

GAMETECH UNIFECAP

Edição IV

Regulamento - LoL

**São Paulo
2026**

1. INFORMAÇÕES GERAIS

1.1. Abrangência

O presente regulamento estabelece as normas gerais, administrativas e competitivas do Campeonato de League of Legends, integrante do evento GameTech do Centro Universitário UniFECAF, definindo as diretrizes para a participação das equipes, a realização das partidas e a condução da competição.

1.2. Período de execução

O campeonato será realizado das 20h do dia 16/10/2026 até às 9h do dia 17/10/2026, conforme cronograma estabelecido e divulgado pela Comissão Organizadora nos canais oficiais do evento.

1.3. Comissão Organizadora

A Comissão Organizadora será responsável pela administração do campeonato, pela fiscalização das partidas, pela aplicação deste regulamento e pela tomada de decisões necessárias ao bom andamento da competição.

1.4. Canal Oficial

As informações, os comunicados, o chaveamento, os resultados e as demais orientações referentes ao campeonato serão divulgados por meio do canal oficial definido pela Comissão Organizadora. Os participantes serão responsáveis por acompanhar as informações publicadas neste canal.

1.5. Aceitação do Regulamento

A inscrição e a participação no campeonato implicam a aceitação integral das disposições deste regulamento. Todos os participantes

deverão cumprir as regras estabelecidas e respeitar as orientações da Comissão Organizadora.

1.6. Alterações no Regulamento

A Comissão Organizadora poderá realizar alterações neste regulamento quando necessário, desde que comunique as equipes participantes pelos canais oficiais, preservando a igualdade de condições e a integridade competitiva do evento.

2. EQUIPES E JOGADORES

2.1. Composição das Equipes

Cada equipe será composta de no mínimo 5 jogadores, e poderá ter registrado 6 no máximo, sendo esse o reserva da equipe

2.2. Identificação dos Jogadores

Após o período de inscrição, no grupo dos capitães deverá ser informado o Riot ID de cada jogador, que será utilizado como identificador no dia.

2.3. Capitão da Equipe

Os líderes de cada equipe serão os responsáveis pela parte da comunicação com a organização.

2.4. Alteração da Escalação

Será permitido a substituição de jogadores durante o período da Fase de Grupos caso informado sobre a necessidade para a Comissão Organizadora, após a finalização da própria e o início da Fase

Eliminatória, os times não poderão ser mais alterados e devem manter a escalação de até no máximo 6 até o final da competição.

3. FORMATO E CLASSIFICAÇÃO

3.1. Estrutura da Competição

O campeonato será dividido em duas etapas: Fase de Grupos e Fase Eliminatória. A classificação das equipes para a etapa seguinte será determinada conforme os critérios estabelecidos neste regulamento.

3.2. Fase de Grupos

Na primeira etapa, as equipes serão definidas entre 2 grupos de 3 times cada um, onde os dois melhores times de cada grupo, passarão para a próxima fase.

3.3. Sistema de Pontuação

Cada vitória na Fase de Grupos contará como 1 ponto para a tabela, enquanto cada derrota vale 0 para somatória final.

3.4. Critério de Desempate

No caso de empates para classificação dos times, será realizado mais um jogo para o desempate. Caso aconteça empate nos dois grupos de acordo com o formato, será levado em conta o Saldo de Tempo de Jogo de cada time para decisão eliminatória.

3.5. Fase Eliminatória

A etapa eliminatória será disputada em formato de chaveamento, com confrontos definidos de acordo com a classificação obtida na fase anterior. As equipes vencedoras avançarão para a rodada seguinte,

enquanto as derrotadas serão eliminadas, conforme o formato estabelecido para cada etapa.

3.6. Formato das Séries

Durante a Fase de Grupos os jogos serão definidos por séries Melhor de 1 (MD1), passando assim para a próxima fase os dois melhores colocados do grupo. Durante a Fase Eliminatória (Semifinal e Final) os jogos serão definidos em séries Melhor de 3 (MD3). Os confrontos das eliminatórias serão definidos com base na classificação da fase de grupos.

3.7. Divulgação do Chaveamento

O chaveamento, os horários e a ordem dos confrontos serão publicados no canal oficial de comunicação do campeonato. Os participantes deverão acompanhar as informações divulgadas e cumprir os horários estabelecidos.

4. PROCEDIMENTO DAS PARTIDAS

4.1. Preparação das Partidas

As equipes deverão estar prontas para iniciar seus confrontos na ordem estabelecida pela Comissão Organizadora, seguindo as orientações fornecidas pela arbitragem para a criação e configuração das partidas.

4.2. Criação e Acesso à Sala

A criação das salas de jogo e o acesso dos participantes serão realizados conforme as instruções da Comissão Organizadora. Os jogadores deverão utilizar suas próprias contas e verificar se todos os integrantes da equipe estão presentes antes do início da partida.

4.3. Definição de Lados e Escolha

Antes do início de cada partida, será realizado um sorteio para definir qual equipe terá o direito de escolha. A equipe vencedora poderá optar entre escolher seu lado no mapa, Azul ou Vermelho, ou definir sua posição na ordem de seleção de campeões, conforme o sistema de escolha adotado pela organização. A equipe adversária ficará com a opção restante. Durante a fase eliminatória, a equipe que ficou com a opção restante terá prioridade para escolher o que prefere no próximo jogo da série.

4.4. Seleção de Campeões

A seleção de campeões será realizada por meio do sistema de escolha e banimento disponibilizado pelo próprio jogo, respeitando a ordem estabelecida para a partida e as definições da Comissão Organizadora. Enquanto os banimentos e composições serão realizados em um site a parte comunicado pela Comissão.

4.5. Início das Partidas

As partidas somente poderão ser iniciadas após a confirmação da presença dos jogadores e a verificação das condições necessárias pela arbitragem, quando aplicável. Após o início, os participantes deverão respeitar as regras da competição e as orientações dos responsáveis pela fiscalização.

4.6. Acompanhamento e Resultado

Os resultados das partidas serão registrados e validados pela Comissão Organizadora ou pela arbitragem responsável. Eventuais divergências deverão ser comunicadas aos representantes das equipes por meio do canal oficial de comunicação, conforme os procedimentos estabelecidos neste regulamento.

5. EQUIPAMENTOS E CONFIGS

5.1. Equipamentos de Gameplay

Todos os jogadores podem levar seu próprio equipamento e competir utilizando seu kit pessoal ou o kit presente na UniFECAF. Recomendamos que cada jogador traga seu próprio headset para facilitar a comunicação com o time, pois a instituição não fornecerá.

5.2. Responsabilidade

A organização não se responsabiliza por defeitos, incompatibilidades ou falhas em equipamentos pessoais.

5.3. Configurações Individuais

- 5.3.1. Os jogadores deverão levar previamente anotadas suas configurações de sensibilidade, layout de botões e ajustes de gameplay.
- 5.3.2. Será permitido apenas ajuste rápido de configurações antes do início da série, dentro do tempo estipulado pela organização.

5.4. Restrições Adicionais

- 5.4.1. Não é permitido nenhum tipo de mudança estrutural nos computadores disponibilizados pela organização.
- 5.4.2. Não é permitido alterar as configurações de linguagem do client e/ou do computador.

6. HORÁRIOS

6.1. Horário de Chegada

As equipes devem preferencialmente estar no evento às 20h para abertura do evento e confirmação de times para organização das chaves, para cobrir possíveis mudanças.

6.2. Início das Partidas

As partidas devem ter início no momento em que a cerimônia acabar e todos os jogadores serem liberados para competir no evento.

6.3. Tolerância e W/O

O não comparecimento até o horário limite poderá resultar em WO (Walkover) e consequente eliminação da equipe ausente, a critério da organização.

7. PAUSES TÉCNICOS

7.1. Pause Técnico das Equipes

Cada equipe tem o direito de um pause técnico de 10 (dez) minutos totais por partida, para resolução de problemas técnicos. O pause poderá ser utilizado a qualquer momento, exceto durante:

- 7.1.1. Team Fights;
- 7.1.2. Confronto direto em combates;
- 7.1.3. Situações de luta ativa entre jogadores;
- 7.1.4. Disputa direta por objetivos (Barão, Dragão, Arauto ou torres sob contestação).
- 7.1.5. O tempo poderá ser utilizado de forma fracionada ou contínua.
- 7.1.6. Após o esgotamento dos 10 minutos, novos pauses não serão permitidos, salvo decisão excepcional da organização.

7.2. Pause Técnico da Organização

A organização dispõe de até 10 (dez) minutos de pause técnico por partida, podendo utilizá-lo a qualquer momento. Esse tempo poderá ser acionado em casos de:

- 7.2.1. Instabilidade de servidor;
- 7.2.2. Problemas de internet;
- 7.2.3. Falhas elétricas;
- 7.2.4. Problemas nas máquinas oficiais;
- 7.2.5. Necessidade de verificação técnica.

A organização poderá ceder parte ou a totalidade de seu tempo técnico às equipes, caso julgue necessário.

7.3. Procedimento

- 7.3.1. O pause deve ser comunicado imediatamente à arbitragem.
- 7.3.2. A arbitragem poderá negar o pause caso entenda que o momento é irregular ou não há justificativa válida.

8. LEAGUE OPS E COMUNICAÇÃO

8.1. Plataforma Oficial

Toda a operação de League Ops (organização ingame, chaveamento, comunicação e decisões técnicas) será realizada por meio do Discord oficial da competição, ou pelo grupo de Whatsapp com os participantes da competição, cujo link será informado aos jogadores inscritos.

8.2. Canal Oficial

O Discord e o Whatsapp serão os únicos canais oficiais para:

- 8.2.1. Divulgação de chaveamento;
- 8.2.2. Comunicados;
- 8.2.3. Reporte de resultados;
- 8.2.4. Eventuais recursos.

A ausência no servidor oficial não isenta o participante de responsabilidades.

9. INSCRIÇÃO E PREMIAÇÃO

9.1. Inscrição

A inscrição para participação no torneio será de R\$100,00 (cem reais) por equipe.

9.2. Valor total

A premiação total do torneio será de R\$ 600,00 (seiscentos reais).

9.3. Divisão

- 9.3.1. 1º Lugar:** 50% da premiação total – R\$ 300,00.
- 9.3.2. 2º Lugar:** 30% da premiação total – R\$ 180,00.
- 9.3.3. 3º Lugar:** 20% da premiação total – R\$ 120,00.

9.4. Pagamento

O pagamento será realizado conforme orientação da organização, podendo ocorrer via transferência bancária ou outro meio previamente informado em até 30 dias úteis.

9.5. Desistência e Impacto na Premiação

Em caso de desistência de uma das equipes, a premiação será impactada proporcionalmente, de acordo com a quantidade final de equipes participantes.

10. CONDUCTA E FAIR PLAY

10.1. Conduta Desportiva

Todos os participantes deverão manter postura respeitosa com adversários, equipe organizadora e público. Toleramos farpas por fomentar competitividade, mas não será aceito qualquer comportamento discriminatório.

10.2. Proibições

É expressamente proibido:

- 10.2.1. Uso de softwares ilícitos;
- 10.2.2. Exploração intencional de bugs;
- 10.2.3. Qualquer tipo de trapaça;
- 10.2.4. Conduta antidesportiva.

10.3. Penalidades

As penalidades poderão incluir:

- 10.3.1. Advertência;
- 10.3.2. Perda de partida;
- 10.3.3. Desclassificação;
- 10.3.4. Banimento de futuras edições.

11. DIREITO DE IMAGEM

Ao participar do torneio GameTech IV UniFECAF: League Of Legends, o jogador autoriza, de forma gratuita e por prazo indeterminado, o uso de sua imagem, voz e nome em:

- 11.1. Transmissões ao vivo;
- 11.2. Fotografias;
- 11.3. Vídeos;
- 11.4. Materiais promocionais;
- 11.5. Redes sociais;
- 11.6. Divulgação institucional do evento.

A autorização é concedida à organização do evento e seus parceiros, não cabendo qualquer reivindicação de pagamento adicional.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

A organização reserva-se o direito de:

- 12.1. Resolver casos omissos neste regulamento;
- 12.2. Ajustar horários por necessidade técnica;
- 12.3. Aplicar penalidades conforme análise da equipe técnica.
- 12.4. Em casos omissos se aplicará o regulamento oficial de competições da Riot Games para League of Legends.