

REGULAMENTO

ISEP eSPORTS LEAGUE 2024

LEAGUE^{OF}
LEGENDS



I. DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º

ENQUADRAMENTO

O ISEP eSports League é uma atividade da Associação de Estudantes do ISEP (aeISEP), organizada anualmente, com o objetivo de:

- a. Promover a prática de desporto eletrónico no seio da comunidade ISEP;
- b. Promover o convívio saudável entre os estudantes do ISEP;
- c. Promover a confraternização social e o espírito de trabalho em equipa.

ARTIGO 2º

ENTIDADE ORGANIZADORA

1. O ISEP eSports League é organizado pela Direção da aeISEP e pelos elementos inerentes à organização, aqui designado por Organização.
2. A Organização é composta por:
 - a. Elementos do Departamento Informático da aeISEP, responsáveis pela organização interna e gestão do evento, em termos de calendário, comunicação com os atletas, entre outros, pela parte técnica do evento e pela criação e gestão do site do evento;
 - b. Colaboradores da aeISEP ou externos, cujas funções próprias sejam de vital importância para a organização do evento.

II. PARTICIPAÇÃO

ARTIGO 3º

ELEGIBILIDADE DOS PARTICIPANTES

1. De acordo com as vagas disponíveis e as regras estabelecidas neste regulamento e pela Direção da aeISEP, podem participar no ISEP eSports League:
 - a. Todos os estudantes inscritos no ISEP no ano letivo 2023-2024;
 - b. Todos os estudantes inscritos no ISEP em anos letivos anteriores ao mencionado.
2. Serão priorizadas as inscrições dos Estudantes abrangidos pela alínea a) do presente regulamento, sendo a ordem de prioridade a mesma da das alíneas.

ARTIGO 4º

INSCRIÇÕES

1. As inscrições na modalidade “League of Legends” são gratuitas e processam-se por inscrições individuais, tendo em conta as seguintes características:
 - a. Máximo de 12 equipas;
 - b. Cada equipa deve ser composta por 5 elementos;
 - c. Possibilidade de conter 2 elementos suplentes, não sendo estes obrigatórios mas altamente recomendados, tanto por questões competitivas quanto pela estabilidade da equipa;
 - d. Um jogador não poderá estar em duas equipas simultaneamente, quer como efetivo, quer como suplente.
2. Todas as inscrições deverão ser realizadas através do site do evento (esports.aeisep.pt).
3. Após o início do evento, não serão permitidas permutas de jogadores entre equipas ou adição de novos elementos à equipa.
4. A submissão da inscrição implica a compreensão e aceitação do presente regulamento.
5. Deverá ser indicado um capitão de equipa, que ficará responsável pela comunicação direta com a Organização e pela transmissão da informação aos restantes elementos da equipa.
6. A Direção da aeISEP pode recusar a inscrição de determinados elementos, caso se consiga provar que em edições anteriores estes foram deliberadamente responsáveis por distúrbios, danos ou prejuízos.
7. O referido no número anterior terá que ser efetuado dentro do prazo limite estipulado e divulgado pela Direção da aeISEP, sob pena de esta poder cancelar as inscrições que não cumpramos requisitos.

III. FORMATO DA COMPETIÇÃO

ARTIGO 5º

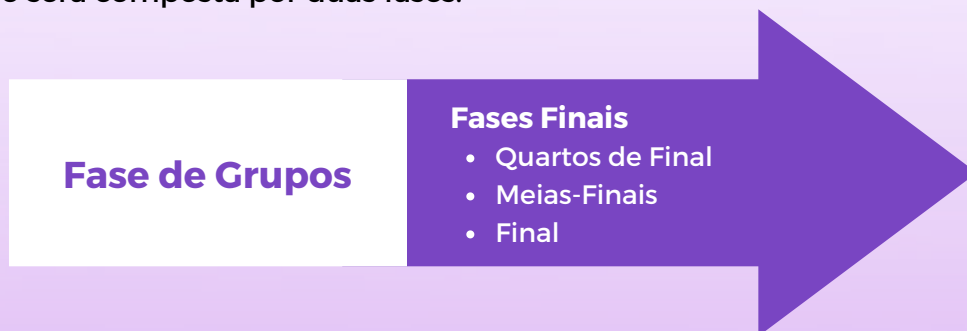
HORÁRIOS DOS JOGOS

1. Os horários dos jogos serão comunicados aos participantes, pela Organização, com a maior antecedência possível.
2. Na necessidade de alteração do horário do jogo, o jogador terá que chegar a acordo com o jogador da equipa adversária e avisar a Organização da troca realizada, com uma antecedência mínima de 1 dia.
 - 2.1 Na impossibilidade de haver acordo para nova data, o jogador que não consiga comparecer será pontuado com uma derrota.
3. Será dada uma tolerância de 10 minutos após a hora marcada para o início do jogo, em todas as fases da competição e em todos os jogos.

ARTIGO 6º

FASES DA COMPETIÇÃO

A competição será composta por duas fases:



ARTIGO 7º

PONTUAÇÃO

1. O sistema de pontuação será o seguinte:
 - Vitória: +3 pontos;
 - Derrota: +0 pontos;
 - Empate: Jogo extra para desempate.

ARTIGO 8º

FASE DE GRUPOS

1. Os jogos da Fase de Grupos serão realizados em 2 mãos.
2. Os 12 participantes inscritos(*) serão divididas em 4 grupos, com 3 jogadores cada, sendo esta divisão aleatória.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Equipa 1 Equipa 2 Equipa 3	Equipa 4 Equipa 5 Equipa 6	Equipa 7 Equipa 8 Equipa 9	Equipa 10 Equipa 11 Equipa 12

*Em caso de menos inscrições, a divisão será adaptada.

3. Os dois primeiros qualificados de cada grupo passarão à fase seguinte da competição - os Quartos de Final.
4. A organização aconselha os jogadores a adicionarem todos os capitães de equipa à sua lista de amigos no League of Legends.

ARTIGO 9º

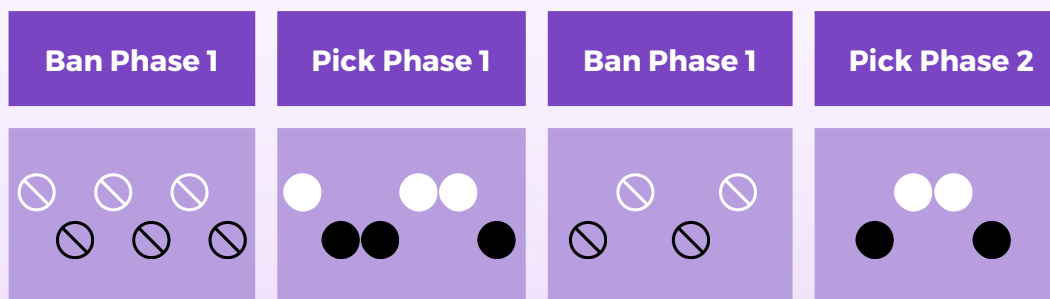
FASES FINAIS

1. As Fases Finais incluem: Quartos de Final, Meias-Finais e Final.
2. Os jogos das Fases Finais serão realizados em BO3.

ARTIGO 10º

PICKS E BANS

1. Na presente modalidade, será adotado o sistema de picks e bans utilizado nas competições oficiais da Riot Games - este sistema consiste em picks e bans faseados, terminando com 10 bans.
2. De modo a manter o máximo espírito competitivo, os picks e bans serão realizados num third-party website, onde cada capitão terá acesso a um link específico da sua equipa e do jogo em questão. Assim, evita-se situações como, por exemplo, a impossibilidade de priorizar um champion devido a um dos jogadores não o ter.
3. O Draft procederá da maneira demonstrada na figura em baixo.



ARTIGO 11º

PROCESSO DE UMA SÉRIE

1. O capitão da equipa Blue Side (equipa do lado esquerdo do calendário) deve criar uma Custom Match e convidar o capitão da equipa adversária.
2. Ambos os capitães devem, logo após, convidar o resto dos elementos das respetivas equipas.
3. Esta Custom Match deverá ser em Summoner's Rift com o game type Tournament Draft.
4. Uma vez no Champion Select, as equipas devem proceder à repetição do draft executado no third-party website.
5. Sendo que os 10 Champions são conhecidos, a ordem de lock-in dos mesmos não precisa de ser a mesma do Champion Select feito previamente, ou seja, cada jogador pode escolher o Champion correspondente ao seu papel no seu turno.
6. Infrações
 - a. Caso uma equipa altere um Champion entre o Champion Select no website e o Champion Select no cliente, esta ação pode resultar numa derrota por default da equipa infratora nesse mesmo jogo.
 - b. As duas equipas devem tirar um screenshot no final do Champion Select executado no website para confirmar as picks dos adversários.
7. Pausa
 - a. O jogo pode ser pausado por ambas as equipas, única e exclusivamente, por questões técnicas ou por ordem de um membro da Organização.
 - b. É proibido pausar o jogo para discutir questões táticas ou por qualquer outro motivo que não os referidos na alínea anterior.
 - c. Cada equipa possui um tempo máximo de pausa de 15 minutos.
 - d. Antes de resumir o jogo de uma pausa, a equipa que requisitou a pausa deve pedir autorização aos adversários para continuar a partida.
8. Restart
 - a. Em caso de bug ou erro crítico no jogo, este poderá levar restart com autorização de um membro da Organização.
 - b. A responsabilidade da configuração da GUI, bem como runas, recai sobre os jogadores, sendo que nenhum jogo poderá ser reiniciado por esses motivos.

ARTIGO 12º

RESULTADOS DOS JOGOS

1. No final de cada partida, ambas as equipas devem realizar uma captura de ecrã, que exiba o scoreboard final de cada jogo.
2. Após o término da série, o scoreboard de todos os jogos deverá ser comunicado/enviado à Organização.
3. As capturas de tela com os resultados devem ser guardadas durante 7 dias, pelo menos.

ARTIGO 13º

FINAL

1. A Final dos ISEP eSports League será realizada presencialmente.
2. Assim que possível, mais informações serão dadas pela Organização.

ARTIGO 14º

PRÉMIOS

1. As equipas vencedoras de cada modalidade receberão um prémio, consoante o lugar no pódio que alcançarem na Final do evento, sendo o mesmo responsabilidade da aeISEP.
2. Os prémios serão entregues pela Organização, no dia da Final do evento, após o apuramento dos resultados.

ARTIGO 15º

REPRESENTAÇÃO DA aeISEP NA MODALIDADE

1. Caso a aeISEP seja contactada para participar na presente modalidade em eventos externos, a equipa vencedora será contactada para participar nesses mesmos eventos.
2. Caso a mesma não tenha disponibilidade, será realizado o contacto consoante a posição no pódio dos jogadores.

ARTIGO 16º

DESPORTIVISMO

1. Todos os jogadores devem respeitar as regras descritas no presente regulamento e mostrar desportivismo durante todo o torneio.
2. Os jogadores devem demonstrar respeito pelos adversários e por toda a estrutura administrativa da competição.
3. Qualquer tipo de comportamento antidesportivo deve ser reportado à organização do torneio, sendo que esta o irá analisar, podendo resultar na desqualificação da equipa.

ARTIGO 17º

RESPONSABILIZAÇÃO

1. A aeISEP não é responsável por qualquer tipo de problema de conexão dos jogadores - os jogadores são responsáveis pelos seus próprios problemas técnicos, como problemas no hardware, no software e de conexão com a internet.
2. As partidas não serão reagendadas por conta de problemas técnicos.
3. Na fase final, que irá decorrer presencialmente, os jogadores devem comunicar qualquer problema técnico à Organização imediatamente, de forma a avaliar a possibilidade de reinício da partida.
 - 3.1. Para sinalizar o problema deverão ser adotadas as seguintes medidas:
 - a) Erguer a mão de maneira que seja visível à Organização;
 - b) Colocar o dispositivo na mesa imediatamente e parar de jogar; a. Caso o jogador com problema continue a jogar, o pedido de reinício de partida não será válido.
 - c) Caso o reinício seja autorizado, os jogadores não poderão trocar de deck nem qualquer outra característica.

ARTIGO 18º

REGRAS DE CONDUTA

1. A aeISEP não compactuará com ofensas ou atitudes impróprias, sendo que a violação das seguintes regras será passível de punição, quer ocorram propositadamente ou não:
 - a. Nenhum participante pode usar linguagem considerada obscena, ameaçadora, insultante, abusiva, difamatória ou considerada ofensiva e censurável.
 - b. Nenhum participante pode promover ou incitar ódio ou possuir uma conduta discriminatória, em nenhuma circunstância.
 - c. Nenhum participante pode realizar ações ou gestos considerados insultantes, humilhantes ou impróprios contra outros.
2. Caso ocorra a realização de distúrbios ou atitudes consideradas graves, de realização deliberada e/ou premeditada, ao responsável, ou responsáveis, será atribuída uma sanção e poderão ser privados de voltar a participar em atividades relativas aos eSports da aeISEP.

ARTIGO 19º

CONSIDERAÇÕES FINAIS

1. Qualquer dúvida ou omissão será oportunamente decidida pela Direção da aeISEP.
2. Qualquer esclarecimento em relação à presente atividade deverá ser direcionado à Organização do evento, via email, para informatico@aeisep.pt.

ANEXOS

ANEXO I

CALENDÁRIO

Inscrições	1 a 18 de fevereiro
Fase de Grupos	22 e 23 de fevereiro
Quartos de Final	26 e 27 de fevereiro
Semi-Finais	28 e 29 de fevereiro
Final	1 de março