



FESTIVAL DE VIDEOJOGOS  
**ISMAI LEGENDS**  
REGULAMENTO TORNEIO INTER-ESCOLAR

# ENQUADRAMENTO NO FESTIVAL DE VIDEOJOGOS ISMAI LEGENDS

Este regulamento apresenta globalmente as regras do Torneio Inter-Escolar de jogo de computador League of Legends ([www.leagueoflegends.com](http://www.leagueoflegends.com)) para participantes que jogam no servidor oficial da Riot EU West.

O Torneio está integrado no ISMAI LEGENDS - Festival de Videojogos do ISMAI - Instituto Universitário da Maia, donde constam igualmente outras atividades, com regulamento autónomos.

O Torneio destina-se exclusivamente a alunos do Ensino Secundário e Profissional, com matrícula válida no ano lectivo 2016/2017, e que frequentem estabelecimentos de ensino em Portugal Continental.

## 1. INSCRIÇÕES

- a. Apenas são consideradas as inscrições de alunos com matrícula válida no ano letivo 2016/2017 e que frequentem o 10º, 11º e/ou 12º ano em Estabelecimentos do Ensino Secundário e Profissional de Portugal Continental;
- b. A inscrição da equipa deverá ser realizada até 28 de fevereiro de 2017, através de registo no formulário online do website oficial do ISMAI LEGENDS ([legends.ismai.pt](http://legends.ismai.pt));
- c. Cada equipa deverá ser constituída exclusivamente por elementos do mesmo Estabelecimento de Ensino;
- d. Para além de alunos, a Equipa pode opcionalmente integrar um elemento que pertença ao corpo docente do Estabelecimento de Ensino;
- e. Só são válidas as inscrições em que se verifique que todos os dados e documentos solicitados estão presentes e corretos. Os documentos solicitados são obrigatórios para participação no torneio, sendo a sua omissão ou inexatidão da única e inteira responsabilidade dos participantes;
- f. Qualquer tentativa de fraude ou falsificação detetada nos documentos enviados resulta na anulação da inscrição da equipa. A qualquer momento, os jogadores poderão ser solicitados pela organização a autenticar/comprovar os dados utilizados para efeito de inscrição;
- g. Não serão consideradas as inscrições de equipas que possuam um nome de carácter ofensivo, discriminatório, racista ou que a organização considere desajustado;
- h. O número de inscrições está limitado a:
  - h.1 Zona Norte: 112 equipas dos distritos de Aveiro, Braga, Bragança, Coimbra, Guarda, Porto, Viana do Castelo, Vila Real e Viseu;
  - h.2 Zona Centro-Sul: 32 equipas dos distritos de Beja, Castelo Branco, Évora, Faro, Leiria, Lisboa, Portalegre, Santarém e Setúbal;

- i. A cada Estabelecimento de Ensino será assegurada a inscrição de pelo menos uma equipa. No entanto, só será aceite a inscrição de um máximo de três equipas;
- j. Caso o número de inscrições exceda os limites previstos nas alíneas anteriores, a seleção das equipas será baseada nos seguintes critérios: a data de inscrição; o número de equipas por Escola; o município e distrito das equipas; o número de escolas por distrito.
- k. A seriação das equipas participantes será oficializada e comunicada através do website oficial do ISMAI LEGENDS ([legends.ismai.pt](http://legends.ismai.pt));

## **2. EQUIPAS E JOGADORES**

- a. Podem participar jogadores com uma conta de qualquer nível, que tenha obtido no mínimo 16 champions no servidor EU-West (excluindo os free rotation champions);
- b. Não é permitido que o mesmo jogador participe no torneio por diferentes equipas;
- c. Cada equipa é constituída por cinco elementos e no máximo dois suplentes, mantendo-se a mesma constituição até ao final do torneio;
- d. Em cada partida do Torneio, a equipa tem que registar no mínimo cinco elementos. Caso contrário, fica impedida de realizar essa partida sendo considerada derrotada por default, após 15 minutos da hora prevista para o início da partida;
- e. Depois do encerramento das inscrições não é possível adicionar ou trocar elementos da equipa;
- f. Caso uma equipa seja expulsa do torneio, poderá ser selecionada pela organização uma outra equipa para sua substituição.

## **3. FORMATO DO TORNEIO**

- a. O torneio é constituído por dois qualificadores, dominados por Qualificador Norte e Qualificador Centro-Sul:
  - a.1 No Qualificador Norte participam as 82 equipas inscritas dos distritos Aveiro, Braga, Bragança, Coimbra, Guarda, Porto, Viana do Castelo, Vila Real e Viseu;
  - a.2 No Qualificador Sul participaram as 27 equipas inscritas dos distritos de Beja, Castelo Branco, Évora, Faro, Leiria, Lisboa, Portalegre, Santarém, Setúbal;
- b. O Qualificador Norte irá ser disputado em duas fases de qualificação on-line e o Qualificador Centro-Sul em apenas uma fase de qualificação on-line;
- c. A fase final realiza-se nas instalações do Instituto Universitário da Maia – ISMAI em formato presencial (offline);

d. A primeira fase do Qualificador Norte consiste em 19 grupos constituídos por 4 equipas e 2 grupos constituídos por 3 equipas (com uma única partida realizada entre as diferentes equipas), sendo apurada para a próxima fase a melhor equipa de cada grupo e as 7 equipas classificadas nos melhores segundos lugares dos grupos;

e. Não é permitida a qualificação de 2 ou mais equipas da mesma escola para a segunda fase do Qualificador Norte. Caso as equipas da mesma instituição tenham classificações diferentes é escolhida a equipa com melhor classificação. Se a classificação for igual (1º ou 2º lugar do respetivo grupo), é feito um BO3 entre as 2 equipas de forma a escolher a que passa para a segunda fase do qualificador.

f. A segunda fase do Qualificador Norte consiste em 7 grupos de 4 equipas (com a realização de duas partidas entre as diferentes equipas), sendo apuradas para a próxima fase as duas melhores equipas de cada grupo (14 finalistas);

g. O Qualificador Centro-Sul realiza-se no formato de Single-Elimination ([https://www.wikiwand.com/en/Single-elimination\\_tournament](https://www.wikiwand.com/en/Single-elimination_tournament)), sendo apuradas duas equipas que chegarão à Fase Final do Torneio;

h. Todas as seeds são geradas aleatoriamente durante as fases de Qualificação;

i. Durante a primeira e segunda fase do torneio, as equipas participantes podem ser convidadas a realizar jogos do Torneio em feiras ou eventos em que o ISMAI participe. Contudo, a organização não se responsabiliza diretamente pelas condições logísticas existentes no espaço;

j. A fase final, disputada em formato presencial aquando do Festival de Videojogos ISMAI LEGENDS, conta com a participação de 16 equipas, que jogam os Oitavos-Final, Quartos-Final, Meias-Finais e Final;

k. Os Qualificadores do Torneio decorrem nos meses de Março, Abril e Maio e a Fase Final em Julho, fora do período de Exames Nacionais;

l. l) A constituição e a dimensão dos Grupos poderá variar consoante o número de inscrições.

## **4. CRITÉRIO DE CLASSIFICAÇÃO**

### **QUALIFICADOR NORTE**

a. 1ª Fase de Qualificação:

a.1 Uma vitória atribui 3 pontos à equipa vencedora;

a.2 Uma derrota atribui 0 pontos à equipa derrotada;

a.3 O primeiro critério para a fase de classificação dos grupos é o número de pontos;

- a.4 Em caso de empate passa a equipa que tiver vencido em confronto direto;
- a.5 Se subsistir um empate entre equipas, recorre-se ao diferencial entre a média de tempo das vitórias e a média de tempo das derrotas;
- a.6 Uma vitória ou derrota por default (falta de comparência, ou outros motivos de penalização) equivale a ganhar ou perder em 15 minutos de jogo.

b. 2ª Fase de Qualificação:

- b.1 As equipas defrontam-se em duas mãos, uma no blue side e outra no red side que terá a seguinte distribuição de pontos:
- b.2 Vitória nos dois jogos (2-0): 3 pontos;
- b.3 Empate nos dois jogos (1-1): 1 ponto;
- b.4 Derrota nos dois jogos: 0 pontos;

QUALIFICADOR CENTRO-SUL

c. Fase de Single-Elimination:

- c.1 Uma vitória representa a passagem à fase seguinte da bracket;
- c.2 Uma derrota representa a eliminação imediata do Qualificador;
- c.3 O único caso de exceção será o Jogo Final, para se encontrar o 1º e 2º lugar do Qualificador, em que o vencedor do Jogo é considerado o 1º classificado e o derrotado o 2º classificado;

## 5. REGRAS DE JOGO

a. Os jogos são disputados nas seguintes definições:

- a.1 Map: Summoner's Rift;
- a.2 Team Size: 5;
- a.3 Allow Spectators: Lobby Only;
- a.4 Game Type: Tournament Draft;

b. Cada equipa deve consultar o website usado para a gestão dos jogos, de forma a ter conhecimento da sua calendarização (data, hora e equipas) e o tournament code associado ao seu jogo, elemento necessário para a criação dos jogos;

c. A calendarização dos jogos (data e hora) é anunciada nos canais oficiais do Torneio;

d. Os jogadores têm o dever de consultar o website de gestão dos jogos para conhecer os detalhes do jogo que irá realizar, nomeadamente o tournament code, sendo necessário que cada jogador entre na sala de jogo;

- e. É permitido o uso de 30 runes de qualquer tier;
- f. É permitida qualquer combinação dos 30 pontos de Masteries;
- g. O jogo acaba quando uma equipa destrói o nexus da equipa adversária, ou uma das equipas desiste através do voto de surrender;
- h. Não é permitido spectators para além dos shoutcasters oficiais do ISMAI LEGENDS;
- i. O tempo máximo de atraso é de 20 minutos após a hora prevista para início do jogo. Após essa tolerância, o capitão da equipa presente deve, no chat do cliente do League of Legends, assinalar o atraso junto do administrador responsável pelo Torneio e prestar as provas consideradas necessárias. Nestes casos, a organização analisa o caso e toma uma decisão ajustada à circunstância;
- j. Caso um ou mais jogadores enfrentem problemas técnicos alheios à organização (ex. problemas do próprio hardware), a partida é pausada por um período máximo de 30 minutos e o jogador deve reconectar-se o mais rápido possível;
- k. As equipas têm direito à totalidade dos 30 minutos de pausa por problemas alheios à organização;
- l. A distribuição do tempo de pausa pelas duas equipas é indiscriminada e não controlada pelos admins do Torneio;
- m. No decorrer normal do jogo, os jogadores só podem pausar o jogo nos seguintes cenários:
  - m.1 disconnect não intencional;
  - m.2 problemas de Hardware ou Software.
- n. No final de cada jogo, os capitães de ambas as equipas devem enviar o link de Match History pelo chat do cliente do League of Legends;
- o. O não cumprimento destas regras e de outras regras presentes neste regulamento podem representar as seguintes penalizações:
  - o.1 aviso verbal;
  - o.2 perda de um ou mais bans no draft de um jogo;
  - o.3 perda por default de um jogo;
  - o.4 suspensão de um jogador;
  - o.5 desqualificação da equipa;
- p. Todas as decisões dos admins, organizadores ou representantes do ISMAI LEGENDS são soberanas e finais;

q. Durante as Fases de Qualificação pode existir streaming de jogos, com necessidade de alterar algumas regras, sendo essas alterações atempadamente comunicadas às equipas visadas;

r. O horário dos jogos realizados a convite do ISMAI serão previamente combinados com as equipas participantes.

## **6. FASE FINAL**

a. A Fase Final do Torneio Inter-Escolar realiza-se nas instalações do ISMAI no início de julho de 2017, contando com as 16 Equipas apuradas pelos Qualificadores, representando 16 Escolas Secundárias ou Profissionais diferentes.

## **7. GERAL**

a. A organização do ISMAI LEGENDS é soberana nas suas decisões. As equipas devem ter em consideração que a decisão dos administradores do Torneio deverá ser sempre respeitada e aceite;

b. A organização reserva-se do direito de, em qualquer altura, introduzir alterações e aditamentos a este regulamento, sem necessidade de prévia comunicação aos participantes;

c. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para os adversários, em diferentes plataformas online e offline, resultará na expulsão da equipa;

d. Se, por algum motivo alheio à organização (ex. problemas no servidor EUW da RIOT, problemas na ligação à Internet, entre outros), não for possível a realização das Finais na data prevista, as Finais serão adiadas para uma nova data a definir pela organização. O ISMAI não se responsabiliza por eventuais prejuízos originados por alterações de calendarização do torneio;

e. Qualquer ato ou tentativa de sabotagem, exploit do jogo, adulteração e/ou combinação de resultados resultará na imediata penalização da equipa infratora. A organização reserva-se ainda do direito de suspender qualquer equipa suspeita da prática de fraude;

f. Durante a Fase Final, a organização assegura a estadia a todas as equipas em prova, cujo Estabelecimento de Ensino que representam esteja a uma distância superior a 50 km do Instituto Universitário da Maia - ISMAI;

g. A organização reserva-se do direito de utilizar imagens, fotografias e vídeos dos participantes do Torneio;

h. Aos participantes e equipas envolvidas no Torneio solicita-se uma atitude colaborativa com a organização do Festival ISMAI LEGENDS, designadamente uma participação ativa e envolvimento nas dinâmicas de divulgação e promoção do evento, junto da sua comunidade escolar, familiares e amigos;

- i. A não leitura ou desconhecimento de qualquer regra presente neste regulamento não serve de justificação para nenhuma infração;
- j. A administração e a organização do ISMAI LEGENDS reservam para si o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio. Este tipo de ações inclui, mas não estão restringidas a, updates de software, decisões sobre o funcionamento da stream, do Torneio ou qualquer outra atividade terciária que possa ocorrer na organização do Festival ISMAI LEGENDS. Inclui ainda qualquer tipo de penalização que a organização decida aplicar com base no bom senso e bom funcionamento da competição, mesmo não tendo especificado nem antevisto o problema em questão, e a penalidade aplicada.

## **8. PRÉMIOS**

- a. O valor total dos Prémios associados ao Torneio, bem como a sua distribuição, serão posteriormente definidos e comunicados nos canais oficiais do Festival ISMAI LEGENDS.

## **9. OUTROS**

- a. Na Fase Final, realizada nas instalações do Instituto Universitário da Maia - ISMAI, a organização assegura todo o equipamento e periféricos necessários à realização de um jogo de League of Legends;
- b. Por opção, os jogadores podem usar exclusivamente teclados e ratos pessoais, sendo proibida a utilização de qualquer outro dispositivo informático (ex. pen drives);
- c. O ISMAI não se responsabiliza por qualquer dano ou avaria que possa acontecer aos periféricos durante a realização do evento;
- d. Caso se verifique que estes periféricos não são adequados para a competição, ou que atribuem uma vantagem injusta perante os outros participantes, a organização reserva-se o direito de não permitir a utilização dos mesmos.