilizado pela organização em quaisquer meios ou canais de comunicação. Caso não haja nenhuma menção a patrocinador, as equipes e jogadores podem utilizar os materiais gerados ou disponibilizados pela organização, desde que não infrinja nenhuma regra deste regulamento.

Ao participar do torneio, os participantes concordam em aparecer em qualquer conteúdo audiovisual produzido pela organização como postagens em redes sociais, streams, vídeos do YouTube, etc.

A organização terá todos os direitos de publicar e declarar que um jogador, administrador ou outro que esteja participando ou ajudando a organizar o evento foi penalizado. Qualquer jogador, administrador ou outro que esteja participando ou ajudando a organizar o evento poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a organização, e ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, membros ou contratados.

## **2.4 Penalidades**

Caso ocorra alguma infração, será aplicada punição conforme descrito nas regras ou definida pela organização caso não esteja especificado nas regras.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação e/ou banimento de eventos futuros. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos administradores, uma equipe pode ser desclassificada por uma primeira infração se a ação dos jogadores forem o suficiente para uma desclassificação do evento.

Caso equipe ou jogador sofra uma penalização de eliminação do evento, fica a cargo da organização decidir se a equipe ou o jogador poderá ou não participar dos torneios e eventos futuros.

Nenhuma equipe ou jogador pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar no resultado de um duelo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

Se duas equipes tiverem feito qualquer tipo de acordo que influencie no resultado de uma partida ou duelo, tendo algum tipo de compensação ou não para algum dos jogadores envolvidos estas serão eliminadas do torneio.

Nenhuma equipe ou jogador pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, técnico, administrador do evento, membros da organização ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores que possam influenciar no resultado de uma partida ou duelo.

Nenhuma equipe ou jogador pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação negativa com a competição, incluindo serviços designados como "throw", ou arranjar um duelo.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização.

A organização mantém o direito de eliminar do torneio a equipe ou jogador que:

- Fizer menção da organização em qualquer tipo de material que contenha informação falsa, infundada ou injustificada, sobre qualquer produto, serviço, ou depoimento que a organização em seu próprio critério considere antiético;
- Fizer menção da organização em propaganda de qualquer produto “acima do balcão”, drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc;
- Fizer menção da organização em material contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate todas as funções corporais internas ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável;
- Fizer menção da organização em material contendo publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico, ou sites que promovem apostas;
- Fizer menção da organização em material contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização;



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

- Divulgar qualquer tipo de material que tenha como objetivo desprezar ou difamar qualquer jogador adversário, ou qualquer outra pessoa, produto ou serviço envolvidos no evento;
- Divulgar qualquer informação confidencial fornecida pela organização, um dos administradores do evento ou qualquer parceiro, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerado de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum consideraria a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

O jogador não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente. O jogador não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

Qualquer comportamento desportivo ou degradante resultará em derrota de uma partida ou duelo, e possível expulsão do evento.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Após a descoberta de violação por uma equipe ou jogador de qualquer uma das regras listadas acima, os administradores podem, sem limitação de sua autoridade sob, emitir as seguintes penalidades:

- Advertência Verbal
- Perda de "Banimento" para o duelo atual e/ou futuros
- Perda de Premiação
- Perda de Duelo
- Perda de Partidas
- Desclassificações
- Eliminação

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

A organização se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no evento de qualquer equipe ou jogador que não cumpra as regras mencionadas.

A organização pode enviar um relatório sobre qualquer situação que aconteça no evento para o fornecedor.

### **3. DAS REGRAS DO TORNEIO**

O jogador será eliminado automaticamente se não estiver jogando no servidor "Brasil".



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Todos os campeões que estejam liberados podem ser utilizados, caso algum campeão não possa ser utilizado esta informação estará na página do torneio na Battlefy.

Os vencedores podem automaticamente avançar para a próxima partida sem a aprovação de um administrador.

As equipes podem reportar seus próprios resultados caso não seja atualizado pela Battlefy, sendo que o vencedor do duelo é responsável por atualizar o resultado.

É responsabilidade das equipes mostrar evidências. Recomendamos fortemente que as equipes capturem todas as imagens, mesmo as suas derrotas, caso seu oponente esteja infringindo alguma regra.

Ambas as equipes devem tirar uma screenshot para relatar a pontuação. Caso o sistema não atualize automaticamente e se ambas as equipes falharem em fornecer uma screenshot e reivindicar a vitória, o jogo é declarado nulo e deve ser repetido. As equipes devem reportar e atualizar seus duelos na plataforma após cada partida, caso Battlefy não atualize automaticamente. Se surgirem problemas (resultado errado/trapaça/etc...), o capitão da equipe deve entrar em contato com um administrador pelo Discord.

A equipe não pode relatar resultados diferentes dos reais. Qualquer forma de falsa evidência banirá a equipe do torneio atual e futuros.

Os Jogadores não podem usar programas de hackers/crackers.

Caso uma equipe seja desclassificada, a outra será considerada vencedora.





Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

### 3.1 Inscrições

Não há número mínimo de inscrições, mas o limite de equipes participantes será 512 por torneio, ou número limite imposto pela Battlefy. Caso o número máximo seja excedido, terão prioridade as equipes que se inscreveram primeiro e fizeram check-in.

As equipes ou nome de invocador dos jogadores não podem apresentar nomes imorais, pornográficos ou que usem nomes de empresas ou pessoa física sem a autorização das mesmas.

Cada equipe poderá inscrever até 10 (dez) jogadores, sendo que deve conter obrigatoriamente 5 (cinco) jogadores titulares e no máximo 5 (cinco) reservas opcionais, caso o time tenha mais que o limite contabilizará como uma punição, determinada pela organização. Não é permitido colocar novos jogadores na equipe após o início do torneio.

O capitão interessado pode adicionar o agente livre de interesse no jogo e enviar mensagens de recrutamento antes do início do evento.

Para participar do torneio o jogador tem que possuir conta junto ao fornecedor e/ou modalidade para participar dos duelos, na Battlefy para se inscrever e poder acessar o torneio, ter acesso ao Discord para se comunicar com a organização e ao serviço Imgur/Lightshot para envio screenshots.

É de responsabilidade do jogador se inscrever na plataforma do evento e conferir, até a data final do registro, se está inscrito no torneio.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Os jogadores das equipes devem se inscrever com seu nome de invocador, que tem que ser o utilizado nos duelos.

A organização reserva-se o direito de eliminar qualquer jogador que não tenha o registro correto. Consideramos incorreto:

- Nome de invocador escrito incorretamente
- Não Possua nível 30
- Não tenha no mínimo 16 campeões habilitados

A organização não é responsável por equipes ou jogadores que se inscreveram de forma incorreta.

É responsabilidade do capitão verificar os jogadores da equipe que estão inscritos, jogadores não inscritos na equipe ou que foram inscritos com nome de invocador errado não poderão jogar. Um jogador não pode estar em mais de uma equipe ao mesmo tempo.

Menores de 18 anos podem participar do torneio, desde que termos do fornecedor do jogo, da Battlefy ou de qualquer outra ferramenta/serviço que o jogador tenha que utilizar e a idade na página do evento caso a organização tenha informado permita. A idade mínima para participação no torneio será a maior idade tida como mínima entre os termos do jogo, Battlefy ou qualquer outra ferramenta/serviço que o jogador tenha que utilizar e a idade na página do evento caso a organização tenha informado. Ao se registrar no torneio o jogador declara ter a idade mínima necessária para participar.

A responsabilidade de verificar a idade mínima necessária para participar do torneio, para utilização do jogo, da Battlefy e qualquer outra ferramenta/serviço de terceiros que se tenha que utilizar para participar do torneio e a idade na página do



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

evento caso a organização tenha informado é inteira do jogador ou responsável legal caso jogador tenha menos de 18 anos.

A necessidade do jogador se inscrever em qualquer outro serviço, endereço ou formulário para participar do torneio, receber premiação ou outra finalidade relacionada ao evento será informada na página do torneio na Battlefy.

Caso tenha alguma taxa de inscrição esta é de responsabilidade do capitão, a equipe que não pagar a taxa até o prazo máximo será desclassificada. Taxas de inscrição, forma de pagamento e prazos são especificados na página do torneio na Battlefy. Pedidos de reembolso só serão realizados enquanto as inscrições estiverem abertas e devem ser realizados enviando e-mail para o endereço informado pela organização na página da Battlefy, a organização entrará em contato solicitando os dados necessários para fazer o reembolso.

### **3.2 Check-In**

Os jogadores devem se conectar com antecedência para realização do check-in no torneio pela Battlefy, se conectar ao Discord, ao serviço Imgur e ao jogo.

O Capitão da equipe é responsável por fazer o check-in no início do torneio e nos duelos. Se a equipe não fizer check-in a mesma será eliminada do torneio automaticamente.

O horário de início e fim check-in para confirmar presença no torneio estará disponível na Battlefy.

### **3.3 Formato**



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

O torneio será realizado online em etapas de eliminação simples, apenas as equipes vencedoras passam para a próxima etapa.

O torneio será disputado no formato competitivo 5 vs 5, no mapa Summoner's Rift.

Todas as rodadas serão disputadas em Melhor de 1 (md1).

### **3.4 Regras da Partida**

Uma equipe poderá solicitar que a partida seja refeita caso a partida ainda não tenha iniciado ou ido para a tela de carregamento, nesse caso todos os banimentos e escolhas de campeões devem ser repetidas. O tempo limite para resolução de problemas não pode passar de 10 minutos, se algum jogador da equipe estiver com algum problema após esse período, a equipe pode optar por não jogar ou jogar apenas com os jogadores disponíveis.

Jogadores reservas podem substituir apenas antes da tela de draft, os jogadores que entrarem no draft são os que devem jogar.

Os banimentos de campeões será feito na hora draft, na ordem e quantidade estipulada pelo cliente do jogo.

Caso ocorra algum problema na tela de draft ou a partida seja reiniciada ou refeita, os jogadores deverão iniciar novamente repetindo exatamente as mesmas seleções e banimentos na mesma ordem.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Se ocorrer um problema com o servidor, o responsável pelo campeonato ou árbitro responsável deverá decidir entre reiniciar a partida ou dar a vitória a uma das equipes caso uma delas esteja na iminência de vencer a partida (pronta para destruir o Nexus).

Toda equipe tem dez minutos para se apresentar no chat da Battlefy ou no Discord. Após esse prazo, a equipe que falhar em se mostrar presente será eliminada do torneio, devendo a equipe adversária atualizar o placar com o resultado devido.

Os capitães das equipes são responsáveis por passar o código e/ou convidar os outros integrantes da sua equipe. É proibido iniciar a partida sem que os dois times estejam prontos e presentes.

As pontuações são preenchidas automaticamente pela Battlefy, porém, recomendamos que seja tirada uma screenshot do resultado em todas as partidas para evitar problemas.

Será considerada vitória a equipe que destruir completamente o Nexus da equipe adversária ou conseguir a rendição da equipe adversária. Caso uma das equipes seja desclassificada, a outra será considerada vencedora.

Para que a equipe ou jogador seja punido, é necessário que se comprove através de screenshot. Abandonar uma partida é considerado derrota. Caso uma equipe não utilize o pause se um ou mais jogadores da equipe for desconectado durante a partida, não consiga utilizar o pause por todos os jogadores terem caído ou por ter acabado o tempo de pause destinado a essa equipe a partida deve seguir normalmente.

Se um ou mais jogadores deixarem uma partida intencionalmente, a mesma continuará normalmente.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Um administrador pode solicitar que a partida seja pausada.

Proibido jogar partidas paralelas. Caso duelo seja decidido e um ou mais jogadores da equipe adversária estiver jogando, o(s) jogador(es) em partida tem que abandoná-la imediatamente e dar sequência ao torneio.

Cada equipe tem direito a um total de 15 minutos de pause ou o equivalente a metade do tempo total disponível, que devem ser usados para resolver problemas técnicos apenas. O tempo total de pause para cada equipe pode ser definido para 1/3 do tempo total disponível, caso a organização deseje reservar 1/3 do tempo para solicitações de pause da mesma.

A equipe que for utilizar o pause deve avisar a equipe adversária antes de realizar o pause e antes de retirar o pause, caso a equipe adversária demore mais de 30 segundos para responder a ação pode ser feita mesmo que os integrantes da equipe adversária não tenham visto a mensagem. O tempo total de pause para cada equipe tem que ser respeitado.

A comunicação no /all é exclusivamente para avisar a equipe adversária que utilizará o pause ou retirar o pause, motivo do pause e para tratar de problemas técnicos.

O spam de maestria e outros símbolos ou animações disponibilizados pelo jogo é permitido.

Tenha screenshot dos resultados de cada partida. A screenshot é uma ferramenta para comprovar a vitória e provar argumentos apresentados.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Fair Play é um ato louvável, mas não é considerado obrigatório. Ao tomar essa conduta (por qualquer que seja o motivo), você está assumindo seus riscos. A organização não obriga e nem condena alguém que não faça uso desse recurso.

### **3.5 Modo Espectador**

Administradores do torneio poderão acompanhar uma equipe no modo espectador para assistir e gravar as partidas ou para analisar alguma situação. Se o jogador retirar da sala um administrador do torneio, isso acarretará em punição.

Somente os nomes de invocadores de administradores listados na página do torneio na Battlefy podem fazer solicitações para entrar na lista de contatos do jogador, para fins de assistir e gravar as partidas ou para analisar alguma situação.

Após o término do evento os jogadores podem manter ou excluir da lista de contatos os administradores que adicionaram.

O jogador pode permitir que qualquer outro jogador assista as partidas.

A organização não é responsável por quem hospeda um stream ao vivo durante o torneio ou permite espectadores que não sejam os administradores do torneio.

\*As regras de solicitação de contato desta seção não se aplicam no caso em que o administrador tenta entrar em contato com jogador para entrega da premiação, este caso estará especificado na seção referente as premiações neste documento.

### **3.6 Programação**



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

A programação pré-definida estará na página do torneio na Battlefy, não sendo válida qualquer data ou horário diferentes passados através de outro canal de informação/comunicação.

A organização não se responsabiliza por equipes que não verificarem a data/hora correta do torneio.

O horário de início e fim do check-in, liberação da tabela, horário de início e horário previsto para término estarão junto a programação na página da plataforma.

Cada equipe deve fazer check-in dentro do horário informado para tal na página do torneio, equipes que não fizerem o check-in no tempo definido serão desclassificadas.

O torneio terá dois dias programados, sendo que inicialmente será utilizado apenas o primeiro dia e o segundo dia será utilizado para realização do torneio apenas se ocorrer alguma eventualidade que impeça o torneio de acontecer ou continuar no primeiro dia.

Caso o torneio também não possa ocorrer no segundo dia devido a eventualidade ocorrida ou outra que impeça o torneio de acontecer, ficará a cargo da organização decidir se o torneio será adiado ou cancelado.

No caso do torneio ser adiado ou cancelado, a informação será enviada no Discord e colocada na página do torneio na Battlefy, se o torneio não estiver aparecendo mais na pesquisa o jogador pode acessá-lo pelo seu perfil na Battlefy, na lista de torneios que participou.





Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

\*O horário de término do torneio informado é apenas uma previsão, o torneio pode terminar antes ou após o horário previsto.

\*\*Todos os horários são definidos com base no fuso horário de Brasília UTC -03:00h. Durante o horário de verão o relógio é adiantado em uma hora, tornando-se UTC -02:00h.

\*\*\*O jogador pode alterar seu fuso horário na Battlefy indo nas configurações do seu perfil, para obter a hora correta! Depois de fazer isso, ele deve se certificar de verificar o horário início de acordo com o seu fuso horário na página do torneio na Battlefy.

### **3.7 Premiação**

Caso o torneio tenha premiações, elas serão informadas na página do torneio na Battlefy, assim como as colocações que receberão premiação e quais serão as premiações dadas a cada colocação.

Para premiações com base no número de inscritos a premiação é de acordo com o anunciado, sendo reescalada caso não atinja o número mínimo de participantes. Caso a organização tenha anunciado uma premiação como garantida, esta será mantida mesmo que não tenha atingido o número mínimo de inscritos.

Caso necessário a organização entrará em contato com a equipe que alcançar uma colocação elegível a receber premiação no torneio exclusivamente pelo chat do jogo, onde o jogador deverá fornecer as informações necessárias para que a premiação seja entregue.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

A entrega da premiação será definida apenas com o capitão da equipe.

Caso seja necessário que a equipe passe alguma informação e os jogadores da equipe não aceitem a solicitação para ser um contato enviada pelo administrador no cliente do jogo ou não responda dentro do prazo de até 3 dias após a data de término do torneio, ela não terá mais direito a premiação.

Premiação será entregue a equipe através do chat do jogo ou Paypal(será enviada ao endereço de e-mail informado pelo capitão da equipe a organização). Caso um ou mais objetos façam parte da premiação, estes serão entregues pessoalmente ou no endereço postal informado pelo capitão da equipe a organização, sendo a organização quem definirá a forma de entrega. A organização não poderá solicitar que a equipe retire premiações pessoalmente caso ela não tenha um jogador que resida na cidade onde deve ser feita a retirada, nesse caso a organização deverá levar ou enviar a premiação para o endereço postal informado pelo capitão da equipe. A organização não se responsabiliza caso o capitão da equipe forneça um endereço de e-mail ou endereço postal errado.

Será considerado que a equipe abdicou da premiação, se ela alcançar uma colocação elegível a receber premiação e não comparecer aos duelos ou partidas seguintes, caso esta ainda tenha duelos ou partidas para participar.

### **3.8 Regras Adicionais Para Torneio Presencial**

As regras desta seção são válidas apenas para os torneios presenciais.

Para torneios presenciais haverá um número máximo de inscrições que estará especificado/limitado na página do torneio na Battlefy.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

O jogador pode estar na área de jogo apenas se o duelo ser realizado for o seu. Estar na área de jogo sem ser um dos jogadores do duelo a ser realizado resultará em penalidade a ser definida pela organização.

O local poderá ser alterado, mas a cidade e estado continuarão os mesmos.

O tempo padrão para espera das equipes após o anúncio do duelo será de 10 minutos, caso uma das equipes não se apresente será declarado vitória para a outra equipe. A organização pode alterar o tempo de espera ou se prolongá-lo caso ocorra algum imprevisto.

Os equipamentos utilizados na etapa presencial serão disponibilizados pela organização, caso seja dada a opção do jogador utilizar equipamentos pessoais ou tenha a necessidade do jogador levar algum equipamento para participar a organização deverá informar na página do torneio na Battlefy.

**\*ADVERTÊNCIA:** Qualquer tipo de avaria nos equipamentos de forma intencional, acarretará em desclassificação imediata da equipe ou jogador no evento. A equipe deverá fazer o reembolso do equipamento danificado a organização.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

## **4. DAS REGRAS DA LIGA**

As regras da liga somente serão aplicadas caso o evento seja uma liga, ou um torneio que faça parte de uma liga.

A liga será dividida em duas fases, a fase classificatória e a fase eliminatória(fase final). Tanto a fase classificatória quanto a fase final serão feitas na forma de 1 ou mais torneios que serão regidos pelas regras neste documento.

Os torneios que fazem parte da liga devem possuir o nome da liga após o seu, estando os dois separados por um caractere especial entre espaços ou não. Ex.: Torneio de League of Legends da 10K AC – Liga 10K AC de League of Legends ou Torneio 1 - Liga 10K AC de League of Legends.

### **4.1 Primeira fase - Classificatória**

A fase classificatória terá “X” torneios, nos quais as equipes que chegarem nas 8ª de Final ou outra colocação melhor em cada torneio ganharão pontos. As 16 equipes melhores classificadas com base em sua pontuação adquirida ao longo dos torneios serão classificadas para a segunda fase.

No caso da liga ser aberta para pessoas externas a instituição na qual a organização é vinculada, 8 das 16 vagas no torneio final serão reservadas para as equipes universitários melhores classificados, sendo 4 para equipes universitárias internas e 4 para as equipes universitárias externas. As vagas restantes serão preenchidas pelas 8 equipes não universitárias melhores classificadas. Se não houver



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

equipes universitárias ou não universitárias suficientes para preencher as vagas da sua categoria, estas vagas serão repassadas para a outra categoria.

Em caso de empate após término do último torneio classificatório, serão aplicados os critérios expostos na seção correspondente neste documento, internas a “regras da liga”.

#### **4.2 Critérios de desempate para classificação para a segunda fase da liga**

Caso duas ou mais equipes fiquem com pontuações iguais, será dado desempate verificando as pontuações dos torneios de classificação, começando a partir do primeiro e somando com a pontuação dos torneios seguintes. Será feito nesta ordem mesmo que uma das equipes não tenha participado do primeiro torneio ou de qualquer um dos torneios seguintes. A equipe que obteve primeiro uma soma de pontuação maior que a da sua oponente, estará acima da mesma na tabela de classificação. Caso as equipes tenham terminado todos os torneios na mesma rodada e nenhuma das duas tenha passado a frente da sua oponente em nenhum momento será utilizado um dos critérios abaixo, considerando a ordem em que estão:

- Vencedor do primeiro duelo direto entre as duas, caso tenha ocorrido duelo direto entre as duas que estão empatadas;
- Maior número de partidas vencidas no último torneio classificatório;
- Menor número de derrotas no último torneio classificatório;

Caso as duas equipes continuem empatadas, o desempate será feito através de duelo em Melhor de 3. O formato e ordem dos duelos de desempate será definido pela organização conforme número de equipes empatadas. Os duelos ocorrerão em datas



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

definidas pela organização e acontecerão entre o último torneio classificatório e o torneio final.

Os critérios de desempate serão aplicados somente se as equipes empatadas estejam ou tenham a possibilidade de estar entre as colocações que serão classificadas para o torneio final.

### **4.3 Segunda fase - Eliminatória**

A segunda fase será feita em um único torneio com eliminação simples, denominado Torneio Final, a equipe que ganhar avança e a equipe que perder será eliminada do torneio.

Todos os duelos nessa fase com exceção da final serão feito em Melhor de 1(md1). A final será disputada em uma Melhor de 5 (md5).

### **4.4 Sistema de Pontuação**

O sistema de pontuação da liga é utilizado para classificar as equipes para o torneio final.

Para ganhar pontos na liga a equipe deve participar dos torneios classificatórios e terminá-los em uma colocação elegível a receber pontuação.

As colocações elegíveis a receber pontuação e os pontos que serão concedidos a cada uma delas seguirá a lista abaixo:

- 1º Melhor: 30 pontos



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

- 2º Melhor: 26 pontos
- 3º Melhor: 22 pontos
- 4º Melhor: 20 pontos
- 5º Melhor: 18 pontos
- 6º Melhor: 16 pontos
- 7º Melhor: 14 pontos
- 8º Melhor: 12 pontos
- 9º Melhor: 8 pontos
- 10º Melhor: 7 pontos
- 11º Melhor: 6 pontos
- 12º Melhor: 5 pontos
- 13º Melhor: 4 pontos
- 14º Melhor: 3 pontos
- 15º Melhor: 2 pontos
- 16º Melhor: 1 ponto

No caso de torneios abertos serão atribuídos pontos normais para equipes não universitárias e pontos “U” para equipes universitárias. A distribuição dos pontos e colocações elegíveis continua a mesma.

#### **4.5 Programação da Liga**

A quantidade de torneios e suas datas estão especificadas na página do “Torneio Final” na Battlefy.

#### **4.6 Premiação para o Torneio Final**



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Caso tenha alguma premiação no torneio final, esta não inclui ou faz parte das premiações dos torneios classificatórios. A premiação total do torneio final e a forma como será distribuída estará na seção de “premiação” na página do evento na Battlefy.