



JUPITERKING

ARMAGEDON



Sumário

1. Regras Gerais
 - 1.1. Termo de Concordância
 - 1.2. Alteração das Regras
 - 1.3. Moderação do Campeonato
 - 1.4. Comunicação com a Administração do Campeonato
 - 1.5. Servidor do Campeonato
 - 1.6. Termo de Direito de Imagem
 - 1.7. Configuração da Conta no Discord
 - 1.8. Regras Complementares ou Situacionais
2. Elegibilidade
 - 2.1. Composição dos Times
 - 2.2. Dever do Atleta e Equipe
3. Inscrição
 - 3.1. Inscrição Regular
 - 3.2. Inscrição Emergencial
 - 3.3. Pagamento
4. Premiação
 - 4.1. Premiação Extraordinária
5. Formato do Campeonato
 - 5.1. Datas e Horários
 - 5.2. Horário das Partidas
 - 5.3. Sistema de Pontos
 - 5.4. Fase de Grupos
6. Check-In
 - 6.1. Pontualidade
 - 6.2. Formação do Lobby
 - 6.3. Lobby In-Game e Comunicação
 - 6.4. Instrução dos Picks e Bans
 - 6.5. Direito do Coach
 - 6.6. Substituição de Jogadores
 - 6.7. Critério de Pause
 - 6.8. Emoji / Maestrias
 - 6.9. Finalização da Partida
7. Configuração da Partida
 - 7.1. Patches
 - 7.2. Falha Técnica de Equipamentos
 - 7.3. Queda e Impossibilidade de Volta durante o Picks e bans
 - 7.4. Restrições de elementos durante o Jogo
 - 7.5. Seleção de Campeões
 - 7.6. Troca de Campeões, Runa, Feitiço
 - 7.7. Início do Jogo com Erros





8. Sorteio
9. Transmissão
 - 9.1. Sorteio da Partida de Transmissão
 - 9.2. Utilização do Chat de Transmissão
 - 9.3. Transmissão feita pela Organização Participante
10. Comportamento
 - 10.1. Comportamento Antidesportivo
 - 10.1.1. Aliciamento
 - 10.1.2. Suborno
 - 10.1.3. Compartilhamento de Conta
 - 10.1.4. Discriminação e Difamação
 - 10.1.5. Presentes
 - 10.1.6. Arranjar Partidas
 - 10.1.7. Denúncias Contra Equipes/Players
 - 10.1.8. Hacking
 - 10.1.9. W . O
 - 10.1.10. Conspiração
11. Formulário de Denúncias
12. Punições
 - 12.1. Punição para Equipe
 - 12.2. Punição para Organização
 - 12.3. Modelo de Punição
13. Regras Finais
 - 13.1. Reivindicações
 - 13.2. Fair Play
 - 13.3. Múltiplos Times
 - 13.4. Interesse do Campeonato
 - 13.5. Dúvidas
 - 13.6. Mudança de Nick
 - 13.7. Informações do Time Inscrito





1. Regras Gerais

Modo de Jogo: Draft de Torneio.

Mapa: Summoner 's Rift.

Pause: Permitido. **10 MINUTOS** por equipe na partida.

Restrição de Elo: **FREE ELO.**

1.1. Termo de Concordância

Os jogadores, comissão técnica e organização participante do torneio **JUPITERKING** - ARMAGEDON - Modalidade League of Legends estão de acordo com as regras descritas neste documento, a partir do momento da finalização da inscrição, está ciente que quaisquer objeção/ões contra qualquer item contextualizado neste documento será desconsiderado.

1.2 Alteração das Regras

A organização do torneio **JUPITERKING** - ARMAGEDON se reserva o direito de alterar/remover as regras, sem aviso prévio, em caso de emergências ou situação perante a ressalva que possa atrapalhar o bom senso do campeonato, mudanças serão sempre discutidas pelo grupo de moderadores, situações extraordinárias podem somente ser ouvidas pelo capitão das equipes, se houver voto aberto dos moderadores.

1.3 Moderação do Campeonato

Os Moderadores do Campeonato serão os responsáveis pelo entendimento e aplicação das regras. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (moderadores), o grupo de moderadores do campeonato reserva ao direito de corrigir, sendo aplicando punição ou revertendo resultado, mesmo após a data da ocorrência, mantendo a integridade da competição e de todos os participantes.

1.4 Comunicação com a Administração do Campeonato

Os Moderadores podem ser contactados diretamente pelos capitães inscritos:

Discord:

Brubs#3150 Lira#9913 Alzaz#4741 Flah Mello#9274





1.5 Servidor do Campeonato

O servidor oficial para disputa de todas as partidas do campeonato **JUPITERKING** - Modalidade League of Legends será o BR no PC, onde todos os jogadores participantes devem estar no discord do torneio <https://discord.gg/whzZxndUhj> em chamada com a equipe. Os administradores do torneio tem acesso às salas durante a partida.

Nenhum outro canal de discord é válido, caso a não utilização do canal durante as partidas estará sujeita a desclassificação direta.

1.6 Termo de Direito de Imagem

Ao se inscrever para o *Campeonato Armagedon Jupiterking PRO E-Sports – Modalidade League of Legends*, todas as equipes declaram expressamente que permitem e concedem a **JUPITERKING**, ou àqueles com sua autoridade, o direito mundial e a licença irrevogável, irretratável e perpétua para captação, edição, fixação, gravação e uso de sua marca, imagem e nome empresarial, para ser utilizada em quaisquer meios de comunicação da **JUPITERKING**.

Os direitos ora licenciados e cedidos abrangem as imagens obtidas (quando e se ocorrer) nos dias da *Armagedon Jupiterking PRO E-Sports – Modalidade League of Legends*, além daquelas enviadas pelas equipes para o campeonato, por qualquer meio de comunicação, que contenham a expressão “material autorizado para uso”.

Ao enviar e autorizar o uso de imagens pela **JUPITERKING**, as equipes se tornam as responsáveis por assegurar que possui a licença de uso e cessão, ora compreendidos neste Termo.


As equipes reconhecem que os direitos repassados poderão ser cedidos, explorados comercial ou institucionalmente a qualquer tempo, em caráter gratuito, sem que lhe caiba qualquer forma de indenização, desde que relacionados ao objeto do presente Termo.



1.7 Configuração da Conta no Discord

Utilizamos o cadastro da conta no discord através do OriannaBot (<https://orianna.molenzwiebel.xyz>). Faz o vínculo da sua conta no lol com seu discord participante do torneio. Para poder participar do campeonato sua conta do discord tem que estar vinculada.





Para fazer isso pode acessar nosso canal de texto “ ; usar-comando” em (<https://discord.gg/muy6MqfB>). Passo a passo da configuração da conta:

1. Para que você possa acessar o resto do servidor, precisamos confirmar o seu elo. A @Orianna Bot deve ter te enviado uma DM no momento em que você entrou. Siga os passos para linkar sua conta do LoL ao bot e receber seus cargos.
2. Caso não tenha recebido a DM da Orianna, digite **@Orianna Bot add** no canal # ; usar-comando. Ela te instruirá.
3. Caso já tenha configurado sua conta, mas não tenha recebido os cargos, siga os passos abaixo:
 - a. 1. Confira se "Hide Ranked Tier" (Ocultar camada classificada) está DESMARCADO e pelo menos uma das suas contas está marcada como "Primary" no painel da Orianna.
 - b. Digite @Orianna bot refresh no # ; usar-comando para atualizar seus cargos
4. Caso mesmo assim não conseguir vincular, contacte a administração do servidor.

1.8 Regras Complementares ou Situacionais

Todas dúvidas, se ainda assim existirem, sobre o suporte ao evento, antes, durante e após o mesmo, deverão ser enviadas aos administradores ou para aqueles que estiverem no canal de suporte referente ao evento em questão no Discord ou e-mail (contato@jupiterking.com).

A verificação do seu time e do time adversário é de responsabilidade de cada jogador. Caso repassado para Staff da organização ou notado pela mesma irregularidade o time inteiro é **eliminado** do torneio.

As regras estão sujeitas a sofrerem atualizações e adaptações, portanto fiquem atento às mesmas. É sua responsabilidade estar ciente de possíveis atualizações.

Casos não previstos nas regras estão sujeitos ao julgamento da administração e coordenação do campeonato. Todas as decisões são tomadas em cima da lógica, bom senso, da competitividade e neutralidade profissional sobre os times e jogadores presentes no momento.





2. Elegibilidade

A idade mínima para a participação no torneio é de 14 anos. Os participantes precisam ter a idade mínima para participação antes do início do respectivo torneio em que irão participar.

Todos os JOGADORES devem cumprir os seguintes requisitos:

- a) Ter uma conexão estável de Internet
- b) Ter uma conta no discord válida (Somente sua)
- c) Ter uma conta do jogo League of Legends válida.
- d) Cadastro no site
<https://jupiterking.com.br/cadastre-se-gratuitamente/>

- Se qualquer participante tiver registrado duas ou mais contas em seu nome, sejam elas de Discord, League of Legends, esse jogador e todo seu time serão imediatamente desclassificados.
- Os jogadores que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitos a sanções e penalidades
- Os jogadores que forem banidos durante a temporada não poderão mais jogar e não estão autorizados a participar de nenhum jogo futuro.
- Quaisquer métodos que o jogador/time utilizar para burlar as regras do torneio ou o bom senso da competitividade, todo o time composto por jogadores estarão desclassificados do torneio e não poderão participar do torneio por 5 (Cinco) edições de torneios organizados pela **JUPITERKING**.
- É proibido o compartilhamento de contas entre jogadores.
- Os casos conhecidos de compartilhamento de contas estarão sujeitos a penalidades a critério da Organização **JUPITERKING**

2.1 Composição dos Times

A composição dos times dentro de partida não deverá exceder o elo do torneio, sendo que os jogadores participantes devem atender todos os requisitos abaixo:

- ▶ Elo temporada atual - Fila Solo/Duo
- ▶ Fila Solo/Duo - Contendo 100 partidas.
- ▶ Conta superior ao nível 130.
- ▶ Elo temporada atual - Free Elo.





2.2 Dever do Atleta e Equipe

Todo jogador será inscrito informando completamente todos os dados solicitados no formulário de inscrição. A falta de algum dado, ou dado inserido incorretamente, intencionalmente ou não, pode acarretar em punições a equipe, conforme tabela de punições anexa a esse regulamento.

O jogador deve concordar com o regulamento por inteiro para poder participar do torneio. O regulamento estará disponível no momento da inscrição para consulta, e ao se inscrever o jogador assume que concorda com todos os termos aqui presentes.

Os jogadores concordam que podem ter solicitado documentos comprobatórios de identidade, como cópia de documentos, ou situação. Os jogadores concordam que suas contas podem ser denunciadas a Riot Games a qualquer sinal de compartilhamento de contas, pois isso infringe, não só o regulamento da **JupiterKing Armagedon**, mas os termos de uso da conta.

3. Inscrição

As inscrições do campeonato terão início no início 22/03/2022 às 06h e estarão abertas **dois dias antes do torneio** às 23:59h. Devem ser feitas por meio do link abaixo:

<https://my.forms.app/calendario-torneios/formulario-armagedon>

O campeonato terá o número limitado de **48 times**.

As equipes que não se inscrevem no período assinalado, não serão aceitas!

3.1 Inscrição Regular

Utilizar um ou mais jogadores **irregulares**, dentro dos nossos critérios, resultará em desclassificação do time por completo.

As equipes que não pagarem no período definido, não serão aceitas!





Qualquer tipo de dificuldade ou notando equívoco na inscrição, é de responsabilidade dos inscritos realizar a imediata correção ou contactação com algum moderador. Após **início do torneio - Sorteio** não haverá mudanças, salvo casos extraordinários.

Cada equipe deve inscrever 05 jogadores titulares e ter até no máximo 2 representantes, sendo os mesmos tendo o limite de:

- 05 Jogadores Principais (Obrigatório “5”)
- 02 Jogadores Reservas (Opcional)
- 02 Técnicos (Manager/Coach/Analista) - (Obrigatório “1”)

Coach, Assistente ou qualquer outro membro da comissão técnica **NÃO** é jogador escalável nas partidas, independente de qualquer motivo.

3.2 Inscrição Emergencial

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pela organização. Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras.

Inscrições decorrentes desta regra, qual seja, substituições e/ou inscrições extraordinárias não ficam restritas ao número de rodadas limite para inscrições.

Jogadores não podem ser emprestados em hipótese alguma ao longo de um torneio. Os jogadores devem atuar somente na equipe pela qual foram inscritos.

- Emergência médica (devidamente justificadas e comprovadas por meio de declaração médica)
- Óbito próprio, de Familiar ou parceiro de relacionamento devidamente comprovados.
- Convocação para serviços militares obrigatórios e/ou convocação para intimação e/ou demais situações jurídicas.

Com esses devidos esclarecimentos, o jogo será reagendado de acordo com a organização do torneio.





3.3 Pagamento

O valor de inscrição é de **R\$150,00 (Cento e Cinquenta Reais)** por equipe (em um único pagamento), pode ser feito através de qualquer método de pagamento de acordo com os idealizadores **JUPITERKING** e a equipe solicitante.

O pagamento pode ser realizado diretamente pela chave pix pelo valor acima em **48 9 8458 8402** . Caso o pagamento não seja por pix contactar por email ou discord a administração.

Deve ser citado o time e o campeonato. Contactar adm para dúvidas.

4. Premiação

A premiação segue o formato a seguir, sendo:

Colocação	Premiação Total
1º Lugar	4000,00 R\$
2º Lugar	1000,00 R\$
3º Lugar	Entrada na Próxima Edição Armagedon

Tabela 01 - Premiação

(A vaga é para a organização, não para os jogadores/ capitão).

4.1 Premiação Extraordinária

Caso não tenha conseguido a totalidade de times inscritos (48 times) haverá uma nova reestruturação do valor de premiação de acordo com o valor inscrito, se for superior a 20 times inscritos.

A estruturação do torneio com calendário e formato do torneio será também estruturada.

5. Formato do Campeonato

O campeonato será disputado em formato de grupos, no qual as equipes em suas respectivas sementes sorteadas enfrentarão outras sementes sorteadas em modo MD1 em turno (IDA), classificando os quatro primeiros de cada chave.





Das quartas de finais em diante, o formato passará a ser MD3 até a final mudando para MD5. Serão abertas inscrições para **até 48 times**.

5.1 Datas e Horários

Todos os sorteios e divulgação de resultados serão postados pelos canais de comunicação da **JUPITERKING** no discord e demais mídias sociais, sendo os sorteios assistidos pelos Capitães e Staff da Organização Inscrita. Os inscritos se responsabilizam em saber corretamente o Cronograma Oficial da **JUPITERKING**, sendo qualquer tipo de alteração será avisado com antecedência de 1 (um) dia antes da partida em nossos canais oficiais.

Sorteio : **09/06/2022 às 21h.**

Partidas (MD1): **Sextas (19h às 22h), Sábado (17h às 20h) e Domingo (17h às 20h).** (Modo Turno).

Fase Oitavas de Finais (MD3): **Sábado, início às 17h.**

Fase Quartas de Finais (MD3): **Domingo, início às 17h.**

Fase Semi-Final (MD3): **Sexta, início às 20h.**

Fase 3º Colocado (MD3): **Sábado, início às 18h.**

Final (MD5): **Domingo, início 16h.**

* O horário pode ser modificado pela organização.

5.2 Horário das Partidas

SEMANA 01		
SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
19h - TURNO 1 (IDA)	17h - TURNO 4 (IDA)	17h - TURNO 7 (IDA)
20h - TURNO 2 (IDA)	18h - TURNO 5 (IDA)	18h - TURNO 8 (IDA)
21h - TURNO 3 (IDA)	19h - TURNO 6 (IDA)	19h - TURNO 9 (IDA)

Tabela 02 - Semana 1





SEMANA 02		
SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
19h - TURNO 10 (IDA)	18h - MD3 O1 ao O8	17h - MD3 Q1 ao Q4
20h - TURNO 11 (IDA)		

Tabela 03 - Semana 2

SEMANA 03		
SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
20h - MD3 SEMI 1 e SEMI 2	18h - MD3 3º Colocado	16h - MD5 FINAL

Tabela 04 - Semana 3 - Fase Final

5.3 Sistema de Pontos

O torneio se baseia no formato fase de grupos e depois passando para a etapa mata-mata, onde os times enfrentam todos do mesmo grupo onde **classifica os quatro primeiros de cada grupo para a fase eliminatória**. Os demais times são eliminados e convidados para participar das próximas edições. Cada partida seguirá o seguinte critério de pontos listado abaixo:

CRITÉRIO DE PONTOS	
Vitória	+ 3 Pontos
Derrota	+ 1 Ponto
Derrota por W.O	- 1 Ponto

Tabela 05 - Critério de pontos

Esses valores de pontuação estão definidos e não serão modificados ou alterados.





5.4 Fase de Grupos

FASE DE GRUPOS - ARMAGEDON			
GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
TIME 1A	TIME 1B	TIME 1C	TIME 1D
TIME 2A	TIME 2B	TIME 2C	TIME 2D
TIME 3A	TIME 3B	TIME 3C	TIME 3D
TIME 4A	TIME 4B	TIME 4C	TIME 4D
TIME 5A	TIME 5B	TIME 5C	TIME 5D
TIME 6A	TIME 6B	TIME 6C	TIME 6D
TIME 7A	TIME 7B	TIME 7C	TIME 7D
TIME 8A	TIME 8B	TIME 8C	TIME 8D
TIME 9A	TIME 9B	TIME 9C	TIME 9D
TIME 10A	TIME 10B	TIME 10C	TIME 10D
TIME 11A	TIME 11B	TIME 11C	TIME 11D
TIME 12A	TIME 12B	TIME 12C	TIME 12D

Tabela 06 - Critério de pontos

JUPITERKING





ELIMINATORIAS - ARMAGEDON				
Oitavas-de-Finais O1	1º Colocado Grupo A	Quartas (Q1)	Semifinal (SEM1)	F I N A L
	4º Colocado Grupo D			
Oitavas-de-Finais O2	2º Colocado Grupo A	O1 x O2		
	3º Colocado Grupo D			
Oitavas-de-Finais O3	1º Colocado Grupo D	Quartas (Q2)	Q1 vs Q2	
	4º Colocado Grupo A			
Oitavas-de-Finais O4	2º Colocado Grupo D	O3 x O4		
	3º Colocado Grupo A			
Oitavas-de-Finais O5	1º Colocado Grupo B	Quartas (Q3)	Semifinal (SEM2)	SEM 1 vs SEM 2
	4º Colocado Grupo C			
Oitavas-de-Finais O6	2º Colocado Grupo B	O5 x O6		
	3º Colocado Grupo C			
Oitavas-de-Finais O7	1º Colocado Grupo C	Quartas (Q4)	Q3 vs Q4	
	4º Colocado Grupo B			
Oitavas-de-Finais O8	2º Colocado Grupo C	O7 x O8		
	3º Colocado Grupo B			

Tabela 07 - Torneio Fase de Mata-Mata

6. Check-In

Check-In: No início, quando os times estiverem prontos para iniciar, o juiz da partida irá ordenar o começo do jogo. Essencial à espera desse comando, pois o mesmo irá checar os jogadores.

6.1 Pontualidade

As partidas da etapa qualificatória irão contar com um check-in de partida de **até 15 minutos**, iniciando a partida **obrigatoriamente** no horário marcado em “Tabela 03 - Semana 1”, “Tabela 04 - Semana 2” e “Tabela 05 - Semana 3 - Fase Final”.





Caso esse tempo expire e alguma equipe ainda não tenha feito o check-in, ela sofrerá derrota automaticamente.

A Organização do Campeonato não se responsabiliza por derrotas decorrentes de falta de conhecimento das regras, calendário ou falha técnica jogador/jogadores por motivos de força maior.

6.2 Formação do Lobby

Os jogos do campeonato Armagedon serão feitos por meio de uma “Partida Personalizada” dentro do jogo no modo torneio. O time que começa no Blue Side **DEVERÁ** abrir o lobby e convidar os jogadores do outro time.

A configuração da partida personalizada deve seguir as seguintes instruções (botão “Opções”):

- Modo Torneio: Ligado;
- Permitir espectadores: Ligado;

Quem é a parte Superior do confronto da semente jogará no lado azul na série **MD1**.

Nas **Quartas-de-Finais e Semifinais (MD3)** a equipe da parte de cima da tabela irá jogar o lado azul no primeiro jogo, o oponente no lado azul segundo jogo e se tiver terceira partida a equipe que venceu o primeiro confronto escolhe o lado do terceiro e último jogo.

Na **final (MD5)** quem decide o lado da terceira partida e última partida é quem venceu a primeira partida da série. Quem decide a quarta partida da série é quem perdeu a primeira partida. Começando alternando lado azul pelo time superior do confronto.

6.3 Lobby In-Game e Comunicação

O início da partida se dará com a confirmação de ambas as equipes com seu devido representante no chat. O jogo só terá seu início com a autorização da Staff do torneio. É permitida a conversa entre os jogadores. Após a entrada da Staff do torneio no canal de voz, somente o representante comunicará no canal de chat do lobby da partida.





6.4 Instrução dos Picks e Bans

Na modalidade League of Legends, não há restrições na utilização dos heróis pelas equipes. Cada jogador pode escolher e banir qualquer herói que lhe convém, durante a fase de preparação no próprio jogo.

Não é permitido a utilização de site de terceiros para picks e bans.

6.5 Direito do Coach

- Podem participar dos picks e bans. (Deve abandonar até no máximo o fim da tela de carregamento da partida).
- Podem participar das reuniões entre as fases do torneio para um feedback do Torneio.

6.6 Substituição de Jogadores

Cada equipe é responsável por sua escalação de jogadores e nenhuma alteração pode ser feita após o início do campeonato. É permitida a inscrição de jogadores reservas até o limite comportado pela plataforma de inscrições do site e eles poderão ser utilizados durante o campeonato.

Qualquer equipe que alterar sua escalação de todos os atletas após o início da primeira partida ou que jogar com um quadro de jogadores diferente do que foi inscrito, será desclassificada do campeonato.

Caso necessário, a equipe prejudicada deverá apresentar provas (screenshots etc.) para que seja definido se houve alguma infração desta regra. Todas as equipes devem iniciar a partida com o time completo (cinco jogadores).

6.7 Critério de Pause

Em caso de problemas técnicos, cada time poderá utilizar **até 10 minutos** de pause por partida.

O time que pausar a partida deverá informar o time adversário caso solicitado o motivo imediatamente.





Não tem limite de quantidade de pause, somente a regra de 10 minutos de pause por time por partida e não pode ser pausado durante uma team fight.

Caso ultrapasse o tempo permitido, o pause deverá ser retirado e a partida prosseguirá. Os jogadores poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

Em casos de ofensas, provocações, desrespeito, racismo, homofobia, ou qualquer comportamento considerado antidesportivo, o mesmo será punido individualmente pela administração do torneio.

Todos os regulamentos de chat também se aplicam para nosso Discord, Lobby de partida e qualquer outro meio usado para contato entre times ou com a administração do torneio.

O chat /all deve seguir as normas de conduta e espírito competitivo

Times que removerem pausas da partida, sem comunicação, estão sujeitos a serem penalizados. O jogo só deve ser retomado com o consentimento dos dois times, exceto em casos de tempo de pausa excedido, e após aviso da equipe que for remover o pause.

Ambas as equipes têm o limite de "pausa" de 10 minutos por equipe em partida. Caso ultrapasse fica a critério dos administradores ver o motivo para definição final.

Uma vez a partida iniciada, com campeões selecionados, caso um jogador não conecte na partida poderá ser refeita uma vez por time o lobby uma única vez, com os mesmos picks, bans, runas, spells. No entanto, se o problema persistir e for decidido que se trata de força maior (falta do pacote de banda, falta de luz e afins) será W.O.


6.8 Emoji / Maestrias

Não haverá punição, você tem permissão de ocultar isso dentro do jogo. Caso dúvida de como fazer o mesmo contactar a **SOS** | **Assistência JUPITERKING** no discord oficial que ajudaremos como fazê-lo.





6.9 Finalização da Partida

Finalização da Partida: Independente da partida da série, a equipe vencedora deverá postar o resultado da partida no canal  | **Resultados JUPITERKING**. Para assim, efetivar a vitória da sua equipe.

7. Configuração da Partida

A configuração da partida personalizada deve seguir as seguintes instruções (botão “Opções”):

- Modo Torneio: Ligado;
- Permitir espectadores: Ligado;

7.1 Patches

Via de regra, todos os jogos acontecerão no servidor brasileiro de league of legends, e as partidas ocorrerão na atualização (“patch”) mais atual do servidor e com os mesmos Campeões e condições disponíveis no servidor convencional

7.2 Falha Técnica de Equipamentos

A responsabilidade da manutenção de seus equipamentos e conexões é inteiramente de cada jogador.

7.3 Queda e Impossibilidade de Volta durante o Picks e bans

Qualquer jogador que porventura tenha problema durante a seleção de campeões e não consiga voltar devido a problemas técnicos, pode ser substituído. Nesses casos será feito um Remake completo dos picks e bans.

7.4 Restrições de elementos durante o Jogo

Qualquer restrição imposta ao jogo no patch (desabilitar algum campeão, feitiço, runa), será válido para o torneio, seguindo o mesmo, não tirando a sua validade.

Campeões recém lançados serão permitidos de serem jogados, então poderão ser escolhidos.





7.5 Seleção de Campeões

Caso um jogador escolha um campeão por acidente ou não consiga selecionar seu campeão por motivos de conexão, servidor ou problemas no cliente, o capitão deve **IMEDIATAMENTE** comunicar a organização do ocorrido com print. Refazendo os picks e bans exatamente como estavam até aquele momento.

Caso o campeão já tenha sido selecionado sem o print de queda/problema antes do lock, o pick será considerado.

Caso o campeão não tenha sido selecionado com o print de queda/problema, segue com um novo lobby, com a mesma ordem de picks, bans até o momento da queda.

7.6 Troca de Campeões, Runa, Feitiço

As equipes devem completar todas as trocas, runas e seleções antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. Caso não consigam trocar até a marca dos 20 segundos, por qualquer motivo, podem sair do saguão e informar o ocorrido; Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão, runa ou feitiço errado.

7.7 Início do Jogo com Erros

Caso ocorra um Bug Splat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida. Se isso não for possível, a partida deverá ser refeita, com os mesmos picks para os mesmos jogadores.

Se não for possível realizar na mesma data, esta deve ser refeita em outra data, mas mantendo os mesmos picks para os mesmos jogadores.

8. Sorteio

Todos os sorteios e divulgação de resultados serão postados pelos canais de comunicação da **JUPITERKING** no discord e demais mídias sociais, sendo os sorteios assistidos pelos Capitães e Staff da Organização Inscrita.





Sorteio : 09/06/2022 às 21h.

Local: <https://twitch.tv/jupiterkingtv>

9. Transmissão

9.1 Sorteio da Partida de Transmissão

Será transmitida em <https://www.twitch.tv/jupiterkingtv> as partidas sorteadas pela **JUPITERKING** nas demais etapas da competição.

9.2 Utilização do Chat de Transmissão

Não utilize o chat da transmissão para difamar, ofender um jogador, staff ou organização.

9.3 Transmissão feita pela Organização Participante

As demais partidas podem ser transmitidas pelas suas próprias organizações desde que tenha o símbolo da jupiterking no canto da transmissão ocupando 8% da tela (tamanho do mini mapa), caso não atenda o critério a organização está sujeita a desclassificação. As partidas sorteadas pela **JUPITERKING** para transmissão não poderão ser transmitidas pela sua organização.

10. Comportamento

O Moderador do campeonato terá a última palavra sobre qualquer decisão.

Prezamos pelo bom senso das equipes e time, não faça a integridade da organização ser questionada, não deve haver smurfs no campeonato.

10.1 Comportamento Antidesportivo

Caso alguma equipe tenha qualquer comportamento indesejado e as provas necessárias sejam apresentadas, a equipe ou jogador poderão ser punidos após a avaliação de um administrador de campeonato.





Comportamentos Antidesportivos incluem, mas não se limitam, às seguintes práticas:

- Toxicidade
- Discriminação
- Match-fixing
- Abuso de bugs
- Discursos de ódio
- Assédio
- Hacks

10.1.1 Aliciamento

Nenhum membro de equipe ou afiliado de uma equipe pode solicitar, ou fazer uma oferta a um membro de outra equipe que esteja competindo, ou encorajar o jogador ou membro de uma equipe a terminar seu vínculo com sua equipe atual sem contatar primeiro o capitão da equipe adversária.

Configura-se aliciamento quando um jogador que ainda está inscrito por uma equipe e a equipe ainda esteja ativa em algum torneio da liga (ou seja, com jogos futuros agendados/previstos) é contatado por outra equipe diretamente, sem que o CEO tenha ciência.

10.1.2 Suborno

Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, capitão, organização ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária

10.1.3 Compartilhamento de Conta

Nenhum membro de equipe ou staff poderá compartilhar sua conta para um jogador externo jogue/participe no seu lugar, a conta cadastrada no torneio será e terá o fim pelo seu usuário, devidamente registrado no site da competição e demais informações necessárias.

10.1.4 Discriminação e Difamação

Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas, equipes ou jogadores por meio de palavras





ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, orientação sexual, idade ou qualquer outro status que define uma pessoa.

10.1.5 Presentes

Nenhum membro de uma equipe pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe para casos de vitória ou atingir metas estabelecidas.

10.1.6 Arranjar Partidas

Nenhum membro de uma equipe pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida.

10.1.7 Denúncias Contra Equipes/Players

As equipes que se sentirem lesadas por qualquer jogador ou equipe devem apresentar denúncia à organização, com prints e provas do ocorrido. O resultado cabe recurso interno, desde que com novos argumentos.

10.1.8 Hacking

Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do League of Legends por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.





10.1.9 W . O

O W.O. só acontecerá após a organização do torneio verificar que não há 5 jogadores de uma equipe disponíveis no horário da partida, passado a tolerância de 10 minutos e sem justificativas plausíveis.

10.1.10 Conspiração

Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador

Sendo:

- Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.
- Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação
- Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

11. Formulário de Denúncias

Quem se sentir lesado em virtude de qualquer situação pertinente e desagradável em questão. Pode preencher este formulário de denúncias (**LINK:**) que o motivo será averiguado.

12. Punições

Não será utilizado o “poder” da organização para punir sem algum motivo prévio, utilizaremos do bom senso para o mesmo, no entanto não desejamos isso, queremos um ambiente competitivo com total integridade dos seus participantes.

Caso alguma infração seja cometida, os administradores do campeonato irão analisar a denúncia e aplicar as penalidades necessárias. **O Moderador do campeonato terá a última palavra sobre qualquer decisão.**





Prezamos pelo bom senso das equipes e time, não faça a integridade da organização ser questionada, não deve haver smurfs no campeonato.

12.1 Punição para Equipe

As penalidades explicadas abaixo e na tabela, servem como referência

- Advertência Verbal
- Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros
- Perda de campeonatos para o Jogo atual e/ou futuros
- Perda de Premiação - Perda de Jogos
- Perda de Séries
- Suspensões
- Desclassificações

Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalção de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento dos eventos da página por tempo indeterminado.

12.2 Punição para Organização

1 - Valor da inscrição + R\$ 100,00 por jogo restante da competição.

2 - R\$ 50,00 por jogo restante na competição.

O responsável pela equipe arcará com quaisquer valores a serem pagos e pode ser feito protesto em cartório referente a esse contrato.

Essa situação só se encaixa em casos “**extremos**” como pode ser visto na *Tabela 08 - Modelo de Punições* como pode ser visto a seguir.





12.3 Modelo de Punição

Infração	Penalidade	Caso
Se negar a cumprir o calendário do torneio por qualquer motivo não previsto no regulamento	Exclusão do time no campeonato Armagedon	Severo
Jogadores menor de idade sem autorização devida dos pais ou responsáveis	Remoção do jogador	Moderado
Realizar transmissão de jogo paralela à oficial sem autorização prévia do streamer oficial/ organização	Multa de R\$ 50,00 pagas a organização e ao time oponente	Moderado
Não pagamento da taxa de inscrição até o início do torneio (no sorteio)	Exclusão do time no campeonato Armagedon	Severo
Ausência do Representante no Grupo do Whatsapp do Campeonato e reuniões pré agendadas com a organização	Exclusão do time no campeonato Armagedon	Severo
Ausência dos jogadores titulares no discord oficial do torneio no momento das partidas	W.O	Moderado
Presença de jogadores adicionais, staff ou jogadores não atuantes durante uma partida, após o início da mesma (tela de carregamento do jogo)	1ª – 1 Ban 2ª – Todos os Bans 3ª em diante – WO	Leve
Informação de dados incompletos no formulário de inscrição e site do torneio	Inelegibilidade do jogador até a sua regularização	Leve
Omissão de dados no formulário de inscrição		
Informação de dados falsos no momento da inscrição	Remoção do jogador	Moderado
Ter a conta banida por compartilhamento de contas	Banimento do jogador	Severo
Inscrever mais de 7 jogadores no torneio	Inelegibilidade do 11º jogador em diante	Leve
Atraso em comparecimento de 5 jogadores na sala de partida por mais de 15 minutos em relação ao horário original.	Perda do direito ao pause.	Leve
Pausa Excessiva (tempo) ou Irregular (em lutas)	Perda do pause pelo resto do campeonato	Moderado



Conspiração	Banimento dos jogadores envolvidos por 1 ano. Eliminação das 2 equipes. Banimento das 2 equipes por 1 ano.	Severo
Falta de Integridade Competitiva	Suspensão por 1 partida do jogador por incidência.	Moderado
Hacking	Banimento permanente	Severo
Compartilhamento de Contas em jogos oficiais	Banimento permanente	Severo
Demais comportamentos nocivos: (Ofensa, Difamação, Injúria, Discursos de ódio, Assédio, Crime contra a Honra, Sexismo, Misoginia e etc...)	Apresentadas as provas, defesas e argumentações do caso. Decisão da direção	Moderado a Severo
Declaração Pública contra Organização do Torneio ou Parceiros. Na forma de denegrir a imagem. (sendo jogador ou organização)	Suspensão definida, conforme impacto da declaração	Severo
Troca de Nick	Suspensão do jogador em 2 partidas ou retorno ao nick cadastrado no torneio	Leve
Desistência no meio da competição.	Banimento permanente do torneio	Severo
Não ter o mínimo de jogos PvP gerenciados.	Primeira ocorrência: perda de 2 bans. Segunda ocorrência: perda de todos os bans. Demais ocorrências: jogador será impossibilitado de jogar.	Moderado
Atividade Criminosa (Suborno, Aliciamento, Presentes, Arranjar Partidas e etc...)	Banimento permanente.	Severo

Tabela 08 - Modelo de Punições

13. Regras Finais

Todas dúvidas, se ainda assim existirem, sobre o suporte ao evento, antes, durante e após o mesmo, deverão ser enviadas aos administradores ou para aqueles que estiverem no canal de suporte referente ao evento em questão no Discord ou e-mail (contato@jupiterking.com).



13.1 Reivindicações

Caso alguma situação indesejada seja detectada na partida, a equipe deve entrar em contato com a Organização do campeonato imediatamente e explicar o ocorrido. Reclamações feitas após 10 minutos do final de uma partida serão desconsideradas.

Não haverá reembolso.

13.2 Fair Play

Fair Play: você está assumindo seus riscos. A organização não se responsabiliza pela boa vontade alheia, você ainda está sujeito ao regulamento do evento.

13.3 Múltiplos Times

A verificação do seu time e do time adversário é de responsabilidade de cada jogador. Caso repassado para Staff da organização ou notado pela mesma irregularidade o time inteiro é **eliminado** do torneio.

Essa irregularidade se dará sendo o mesmo jogador inscrito em mais times, o time iniciará com jogadores diferentes. Entre outros.

Utilizar um ou mais jogadores **irregulares**, dentro dos nossos critérios, resultará em desclassificação do time por completo.

13.4 Interesse do Campeonato

A organização pode, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses do campeonato e seus parceiros.

Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. Os organizadores podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses da competição.





Casos não previstos nas regras estão sujeitos ao julgamento da administração e coordenação do campeonato. Todas as decisões são tomadas em cima da lógica, bom senso, da competitividade e neutralidade profissional sobre os times e jogadores presentes no momento.

13.5 Dúvidas

Email para contato -

thiago@jupiterking.com ou contato@jupiterking.com

Discord **JUPITERKING** Torneios -

<https://discord.gg/gmRNWyRs5d>

13.6 Mudança de Nick

A organização após inscrever o jogador com demais registros corretos e coerentes e efetuar o pagamento está ciente que o jogador não poderá mudar seu nick até o fim do torneio **Armagedon**.

13.7 Informações do Time Inscrito

As informações dos times inscritos como:

- Logo do Time
- OPGG do time
- Mídias Sociais
- Demais informações

Estarão na aba específica do servidor oficial do torneio, chamada **Informações Times**

EM NOME DA JUPITERKING E-SPORTS BOA SORTE A TODOS OS TIMES INSCRITOS! CONTAMOS COM SUA PARTICIPAÇÃO E OBRIGADO!!!

VAMOS ALÉM DO NEXUS!

