UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

****

REGULAMENTO GERAL

UBERLÂNDIA/MG 2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

[TÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS 3](#_bookmark1)

[TÍTULO II – DO EVENTO](#_bookmark2) 3

[TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES](#_bookmark3) 3

[TÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA](#_bookmark4) 4

[TÍTULO V – DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA](#_bookmark5) 5

[TÍTULO VI – DOS JOGOS E RESULTADOS](#_bookmark6) 5

[TÍTULO VII – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES](#_bookmark8) 6

[TÍTULO Vlll – DOS EQUIPAMENTOS](#_bookmark9) 6

[TÍTULO lX – DA ELIMINAÇÃO DE PARTICIPANTES OU PUNIÇÕES](#_bookmark10) 6

TÍTULO X – DA PREMIAÇÃO 7

TÍTULO Xl – DOS DIREITOS DE IMAGEM 7

TÍTULO Xll – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS 8

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 1.** O 1° Torneio E-SPORTS UFU 2020 é uma iniciativa da DIESU (Divisão de Esporte e Lazer Universitário) da Universidade Federal de Uberlândia.

**TÍTULO II – DO EVENTO**

**Art. 2.** Nome: E-SPORTS UFU 2020

Modalidade: League of Legends

Período de Inscrição: 10/08 a 17/08.

Período da competição: 19/08 a 26/08.

Congresso técnico: 18/08.

**TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES**

**Art. 3.** Podem participar do 1° Torneio E-SPORTS UFU 2020 – LOL, somente acadêmicos regularmente matriculados nos cursos de graduação ou de pós-graduação da UFU. Os competidores devem garantir vaga por meio do formulário de inscrição disponibilizado no site: <http://www.proae.ufu.br/diesu>

**Art. 4.** Será disponibilizado no site dois formulários para inscrição. Um formulário é individual e outro por equipe (o formulário da equipe somente o capitão preenche).

**Art. 5.** As inscrições das equipes devem ser feitas mediante preenchimento de formulário disponibilizado no site fornecido pela organização, devidamente preenchido (digitado) pelo capitão da equipe. Este formulário deverá ser enviado por email esportesufu@gmail.com do dia 10/08/2020 até 17/08/2020.

**Art. 6.** Poderão ser feitas no mínimo 5 e no máximo 7 inscrições de atletas por equipe, sendo 5 jogadores e 2 reservas.

a) 5 jogadores, sem reserva;

b) 5 jogadores + 1 reserva;

c) 5 jogadores + 2 reservas;

**Art. 7.** Cada atleta só poderá se inscrever em uma equipe. Se ocorrer inscrição de um mesmo atleta em equipes diferentes o mesmo será eliminado do campeonato (ou será considerado a equipe que ele responder no formulário individual)

**Art. 8.** As equipes podem ser inscritas por meio de uma Associação Atlética Acadêmica (A.A.A.), Diretório Acadêmico (D.A.), Centro Acadêmico, ou sem representatividade de alguma entidade estudantil.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**Art. 9.** Fica liberada e autorizada a inscrição de mais de uma equipe por curso ou entidade estudantil

**Art. 10.** O atleta inscrito na equipe não deve, obrigatoriamente, fazer parte do(s) curso(s) que o D.A., C.A. ou A.A.A. representem

**$Parágrafo único.** A equipe pode ser formada sem obrigatoriedade de pertencer a uma mesma entidade estudantil ou curso

Art. 7. A quantidade máxima de equipes no campeonato será 32.

**TÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA**

**Art. 5.** Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“RGI”), ou de nenhuma das suas respectivas afiliadas.

**Art. 6.** Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.

**Art. 7.** O(a) aluno(a)-atleta deverá estar conectado à plataforma de jogo com antecedência.

**Art. 8.** É de plena responsabilidade do jogador a manutenção e uso de seus equipamentos.

**Art. 9.** Jogadores usarão seus logins pessoais. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta e não poderá ser alterado durante o torneio.

**Art. 10.** O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição.

Poderão ser em forma de:

10.1. Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner’s Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro:

10.1.1. A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);

10.1.2. Rendição de uma das equipes;

10.1.3. Desistência da equipe adversária; ou

10.1.4. Vitória por julgamento.

10.2. 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”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO V – DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA**

**Art. 11.** As configurações de jogo serão:

11.1. Mapa: Summoner’s Rift;

11.2. Tamanho de Time: 5;

11.3. Permitir Espectadores: Apenas do saguão;

11.4. Tipo de Partida: Torneio Competitivo.

**Art. 12**. 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.

12.1. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado;

**Art. 13.** No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

**Art. 14.** A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

**TÍTULO VI – DOS JOGOS E RESULTADOS**

**Art. 15.** A organização será responsável por criar um grupo por aplicativo de telefone celular, inserindo todos os competidores confirmados.

**Art. 16.** O capitão da equipe vencedora da partida será responsável por enviar, no grupo, uma foto da tela final do jogo, informando o placar e o time adversário.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO VIl – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES**

**Art. 17.** O participante que infringir as cláusulas deste regulamento será penalizado nos termos abaixo. As penalidades serão sempre aplicadas pela Comissão Organizadora e serão as seguintes:

1. Aviso: a ser aplicado apenas em infrações leves e não desclassificará o participante/equipe;

2. Advertência: uma vez aplicada, desclassificará a equipe da partida que estiver disputando;

3. Expulsão do participante ou equipe do Campeonato.

4. O participante que não se apresentar no horário designado para o início da realização da sua partida será automaticamente desclassificado.

**TÍTULO Vlll – DOS EQUIPAMENTOS**

**Art. 18.** Todos os participantes têm que ter o jogo League of Legends disponível e dispor de uma internet que de o mínimo de condições para jogar online.

**TÍTULO lX – DA ELIMINAÇÃO DE PARTICIPANTES OU PUNIÇÕES**

**Art. 19.** Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem serem eliminados dos torneios ou punidos:

\* Má fé;

\* Falta de compromisso para a realização das partidas;

\* Falta de ética desportiva;

\* Agressões verbais;

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO X – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 20.** Os atletas das equipes 1, 2 e 3º lugares serão premiados com troféus. Além disso, terão seus nomes estampados na galeria de troféus virtual da Universidade Federal de Uberlândia.

**TÍTULO Xl – DOS DIREITOS DE IMAGEM**

**Art. 21.** Ao se inscrever nos nossos campeonatos, todos os participantes sejam eles Pro Players ou não, automaticamente a título gratuito e de pleno direito de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável autoriza: O uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, bem como em cartazes, banners, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, o que inclui televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, mala-direta, Internet. Ou seja, bens tangíveis ou intangíveis, para a ampla divulgação do campeonato.

**Art. 22.** A autorização descrita acima não implica ou resulta qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda o vencedor, ao receber o prêmio, em assinar eventuais instrumentos neste sentido, sempre que solicitado pela empresa organizadora do campeonato.

**Art. 23.** Os vencedores concordam em autorizar o uso de suas imagens, sons de voz e nomes, em TV, filmes, vídeos, fotos e cartazes, anúncios em jornais e revistas, por prazo indeterminado, para a divulgação dos prêmios ou participação em nossos torneios.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO Xll – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 24.** A Comissão Organizadora reserva-se o direito de modificar total ou parcialmente os termos e condições deste Instrumento, devendo: informar os participantes acerca de eventuais alterações com a devida antecedência através do site dos Organizadores; As dúvidas e omissões deste Regulamento serão solucionadas pela Comissão Organizadora do Campeonato de forma soberana, não cabendo recurso a essas decisões; Qualquer tolerância em relação ao disposto neste Regulamento será mera liberalidade da Comissão Organizadora;

**Art. 25.** A Comissão Organizadora reserva-se o direito de desqualificar qualquer participante que venha a manipular, violar e/ou fraudar, ou mesmo tentar manipular e/ou violar o correto andamento deste Campeonato ou seu resultado, bem como aqueles que descumprirem o presente Regulamento;

**Art. 26.** A Comissão Organizadora poderá, ao seu exclusivo critério, a qualquer tempo, se julgar necessário, interromper, alterar, suspender ou cancelar o presente Regulamento, por motivos de força maior ou qualquer outro fator ou motivo imprevisto, os quais estejam fora do controle da Comissão Organizadora e que comprometam o andamento deste Campeonato, de forma a impedir ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente previsto.

**Art. 27.** Ao inscrever-se neste Campeonato, o participante assume automaticamente o conhecimento de todos os termos deste Regulamento, ficando de acordo com todos os itens mencionados e acatando todas as decisões da Comissão Organizadora.

A Comissão Organizadora do Torneio E-SPORTS UFU 2020.