



Regulamento Oficial do Torneio League of Legends

ADESL - Associação Desportiva do Ensino de Lisboa

AAEE - Associação Académica e/ou Estrutura Estudantil

EES – Estabelecimento de Ensino Superior – Instituto, Escola ou Faculdade – Exemplo:
ISCAL

IES - Instituição de Ensino Superior – Universidade ou Politécnico – Exemplo Universidade
de Lisboa

LOL - League of Legends

I - DISPOSIÇÕES INICIAIS

Artigo 1º

(Estatuto da competição)

Considera-se Torneio de LOL como a competição piloto de curta duração compreendendo Fase Regular e uma Fase Final.

Artigo 2º

(Estatuto dos Jogadores)

1. Considera-se como jogador a pessoa que realize jogos em qualquer competição do Torneio CUL de LOL, todo aquele que se encontre com inscrição válida na plataforma Turtle e que esteja associado a uma IES, EES.
 - a) Cada a conta é atribuída um Summoner ID único.
2. A conta deve conter o Summoner Name e a TAG da equipa, ambos aprovados pela ADESL.
3. Qualquer jogador inscrito no Torneio de LOL, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efetuadas no Discord da ADESL em período de competição, assim como em quaisquer outros meios de comunicação que o Torneio de LOL utilize para realização de jogos.
4. Qualquer jogador inscrito no Torneio de LOL compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que lhe for solicitado.

Artigo 3º
(Requisitos de Elegibilidade)

1. Cada jogador para estar elegível a poder participar na prova deve ter os seguintes dados válidos na plataforma:
 - a) Fotografia
 - b) Cartão de Cidadão
 - c) Certificado de Elegibilidade

Artigo 4º
(Estatuto das Equipas)

1. Apenas podem participar no Torneio de LOL as IES, EES e AAEE do distrito de Lisboa.
2. Cada equipa é composta pelo mínimo de 5 pessoas e pelo máximo de 7 pessoas podendo ser do sexo masculino e feminino.
3. Cada equipa pode ter um treinador ou delegado.
4. As associações são obrigadas a partilhar, nas redes sociais, todos os seus jogos e que os mesmos terão transmissão no canal da twitch da ADESL.

Artigo 5º
(Arbitragens)

1. É responsabilidade da ADESL, assegurar por protocolo com outras entidades (Associações/ Federações Desportivas ou outros) a nomeação dos observadores para as competições organizadas sob a sua égide.
2. Todos os comunicados disciplinares serão enviados por e-mail das equipas participantes.

Artigo 6º
(Inscrições)

1. Devem proceder à inscrição da equipa e dos atletas até às datas estipuladas pela ADESL.

Artigo 7º
(Direitos de Imagem)

1. As equipas e os jogadores participantes no Torneio de LOL declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente durante o período de duração da edição corrente da mesma em que estão a participar, à ADESL – Associação Desportiva do Ensino Superior de Lisboa, os direitos de utilização de imagem, tais

como logótipo e imagens representantes das equipas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a ADESL utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicar, divulgar ou promover a respetiva liga, nomeadamente, no seu site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 8º
(Direitos de Transmissão)

1. Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização do Torneio de LOL.
2. Não é permitida qualquer transmissão externa do Torneio de LOL de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia.

Artigo 9º
(Omissões e Foro Competente)

1. Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pelo ADESL.

II - Procedimentos dos Jogos

Artigo 1º
(Criação do jogo)

1. Os jogos serão realizados num lobby criado pelo staff da Comissão Organizadora da ADESL.
2. Os jogadores deverão entrar e organizar-se no lobby do jogo de acordo com os roles que irão desempenhar naquele jogo, segundo a ordem: Top Laner, Jungler, Mid Laner, AD Carry e Support.

Artigo 2º
(Definições Gerais do Jogo)

1. Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift.
2. Todos os jogos serão realizados com cinco (5) elementos por equipa, sendo que cada equipa necessita que a totalidade dos seus jogadores pertença a mesma EES, salvo exceção determinada pela ADESL.
3. Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

4. Considera-se “jogo” o momento entre o início do loading screen e o fim do jogo por vitória de uma equipa.
5. Apenas os elementos do staff da Comissão Organizadora da ADESL poderão realizar spectate ao jogo.
6. É permitida a substituição de um (1) ou mais jogadores entre jogos da mesma série, desde que estas sejam comunicadas ao observador responsável pelo jogo até 120 segundos depois da destruição do Nexus.

Artigo 3º
(Pick / Ban Phase)

1. A Ban Phase será sempre realizada na plataforma Prodraft. Caso o mesmo não se encontre funcional, será realizada no client ou através de outra ferramenta disponibilizada. Os links serão enviados a cada capitão de equipa 15 minutos antes do jogo pela aplicação do Prodraft. Após a conclusão da Ban/Pick Phase, as escolhas deverão ser repetidas no servidor do jogo.
2. O draft dos Champions será em formato de serpente em serpente, com duas pick phases e duas ban phases.
3. Quaisquer erros na seleção de champions durante o Champion Select será considerado como um erro irreversível.
4. Em todos os jogos, os jogadores devem ter os Champions nas suas posições assim como os summoner spells colocados corretamente até aos últimos 20 segundos do Champion Select. Após esse tempo não pode haver qualquer troca dos elementos referenciados anteriormente.
5. Todos os Champions do League of Legends podem ser escolhidos, desde que tenham sido lançados há mais de uma (1) semana e que não se encontrem sob nenhuma proibição por parte da Riot Games.
 - a) Reworks de Champions que resultem numa alteração significativa das suas habilidades são considerados como se fossem champions novos, ficando abrangidos pela proibição no número anterior.
6. A Comissão Organizadora da ADESL reserva ainda o direito de, nos jogos do Torneio de LOL, adicionar as restrições que considere relevantes, sendo que tais restrições serão sempre comunicadas o mais antecipadamente possível.

Artigo 4º
(Discord)

1. Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar no Discord disponibilizado pela Comissão Organizadora da ADESL para o efeito.
2. Cada equipa estará numa sala diferente do Discord.

3. Cada equipa será acompanhada por um observador assistente do Torneio de LOL.
4. As equipas poderão ser acompanhadas por um treinador ou delegado, sendo que no final do Champion Select apenas o treinador poderá permanecer na sala, com o microfone muted durante a totalidade da partida, inclusive pausas.

Artigo 5º (Check-In)

1. Será realizado um check in no Discord, no qual devem responder à chamada por voz.
2. Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor de Discord disponibilizado pelo Comissão Organizadora da ADESL e prontos para jogar (aquecimento concluído e settings de jogo aplicados) até trinta (30) minutos antes do início calendarizado da partida.
3. São penalizadas as equipas de acordo com o tempo de atraso em comparação com a altura do check-in (Capítulo I, Artigo 10º).

Artigo 6º (Definições dos Termos de Jogo)

1. Denomina-se “Disconnect” a situação em que o jogador perca a ligação quer por problemas de ligação de net, quer por bugsplat ou outros erros informáticos, como a perda de ligação que foi realizada por uma ação do próprio jogador, voluntária ou não. No caso de haver disconnect por parte de 2 ou mais jogadores da mesma equipa, esta é obrigada a usar o seu tempo de pausa, referido no artigo 21º do Procedimento dos Jogos.
2. Denomina-se Server Crash a situação em que os jogadores perdem ligação com o jogo por problemas do servidor em que se encontram a jogar ou problemas de LAN.
3. Denomina-se “Game of Record” como o estado do jogo a partir do qual o mesmo se considera oficial e a partir do qual o recomeço acidental não é permitido ocorrer. Para se atingir este estado, deve estar preenchido pelo menos um dos seguintes requisitos:
 - a) Qualquer ataque ou habilidade ter atingido um minion, monster ou champion inimigo.
 - b) Membro/membros de uma equipa terem sido vistos por alguém da equipa adversária.
 - c) Entrar e/ou colocar visão na selva (jungle) adversária, sendo que isto inclui as saídas do rio (river) ou arbustos colocados mais próximos da selva (jungle) adversária, segundo a bissetriz dos quadrantes pares.
 - d) O tempo de jogo atingir os dois minutos (00:02:00).

Artigo 7º
(Pausas)

1. Aos jogadores é permitido a utilização de pausa durante o jogo, tendo cada equipa quinze (15) minutos de pausa máxima, exceto o descrito no número 4.
2. Um jogo apenas pode ser pausado pelos jogadores devido a uma destas situações:
 - a) Disconnect.
 - b) Problemas de Hardware ou Software.
 - c) Problemas/Interferências físicas individuais ou coletivas dos jogadores.
3. O jogador pode colocar o jogo em pausa em qualquer momento, devendo justificar de imediato ao observador assistente.
4. Caso a pausa seja colocada e o observador considere que a pausa não é justificada, o jogo deve prosseguir de imediato.
 - a) Caso sejam ultrapassados os quinze (15) minutos de pausa por uma equipa, a outra equipa poderá, caso assim o entenda, ceder alguns ou a totalidade dos seus minutos de pausa.
 - b) No final do período designado para pausa, uma equipa poderá prosseguir com quaisquer jogadores em jogo desde que o seu número total não seja menor que quatro (4).
5. Caso uma equipa após o período de pausa que lhe for concedido não se encontre com um número de jogadores em concordância com a alínea anterior, será atribuída a essa equipa uma derrota por default.
6. A pausa de um jogo pode ser ordenada por um observador se o mesmo encontrar um motivo válido que leve à instauração da mesma.
7. Um jogador não pode acabar a pausa sem a comunicar anteriormente ao observador e à equipa adversária.
8. Salvo nas jornadas realizadas presencialmente pelas equipas, é permitido aos jogadores falarem entre si durante as pausas.

Artigo 8º
(Game Restart)

1. Um jogo pode ser recomeçado antes de atingir o estatuto de Game of Record se:
 - a) Existir um problema técnico com o Game User Interface (GUI).
 - b) Se a equipa de observadores determinar que existem dificuldades técnicas que não permitem a continuação do jogo em condições normais.
2. Um jogo só pode ser recomeçado após atingir o estatuto de Game of Record se:
 - a) O jogo sofrer de um bug crítico, em qualquer momento, que altere de forma significativa, na opinião da equipa de Observadores, o gameplay ou as mecânicas do jogo, ou que crie uma desvantagem que, aos olhos da Comissão Organizadora, seja suficiente para recomeçar o jogo.
3. Certas condições poderão ser preservadas na eventualidade de um restart à partida, tais como picks, bans, summoner spells e runas. Estas condições não se aplicam se o jogo tiver atingido o estatuto de GoR.
4. A responsabilidade da verificação de settings antes do jogo atingir o estado de GoR é da exclusiva responsabilidade dos jogadores. Uma imperfeita confirmação ou um aviso tardio de algum problema relacionado com estas settings invalidará este argumento num pedido de restart, após o jogo ter atingido o estado de GoR.

Artigo 9º
(Fim da Partida)

1. A equipa de observadores designada para o jogo confirmará e guardará o resultado.
 - a) Em jogos com resultado de default não haverá registo de qualquer jogo, mesmo que o default provenha de um jogo em realização. Caso o default seja aplicado a uma série, a vitória é atribuída com o número mínimo de jogos necessário para a vitória e com o score de 0 para a equipa derrotada por este método.
2. Após o final do jogo os jogadores devem ser informados do tempo de pausa que têm até ao próximo jogo, nunca devendo ser menor que cinco (5) minutos.

Artigo 10º
(Adiamento de jogo)

1. Um jogo pode ser adiado durante a sua realização por motivos alheios quer ao jogo quer à Comissão Organizadora da ADESL. Estes adiamentos devem sempre ser justificados pela equipa que o pretende.
2. Se o adiamento for requerido na iminência de começar o jogo, é permitido a utilização de um sub sem penalização pela alteração de plantel depois do limite imposto neste regulamento para essa matéria.

- a) Caso a justificação não seja válida ou não seja entregue no prazo de 48 horas, a equipa será penalizada por esse facto.
3. Se o adiamento for requerido durante um jogo que se encontre a realizar, o mesmo fica por determinar, tendo a equipa requerente 48 horas para justificar o adiamento do jogo.
 - a) Na falta de justificação ou insuficiência dela, a equipa sofre a penalização de default, sendo considerada falta de comparência e aplicadas as condições previstas no Artigo nº 55 ponto 2).
4. Se o adiamento for requerido entre dois jogos de uma série, a equipa requerente pode optar por uma das soluções referidas nos números anteriores.
 - a) A falta de justificação ou a sua insuficiência incorrem na penalização prevista conforme a opção da equipa;

Artigo 11º
(Processo de Adiamento)

1. Este procedimento aplica-se apenas às instâncias previstas no artigo anterior.
2. A equipa que pretende adiar o jogo deve sempre pedir autorização à Comissão Organizadora da ADESL.
3. A equipa deve apresentar os factos que levam a que seja necessário a realização de um adiamento. Deve enviar um email para info@adesl.pt com a equipa adversária em CC.
4. Comissão Organizadora da ADESL deve sempre explicar as consequências do adiamento sem justificação válida. Deve também apresentar outras hipóteses, caso as haja.
5. O adiamento é sempre aprovado pela Comissão Organizadora da ADESL.

Capítulo I
Formato do Torneio

Artigo 1º
(Fase Regular)

1. A fase regular consiste em 4 grupos com 8 equipas cada grupo, feitas uma volta cada, com jogos em séries à melhor de 1 (Bo1).
 - a) Durante a fase de grupos a escolha do side será feita de acordo com o seeding do torneio, seeding este feito de forma aleatória.
2. Cada jogo é finalizado com atribuição de uma vitória e derrota, conforme o resultado.

3. No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
 - a) 1º ao 2º lugar - presença nas eliminatórias.
4. A ADESL reserva o direito de alterar este artigo caso a situação assim o exija.

Artigo 2º
(Empate por Pontos)

1. Em caso de empate por pontos no final da fase regular, utilizam-se critérios de desempate, pela ordem seguinte:
 - a) Resultado do confronto direto entre as equipas.
 - b) Menor número de derrotas. Caso uma equipa em situação de empate por pontos detenha uma ou mais derrotas por default, será considerado como se tivesse mais derrotas, mesmo que o número de derrotas seja igual.
2. Caso nenhum dos critérios anteriores seja suficiente para o desempate, utilizam-se os critérios designados nos artigos seguintes, tendo em conta o número de equipas empatadas.

Artigo 3º
(Empate entre Duas Equipas)

1. Se houver um empate entre duas (2) equipas será jogado um (1) jogo de desempate, com side selection realizado através de sorteio por moeda ao ar.

Artigo 4º
(Empate entre Três Equipas)

1. No caso de haver empate entre três (3) equipas será jogado um round robin de partidas à melhor de um (Bo1) entre as três (3) equipas, com o side selection a ser definido por sorteio de moeda ao ar.
2. Se após este round robin não houver ainda desempate, será realizada uma árvore de eliminação dupla, com uma (1) das equipas a ser aleatoriamente colocada na losers bracket. Todos os confrontos serão à melhor de 1 (Bo1).

Artigo 5º
(Empate entre Quatro Equipas)

1. As quatro (4) equipas jogarão uma árvore de eliminação dupla, sem grande final e com jogos à melhor de um (Bo1). Os jogos a realizar serão sorteados, assim como o side selection.
2. A classificação final será:
 - a) Primeiro lugar: Vencedor de dois (2) jogos sem derrotas.
 - b) Segundo lugar: Vencedor de dois (2) jogos com uma (1) derrota.
 - c) Terceiro lugar: Vencedor de um (1) jogo e duas (2) derrotas.
 - d) Quarto lugar: Sem qualquer vitória.

Artigo 6º
(Empate entre Cinco Equipas)

1. As equipas jogarão um mini-torneio de árvore de eliminação dupla modificada, em que uma (1) equipa será aleatoriamente colocada na segunda ronda da losers bracket. Os primeiros três (3) jogos dos winners bracket e o primeiro jogo da losers bracket serão jogados à melhor de um (Bo1).
2. A classificação final será:
Primeiro Lugar:
 - a) Vencedor do jogo final.
 - b) Segundo Lugar: Derrotado do jogo final.
 - c) Terceiro Lugar: Derrotado da final da losers bracket.
 - d) Quarto Lugar: Derrotado da semi-final da losers bracket.
 - e) Quinto Lugar: Sem qualquer vitória.

Artigo 7º
(Jogos Repetidos)

1. Os jogadores que estavam a cumprir castigos que os impediam de tomar parte no jogo anulado não poderão ser incluídos no jogo repetido.
2. Nos casos de adiamento de jogo, apenas poderão ser incluídos no jogo adiado os jogadores que estavam corretamente inscritos na data inicialmente fixada.

Artigo 8º
(Jornadas)

1. Todas as jornadas serão jogadas nas datas estipuladas pela ADESL, exceto se houver uma decisão em contrário.
2. Cada jogador apenas pode disputar um (1) jogo por jornada.
3. Apenas é permitida a alteração da calendarização devido a solicitação por parte das equipas para datas fora das jornadas desde que estejam de acordo.
4. O pedido de alteração da calendarização deverá ser efetuado com 7 dias anteriores ao jogo marcado.
5. As equipas devem submeter o plantel para cada jornada até 48 horas antes do início da jornada em questão.
 - a) A submissão deve ser realizada na sala designada pela Torneio de LOL no Discord, nomeadamente #submissão-plantel.

- b) Nesta sala estarão presentes apenas um elemento da equipa, o treinador, delegado ou o capitão de equipa.
Após os prazos descritos nos números 5) e 6), será presumido o plantel tendo em conta o utilizado na jornada anterior, ou, na falta deste, o que se verificar como possível tendo em conta os jogadores.
6. Após os prazos descritos nos números 5) e 6) não serão tidas em conta quaisquer submissões de plantel posteriores a esse prazo.
 7. Excecionalmente, em situações permitidas pela ADESL, as equipas podem trocar um jogador que se encontre convocado até duas (2) horas antes do jogo em questão. Estas alterações poderão estar sujeitas a penalizações.

Artigo 9º
(Falta de Comparência)

1. A falta de comparência não justificada a um jogo oficial da Torneio de LOL por parte de uma equipa determina a sua derrota e a atribuição de vitória à equipa adversária.
2. A falta de comparência não justificada em 2 jogos no torneio levará à exclusão da equipa da Liga, assim como qualquer pontuação, classificação ou prémio que ela tivesse acumulado até esse momento.

Artigo 10º
(Penalizações)

1. Penalizações fase de grupos:
 - a) Troca de jogador no dia antes do jogo em questão implica a perda da primeira ban na primeira rotação.
 - b) Troca de jogador no dia do jogo em questão implica a perda da primeira ban na primeira rotação e na segunda rotação.
2. Penalizações Check-in:
 - a) Perda da primeira ban na primeira rotação após a não realização do check-in no Discord até vinte e cinco (25) minutos antes da hora marcada para o jogo.
 - b) Perda da primeira ban na segunda rotação após a não realização do check-in no Discord até dez (10) minutos antes da hora marcada para o jogo.
 - c) Perda da segunda ban na primeira rotação após a não realização do check-in no Discord na hora marcada para o jogo.
 - d) Derrota por Default para a equipa em que um (1) ou mais jogadores, não se encontrem aptos a iniciar a partida, após quinze (15) minutos depois da hora estipulada, sendo considerada falta de comparência e aplicadas as condições previstas no Artigo nº 55 ponto 2).

Capítulo II - Eliminatórias

Artigo 1º (Side Selection)

1. O Side Selection aplica-se a todas as séries na eliminatória do Torneio de LOL, na primeira série, o 1º lugar de cada grupo tem a seed superior.
2. Nas seguintes séries, a seed superior é definida através de coinflip.
3. Em séries à melhor de 3 (Bo3):
 - a) A equipa de seed superior tem escolha de side no primeiro e terceiro jogo.
 - b) A equipa de seed inferior tem escolha de side no segundo jogo.
4. A escolha de side para o primeiro jogo será realizada a 20 minutos do início da série. A escolha de side para os jogos restantes será realizada após o final do jogo anterior.

Artigo 2º (Denominação de Eliminatórias)

1. Denomina-se por Eliminatórias a competição a realizar num evento da fase final de cada fase regular, tendo em conta a classificação obtida na mesma.

Artigo 3º (Participação)

1. Apenas poderão participar nas eliminatórias as equipas classificadas entre o 1º e 2º lugares dos respetivos grupos das fases regular.

Artigo 4º (Formato da Competição)

1. As Eliminatórias irão ser disputados em sistema de árvore:

Jogo 1: 1ºGrupo A vs 2ºGrupo B

Jogo 2: 2ºGrupo A vs 1ºGrupo B

Jogo 3: 1ºGrupo C vs 2ºGrupo D

Jogo 4: 2ºGrupo C vs 1ºGrupo D

Jogo 5: Vencedor do Jogo 1 vs Vencedor do Jogo 2

Jogo 6: Vencedor do Jogo 3 vs Vencedor do Jogo 4

Jogo 7: Vencido do Jogo 5 vs Vencido do Jogo 6

Jogo 8: Vencedor do Jogo 5 vs Vencedor do Jogo 6

2. Todas as séries serão jogadas à melhor de 3 (Bo3).

