



15. League of Legends | Regras

- 15.1.** Para participar, é imprescindível ter um PC ou Notebook, uma conta [RIOT GAMES](#), ter o jogo LEAGUE OF LEGENDS instalado e conexão com a internet.
- 15.2.** Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.
- 15.3.** Durante toda a participação no torneio, o jogador só poderá competir com uma única conta no jogo League of Legends. Caso o jogador possua uma conta alternativa, ele deverá optar por qual deseja inscrever para participar do torneio.
- 15.4.** Na sala personalizada dentro do LOL, o jogador que for o “dono do grupo” só poderá iniciar a partida quando seu adversário der o “ok” via chat do jogo.
- 15.5.** Nas “Qualificatórias”, os integrantes podem solicitar 10 minutos de intervalo antes de iniciar a próxima partida.
- 15.6.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.
- 15.7. League of Legends | Formato**
- 15.7.1.** Será declarado o jogador vencedor da partida quem derrubar a primeira torre ou que chegar a 120 de farm primeiro.
- 15.7.2. Mapa:** Howling Abyss.
- 15.7.3. Formato:** 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).
- 15.7.4. Criação de partidas:** Através de salas personalizadas criadas pelos próprios jogadores.
- 15.7.5. Elo mínimo:** Sem restrição de elos.
- 15.7.6. Quantidade mínima de campeões adquiridos:** 15 campeões
- 15.7.7. Tipo de jogo:** Alternada torneio.
- 15.7.8. Estrutura:** Sistema de chave mata-mata.





- 15.7.9. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challenge.
- 15.7.10. Caso a tabela não feche em números iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 de jogadores, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não os jogadores para a próxima fase da tabela.**
- 15.7.11. Partidas:** Melhor de 3 (MD3). Significa que os competidores jogarão 3 partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer duas partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 finalistas.
- 15.7.12.** As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Qualificatórias de acordo com o item 4.2.
- 15.7.13. Criação de partidas:** A Organização informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, que será informado através do grupo de whatsapp e site do torneio.
- 15.7.13.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, será aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 15.7.13.2.** Em caso de os jogadores terem combinado um horário para o confronto e um jogador descumprir este horário, será aplicado o W.O, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 15.7.13.3.** A comprovação dos itens 15.7.13.1 e 15.7.13.2 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 15.7.13.4.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.





15.7.14. Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para Organização:



Tela de estatística exibida ao final da partida de League of Legends



SistemaOcemg
FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

somoscoop