efadu
portugal university
electronic sports

Regulamento do Campeonato Nacional Universitário de "League of Legends"

eFADU Nacionais

efadu

Estrutura

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.02 Títulos e Prémios

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.02 Jogadores

02.03 Equipas

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição

03.02 Fase Final

03.03 Gestão da competição

03.04 Regras gerais

03.05 Placeholders

03.06 Pausas

03.07 Comparência

03.08 Adiamentos

03.09 Equipamentos

03.10 Spectators

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.02 Sanções

04.03 Direito de Recurso e Defesa

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.04 Transmissão

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.02 Aplicação e casos omissos

06.03 Contacto

Siglas e nomenclaturas

FADU	Federação Académica do Desporto Universitário
eFADU	Organização da FADU na área dos esports
eFADU Nacional	Campeonato Nacional Universitário (CNU) de Esports

Regulamento aprovado pela Direção da FADU | Direitos reservados à FADU

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.01.1 As competições oficiais universitárias organizam-se sob égide da Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), adiante também designada por eFADU Portugal, para efeitos de organização de competições e eventos na área dos desportos eletrónicos.

01.01.2 O estipulado neste regulamento define as normas gerais e específicas de organização do Campeonato Nacional Universitário de League of Legends (LOL), também designado de eFADU Nacional – League of Legends.

01.01.3 Todas as competições organizadas sob égide da FADU, enquadram-se e respeitam, na sua organização e participação, os princípios da defesa da integridade das competições, da luta contra a dopagem, a corrupção e a viciação de resultados, no combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos e a todas as formas de discriminação, entre as quais as baseadas no sexo.

01.02 Títulos e Prémios

01.02.1 Ao abrigo dos direitos desportivos exclusivos consagrados na Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto, os títulos oficiais universitários de nível nacional ou regional só podem ser conferidos pela FADU.

01.02.2 Para o efeito do mencionado no ponto anterior, a FADU pode conceder a organização ou integrar nos eventos nacionais, eventos de cariz regional, de acordo com o estipulado em regulamentação própria.

01.02.3 Apenas nos eventos com a designação de eFADU Nacional ou a este equiparado se disputam títulos de Campeão Nacional Universitário.

01.02.4 A eFADU Portugal atribuirá os seguintes prémios oficiais, nas provas onde se disputam o título de campeão nacional universitário de League of Legends:

a. Título e troféu de Campeão Nacional Universitário à equipa vencedora, e atribuição do 2º e 3º lugar para constituição final do pódio do eFADU Nacional;
b. Poderá ainda a eFADU Portugal juntamente com os seus parceiros e patrocinadores, atribuir outros prémios individuais ou coletivos, a divulgar.

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.01.1 Apenas podem participar no eFADU Nacional, clubes filiados na FADU, de acordo com o artigo 3.01.01 do regulamento de provas oficiais da FADU, com sede em Portugal.

02.01.2 Os clubes têm de estar devidamente registados e ativos no Portal da FADU https://portalfadu.pt/.

02.01.3 Os clubes apenas podem representar os Estudantes da sua Instituição de Ensino Superior, nas condições referidas nos números anteriores.

02.01.4 Para comunicação e uso de imagem, os clubes podem, além da sua designação, sigla e logótipo oficial habituais, sem desvirtuar a sua imagem e representatividade;

a. Acrescentar a referência a esports ou similar na sua designação e sigla, para efeitos exclusivos da participação e comunicação nas competições oficiais universitárias de esports;

b. Um logótipo próprio, para os mesmos efeitos referidos no ponto anterior;

02.02 Jogadores

02.02.1 Apenas podem participar Estudantes do Ensino Superior, nas condições previstas no regulamento de provas oficiais da FADU, nomeadamente:

a. Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciaturas, mestrados e doutoramentos) e em Estabelecimentos/Instituições portuguesas, reconhecidas pelo Ministério da tutela do Ensino Superior (MINES);

b. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do curso de ensino superior, conferente de grau académico, mediante a apresentação do diploma de curso ou equivalente, de acordo com as normas estipuladas pela Federação Internacional do Desporto Universitário (FISU);

c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. A conclusão destes cursos não confere elegibilidade académica e desportiva para o ano civil seguinte.

d. Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

02.02.2 Os jogadores têm de estar registados no Portal da FADU e apenas podem ser inscritos nas provas (qualificadores e fase final) e na equipa pelo seu clube.

02.02.3 Compete à FADU verificar e confirmar o registo dos jogadores e da documentação entregue, incluindo a sua elegibilidade académica, de forma a validar a sua filiação como praticante de esports na eFADU Portugal.

02.02.4 Para participar no eFADU Nacional, o jogador deve ter uma conta que permita a personalização de runas (mínimo nível 11), assim como o número mínimo de Champions necessário para disputar partidas no modo Tournament Draft.

02.02.5 O jogador deve ter uma única conta de jogo válida (para toda a competição), não podendo encontrar-se banida pela FADU e/ou Riot Games.

02.02.6 A cada conta é atribuído um Summoner ID único. Esta conta é vinculativa ao jogador, não podendo ser trocada após ter sido inscrita.

02.02.7 A conta deve conter um Summoner Name, aprovado pela Organização. Os Summoner Names não podem ter qualquer nome que seja ofensivo sob qualquer forma, ou nomes semelhantes a outras personagens, champions e outros jogadores e nomes derivados de produtos, marcas ou serviços que poderão causar mal-entendidos.

02.02.8 Ao inscrever-se, o jogador autoriza a ser gravado se tal for solicitado, para efeitos exclusivos de comunicação e transmissão dos jogos. Ao inscreverem-se, os participantes concordam e aceitam ainda, a captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da eFADU Portugal e das entidades parcerias oficiais da FADU, por esta autorizadas, para efeitos exclusivos de promoção, marketing, divulgação relacionadas com a organização das competições oficiais universitárias e ações promocionais dos esports Universitários.

02.03 Equipas

02.03.1 Cada clube apenas pode inscrever 1 (uma) equipa no eFADU Nacional, para participar no qualificador regional com vista ao apuramento para a Fase Final.

02.03.2 Compete exclusivamente ao clube inscrever a equipa, os jogadores e oficiais que a integram, através do Portal da FADU, dentro dos prazos estipulados e divulgados pela eFADU Portugal.

02.03.3 Para efeitos comunicação, inscrições e representação institucional da equipa com a eFADU Portugal e a organização do evento, as equipas são representadas pelos dirigentes dos clubes e os delegados inscritos na prova.

02.03.4 Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores. A cada equipa é permitida a inscrição de até 10 jogadores (cinco obrigatórios + cinco suplentes opcionais) mais um treinador/analista. Um dos jogadores deverá ser designado por capitão de equipa, responsável por comunicar com a organização do evento, para os efeitos definidos por esta.

a. Caso uma equipa tenha inscrito 10 jogadores e pretenda inscrever um jogador novo, terá de retirar um jogador dos que se encontram inscritos nesse momento.
b. Após o término do prazo de inscrições não serão aceites alterações ao plantel ou novas inscrições.

02.03.5 As equipas adotam o nome do seu clube.

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição

03.01.1 O eFADU Nacional de League of Legends realiza-se em 4 fases/etapas, no seguinte formato, sistema e calendário:

Fase	Prova	Participação	Sistema	Data Prova	Inscrições
1	**Qualificador Local**	Não tem carácter obrigatório. Os clubes podem inscrever diretamente no qualificador regional. Oc clubes organizam o qualificador local no formato que definirem. Só são reconhecidas competições organizadas por clubes FADU.		Definidas pelo clube organizador	Definidas pelo clube organizador
2	**Qualificador Regional - Porto**	1 equipa por clube, apurada do qualificador local ou inscrita diretamente pelo clube.	Eliminatória simples (BO1) até apurar 4 equipas para eliminatória simples (BO3).	Até 1 de maio	Definido pelo organizador regional
	Qualificador Regional - Lisboa				Definido pelo organizador regional
	Qualificador Regional - NCS				Definido pelo organizador regional
4	**Fase Final**	4 equipas: vencedores de cada qualificador regional + melhor segundo classificado.	Eliminatória simples em BO3.	19 a 21 de maio	12 de maio

03.01.2 Nos qualificadores regionais, o seeding será random.

03.01.3 Durante o qualificador online a escolha de side será determinada de acordo com o seeding do torneio. O seeding será random.

03.01.4 Nas partidas à melhor de 1 (Bo1) a equipa que aparecer por cima na bracket jogará blue side. Nas partidas jogadas à melhor de 3 (Bo3) a equipa que aparecer por cima na bracket jogará blue side no primeiro e no terceiro jogo.

03.01.5 Serão apuradas 4 equipas para a Fase Final. Uma vez apuradas para a fase seguinte, as equipas terão os seus plantéis vinculados, até ao final da competição, a partir do momento do apuramento, podendo apenas inscrever suplentes para completar o plantel. O line-up apresentado para a Fase Final, deverá ser composto por pelo menos 3 dos jogadores titulares que competiram na fase de qualificação direta (regional ou wild-card).

03.02 Fase Final

03.02.1 A fase final será jogada entre as 4 equipas finalistas da competição.

03.02.2 O seeding para esta fase será determinado aleatoriamente através de sorteio. As partidas da primeira ronda serão disputadas da seguinte forma.

Seed 1 vs Seed 4

Seed 2 vs Seed 3

03.02.3 O side selection será determinado através de Coin Flip. A equipa vencedora do Coin Flip poderá escolher o side para o 1º e 3º jogos da série nas séries à melhor de 3 (BO3).

03.03 Gestão da competição

03.03.1 Qualificadores Regionais (NCS, Lisboa e Porto): A gestão da competição será da responsabilidade das Organizações Regionais (ADESL e FAP) e da eFADU Portugal – Os jogos são agendados e os jogadores comunicam os resultados.

03.03.2 Fase Final: A Organização fará a gestão direta da competição com os participantes.

03.04 Regras gerais

03.04.1 Todos os jogos serão disputados no patch mais atual do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.

03.04.2 Os jogos devem ser jogados utilizando os Tournament Codes facultados pela plataforma. O jogo apenas pode ser jogado de outra forma com autorização da Organização designado para o torneio.

03.04.3 Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift no patch atual do jogo, aplicando-se as possíveis restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.

03.04.4 No caso de qualquer jogo ser transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização da Organização. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

03.04.5 Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da Organização.

03.04.6 Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado à Organização. Quaisquer queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

03.05 Pausas

03.05.1 Cada equipa tem direito a 15 minutos de pausa por jogo. Caso esse limite seja ultrapassado, a equipa que ultrapassou o limite pode requerer ao adversário que atribua parte do seu tempo de pausa.

03.05.2 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).

03.05.3 Caso uma equipa após o período de pausa que lhe for concedido não se encontre com um número de jogadores em concordância com o ponto anterior, será atribuída a essa equipa uma derrota por default.

03.06 Comparência

03.06.1 Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência aos jogadores em falta. Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores.

03.07 Adiamentos

03.07.1 Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso da Organização.

03.08 Equipamentos

03.08.1 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.

03.09 Spectators

03.09.1 Não serão permitidos espectadores nas partidas que serão transmitidas para a stream principal além da Organização. No caso das restantes partidas apenas poderão existir spectators no lobby em caso de acordo entre ambas as equipas.

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.01.1 As regras de conduta aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

04.01.2 A Organização terá total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

04.01.3 Todos os jogadores e agentes envolvidos devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, membros da Organização e espectadores.

04.01.4 Todos os participantes aceitam que irão respeitar as decisões da Organização ao longo de todo o Campeonato.

04.02 Sanções

04.02.1 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

04.02.1.1 Match Fixing

Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante que tenha realizado match fixing será banido permanentemente. 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.

04.02.1.2 Auxiliares de jogo

Todo o jogador/equipa que utilizar auxiliares de jogo será desclassificado.

Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja visão, script, ou qualquer outra forma.

04.02.1.3 Ringing

Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

04.02.2 A violação das seguintes regras será punida com um aviso, suspensão do jogador ou da equipa ou perda de bans pela equipa:

a. O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo.

b. A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão.

c. 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.

d. O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.

e. Comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento da Organização

f. A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a Organização, a Riot ou o League of Legends, em qualquer meio público ou rede social.

g. A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.

h. A oferta de qualquer valor, bem ou favor à Organização, de qualquer equipa participante ou funcionário da Riot com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.

i. A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.

j. A recusa de entregar ou apresentar qualquer documento ou informação requerida pela organização, caso a mesma seja obrigatória ou estritamente necessária para a sua participação.

k. A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação da Organização.

l. O envolvimento em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da Organização, justifique penalização.

m. Nenhum membro da equipa ou terceiro a mando de um deve oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.

n. Durante todas as etapas da competição, qualquer jogador ou membro da equipa deve ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.

o. O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.

p. Um jogador não deve utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.

q. A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.

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

04.03 Direito de Recurso e Defesa

04.03.1 Os dirigentes ou delegados dos clubes ou, na sua ausência e impossibilidade, os próprios jogadores participantes poderão exercer o seu direito de recurso e ou defesa de qualquer decisão tomada pela Organização através do email: esports@fadu.pt.

04.03.2 Apenas os clubes intervenientes podem efetuar protestos dos respetivos jogos.

04.03.3 Os protestos são dirigidos à eFADU Portugal e devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição.

04.03.4 Compete à eFADU Portugal decidir sobre os protestos.

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.01.1 Todos os participantes aceitam que a eFADU Portugal e os seus parceiros, por si autorizados, para efeitos de promoção e comunicação do eFADU Nacional, através dos seus canais de comunicação e consequentes campanhas de marketing e ações promocionais relacionadas com a eFADU Portugal e a competição onde estão inseridos:

a. Possam utilizar a imagem pessoal e digital, nome completo e in-game nickname, dos jogadores e equipas;

b. Possam utilizar a imagem, logotipos, marcas dos clubes e jogadores.

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.02.1 A eFADU Portugal partilhará com os clubes um kit com as normas gráficas para a utilização da identidade visual da eFADU Portugal e das suas competições, nomeadamente os eFADU Nacional. Estas imagens devem ser usadas pelos clubes, para promoverem, comunicarem e partilharem as competições que organizam e participam inseridas nos eFADU Nacional, designadamente os qualificadores locais e as outras fases da competição.

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.03.1 Os jogadores apenas poderão utilizar, na imagem de perfil, comunicação e transmissão, em que apareçam visíveis, ou nos jogos presenciais, equipamento oficial do clube eFADU que representam.

05.03.2 Caso não disponham de vestuário do clube, só podem utilizar equipamento que não apresente qualquer imagem ou referência a outros clubes, entidades ou marcas, salvo a marca do próprio equipamento.

05.03.3 Esta norma aplica-se ainda às cerimónias protocolares que venham a decorrer, relacionadas com a apresentação da competição ou de entrega de prémios.

05.04 Transmissão

05.04.1 Todos os direitos de transmissão dos jogos são propriedade da eFADU Portugal e nenhuma equipa se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos, sob pena de ser desclassificada.

05.04.2 Não é permitida qualquer transmissão externa de qualquer conteúdo gerado sem autorização expressa da eFADU Portugal.

05.04.3 Qualquer jogo que esteja a ser transmitido através dos canais oficiais da Organização, não poderá ser transmitido, em simultâneo por qualquer outra entidade, estando a equipa/personalidade/entidade sujeitas a penalizações.

05.04.4 Qualquer jogo que não tenha transmissão através dos canais oficiais da Organização poderá ser transmitido pelos Clubes participantes, após pedido expresso dirigido para o email esports@fadu.pt.

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.01.1 A eFADU Portugal reserva-se o direito de acrescentar ou modificar qualquer das regras do presente regulamento, a qualquer momento, e sempre que tal se justifique e beneficie a competição, comunicando com a devida antecedência aos clubes participantes.

06.01.2 O desconhecimento deste regulamento e das suas alterações por parte dos clubes, jogadores e todos os participantes não invalida a sua aplicação.

06.02 Aplicação e casos omissos

06.02.1 O registo e inscrição na eFADU Portugal e nos eFADU Nacional, pelos clubes e agentes, significam a aceitação integral deste regulamento e dos demais regulamentos da FADU, que se apliquem à organização e participação em eventos sob égide da eFADU Portugal.

06.02.2 A eFADU Portugal reserva-se o direito de invalidar a inscrição de qualquer jogador ou equipa que não cumpra os requisitos necessários para competir sem necessidade de aviso prévio.

06.02.3 A aplicação e interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da eFADU Portugal, ouvidas as entidades parcerias na organização técnica do evento.

06.03 Contacto

06.03.1 Em caso de qualquer questão, dúvida ou problema durante o processo de inscrição e participação, os Clubes deverão entrar em contacto através do email esports@fadu.pt.