

Regulamento da VII Taça AAIPS – Virtual – Torneio de League of Legends

Capítulo I

Disposições Iniciais

Artigo 1.º

Âmbito

Considera-se o Torneio de League of Legends como a atividade VII Taça AAIPS. Esta atividade é habitualmente realizada em finais de abril pela Associação Académica do Instituto Politécnico de Setúbal com o intuito de promoção dos espaços dos núcleos da AAIPS e como forma de oferecer um momento de lazer, ainda que competitivo, aos estudantes do IPS. De modo a que esta atividade seja mantida, foi adaptada ao meio virtual por força das imposições inerentes à pandemia.

Artigo 2.º

Associação Académica do Instituto Politécnico de Setúbal

Estatutos dos Jogadores

1 – Considera-se como jogador a pessoa que esteja matriculada, no presente ano letivo, no Instituto Politécnico de Setúbal.

a) Cada conta é atribuída a um Summoner ID único.

2 – A conta deve conter um Summoner Name aprovado pela AAIPS.

3 – Qualquer jogador inscrito na VII Taça AAIPS – Virtual, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efetuadas no Discord da AAIPS em período de competição, assim como em quaisquer outros meios de comunicação que a AAIPS utilize para a realização de jogos.

4 – Qualquer jogador inscrito na VII Taça AAIPS – Virtual, compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que lhe for solicitado.

Artigo 3.º

Estatuto das Equipas

- 1 – Apenas podem participar na VII Taça AAIPS – Virtual, equipas que sejam constituídas inteiramente por estudantes do Instituto Politécnico de Setúbal
- 2 – Cada equipa é composta pelo mínimo de 5 estudantes e pelo máximo de 9 estudantes, podendo estes ser do sexo masculino e feminino.
- 3 – Todas as equipas devem identificar-se pelo nome com qual se inscreveram no torneio.

Artigo 4.º

Arbitragens

- 1 – É responsabilidade da AAIPS assegurar a nomeação dos observadores para as competições organizadas sob a sua égide.
- 2 – Todos os comunicados disciplinares serão enviados para o e-mail dos capitães das equipas participantes.

Artigo 5.º

Inscrições

As equipas devem proceder à sua inscrição até ao dia 22 de abril de 2021.

Artigo 6.º

Direitos de Imagem

As equipas e os jogadores participantes na VII Taça AAIPS – virtual, declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente, durante o período de duração da edição corrente da mesma, à AAIPS, os direitos de utilização de imagem, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a AAIPS utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicar, divulgar ou promover a respetiva atividade, nomeadamente no seu site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 7.º

Direitos de Transmissão

- 1 – Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à AAIPS.
- 2 – Não é permitida qualquer transmissão externa da VII Taça AAIPS – Virtual, de qualquer conteúdo da mesma, sem a sua autorização prévia.

Capítulo II

Procedimento dos Jogos

Artigo 8.º

Criação do jogo

- 1 – Os jogos serão realizados num lobby criado pela AAIPS, através de uma plataforma digital designada pela AAIPS.
- 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 9.º

Definições Gerais do Jogo

- 1 – Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift.
- 2 – Todos os jogos serão realizados com 5 elementos por equipa, sendo que cada equipa necessita de 5 jogadores dentro de Summoner's Rift para iniciar a partida.
- 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 da AAIPS poderão realizar spectate ao jogo.
- 6 – É permitida a substituição de um (1) ou mais jogadores entre jogos da mesma série.

Artigo 10.º

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 AAIPS reserva ainda o direito de, nos jogos da VII Taça AAIPS – Virtual, adicionar as restrições que considere relevantes, sendo que tais restrições serão sempre comunicadas o mais antecipadamente possível.

Artigo 11.º

Discord

- 1 – Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar no Discord disponibilizado pela AAIPS para o efeito.
- 2 – Cada equipa estará numa sala diferente do Discord.
- 3 – Cada equipa será acompanhada por um observador assistente da VII Taça AAIPS – Virtual.
- 4 – As equipas poderão ser acompanhadas pelos restantes membros da equipa, caso existam, sendo que no final do Champion Select, apenas poderão permanecer na sala, com o microfone desligado durante a totalidade da partida, inclusive pausas.

Artigo 12.º

Check-In

- 1 – Será realizado um check-in no Discord, no qual devem ter a câmara ligada e responder à chamada por voz.
- 2 – A câmara deverá estar ligada até, pelo menos, ao início do jogo.
- 3 – Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor de Discord disponibilizado pela AAIPS e prontos para jogar (aquecimento concluído e settings de jogo aplicados) até 30 minutos antes do início calendarizado da partida.

Artigo 13.º

Definições dos Termos de Jogo

- 1 – Denomina-se “Disconnect” a situação em que o jogador perca a ligação, quer por problemas de ligação de internet, 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 14.º do presente regulamento.
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 bisetriz dos quadrantes pares;
 - d) O tempo de jogo atingir os dois minutos (00:02:00).

Artigo 14.º

Pausas

- 1 – Aos jogadores é permitido a utilização de pausa durante o jogo, tendo cada equipa 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.
 - a) Caso a pausa seja colocada e o observador considere que a pausa não é justificada, o jogo deve prosseguir de imediato.
- 4 – Caso sejam ultrapassados os 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.
- 5 – 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).
- 6 – 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.
- 7 – A pausa de um jogo pode ser ordenada por um observador, se o mesmo encontrar um motivo válido que leve à instauração da mesma.
- 8 – Um jogador não pode acabar a pausa sem a comunicar anteriormente ao observador e à equipa adversária.

Artigo 15.º

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) A equipa de observadores determinar que existem dificuldades técnicas que não permitem a continuação do jogo em condições normais.
- 2 – Um jogo 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 AAIPS, seja suficiente para recomençar 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 16.º

Fim da Partida

- 1 – A equipa de observadores designada para o jogo confirmará e guardará o resultado.
- 2 – 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 serie, 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.
- 3 – Após o final do jogo, os jogadores devem ser informados do tempo de pausa que têm até ao próximo jogo, nunca devendo ser inferior a 5 minutos.

Capítulo III

Código de Conduta

Artigo 17.º

Match Fixing

- 1 – Todo o jogador, terceiro ou entidade responsável de uma organização participante no Torneio de LOL que tenha realizado match fixing será banido permanentemente da Competição.
- 2 – Considera-se match fixing:
 - a) Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor, ou que seja feito sem qualquer compensação.

- b) Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Artigo 18.º

Auxiliares de jogo

- 1 – Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente do Torneio.
 - a) Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja auxiliar de kiting, dodge, ability script, ou qualquer outra forma;
 - b) Em caso do jogador ser banido da plataforma digital em que se realiza o Torneio, no decorrer da competição, resultará em que este seja banido do Torneio.

Artigo 19.º

Comportamento Tóxico Grave

- 1 – Todo o jogador ou membro da equipa, participante na VII Taça AAIPS – Virtual, que realize qualquer comportamento tóxico grave, incorre numa suspensão de participação nas restantes fases do Torneio.
- 2 – Considera-se comportamento tóxico grave a utilização de expressões racistas, xenófobas, homofóbicas, discriminatórias assim como ameaças de morte ou qualquer outro comportamento que aos olhos da AAIPS o leve a considerar esse comportamento como tal.

Artigo 20.º

Comportamento Tóxico Leve

- 1 – Todo o jogador ou membro da equipa, participante na VII Taça AAIPS – Virtual, que realize qualquer comportamento tóxico leve, incorre numa suspensão de participação na fase seguinte do Torneio.
- 2 – Considera-se como comportamento tóxico leve, aquele que coloque em causa a honra, o bom nome de alguém ou que moralmente seja repreensível, desde que feito com intenção para tal.

Artigo 21.º

Venda de Conta

1 – Todo o jogador que venda ou coloque à venda a sua conta inscrita no torneio será automaticamente desclassificado do mesmo.

Artigo 22.º

Derrota por Default

A falta de comparência de uma equipa resulta na derrota por *Default*.

Artigo 23.º

Conta banida pela Riot Games

1 - Caso um jogador seja punido pela Riot Games com um ban, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na VII Taça AAIPS – Virtual.

Associação Académica do Instituto Politécnico de Setúbal

Artigo 24.º

Comportamentos Censurados

1 – Todas as situações previstas neste artigo são proibidas:

- a) O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos;
- b) Qualquer modificação do cliente do jogo por qualquer jogador, equipa ou pessoa, agindo em nome de um jogador ou uma equipa que seja realizada sem autorização da Riot Games ou da AAIPS;
- c) O uso intencional de qualquer bug não permitido pela AAIPS para tentar obter uma vantagem;
- d) O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo;
- e) A obtenção de informação por um espetador, que no jogo não teria hipótese de obter por meios válidos, por qualquer sinal;
- f) A realização, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social;
- g) O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma;
- h) A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a AAIPS, a sua organização e organizadores, o seu staff, a Riot Games ou o League of Legends, em qualquer meio público ou rede social;

- i) A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com o Torneio, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela AAIPS;
- j) O envolvimento em qualquer atividade que seja proibida por lei comum, estatuto ou tratado aplicável em território português, assim como qualquer atividade que possa ser considerada pela organização do Torneio como imoral, vergonhosa ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado;
- k) A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff do Torneio, de qualquer equipa participante no Torneio com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa;
- l) A participação em apostas ou jogos de azar de qualquer torneio de League of Legends por parte de qualquer membro de uma equipa ou colaborador do Torneio;
- m) A recusa de qualquer documento requerido pela AAIPS, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação no Torneio;
- n) A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação da AAIPS;

2 – Para além dos casos referidos anteriormente, a AAIPS reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

3 – As penalizações de comportamentos previstos neste capítulo serão aplicadas atendendo às circunstâncias do caso, entre Avisos e/ou jogos de suspensão.

Associação Académica do Instituto Politécnico de Setúbal

Capítulo IV

Formato do Torneio

Artigo 25.º

Formato

A VII Taça AAIPS – Virtual, será realizada por eliminatórias, sendo as primeiras fases de eliminação disputadas à melhor de 1 jogo e apenas as fases finais à melhor de 3 jogos.

Artigo 26.º

Fases do Torneio

1 – A primeira fase de eliminação decorrerá durante os dias 26, 27 e 28 de abril.

2 – A fase final do torneio decorrerá no dia 29 de abril.

Artigo 27.º

Sorteio

- 1 – A organização das equipas no torneio e no Bracket inicial será feita através de Sorteio.
- 2 – O Sorteio terá lugar no dia 23 de abril de 2021 em hora a definir pela AAIPS.

Artigo 28.º

Falta de Comparência

A falta de comparência não justificada a um jogo oficial da VII Taça AAIPS – Virtual, por parte de uma equipa, determina a sua derrota e a atribuição de vitória à equipa adversária.



Capítulo V

Disposições Finais

Artigo 29.º

Casos Omissos

Reserva-se, à AAIPS, a responsabilidade de decidir sobre qualquer caso omissos existente no presente regulamento.