

CAMPEONATO LOL MINAS CATSU 2018 (PLATINA V ao DESAFIANTE)

FORMATO DO CAMPEONATO E INFORMAÇÕES:

PREMIAÇÃO

Serão distribuídos entre os primeiros colocados Rps.

A premiação será da seguinte forma:

- 1º Lugar: 2400 Riot Points + Ryze Triunfante.
- 2º Lugar: 1600 Riot Points
- 3º Lugar: 800 Riot Points
- 4º Lugar: prizes.BOOST.24
- 5º Lugar: prizes.BOOST.23
- 6º Lugar: prizes.BOOST.22
- 7º Lugar: prizes.BOOST.10
- 8º Lugar: prizes.BOOST.20

Premiações adicionais caso haja a presença de patrocinadores.

Informações importantes: Formato do Evento: Online/Presencial

O campeonato será dividido entre duas fases, online e presencial. Na fase online será decidido o time que vai para a fase Presencial, a grande final dentro do evento multitemático CATSU (evento de cultura pop) que será realizado na cidade de Uberlândia Minas Gerais.

INSCRIÇÃO

Taxa de inscrição: GRÁTIS

Data das Inscrições: 01/10/2018 – 19/10/2018

Link para inscrição: <http://catsu.com.br/lolminas/>

ETAPA ONLINE – Datas

Data de Divulgação da Chave: 20/10/2018

Classificatória online: 21/10/2018 – FASE DE GRUPOS – 3 Jogos

Quartas de Final: 28/10/2018

Semifinal: 18/11/2018

ETAPA PRESENCIAL

Local: EVENTO CATSU (evento de cultura pop).

Endereço: UNIUBE Campus Marileusa (Av. Floriano Peixoto, 6495 – Alto Umuarama, Uberlândia, MG)

Data Presencial:

Final: 25 de novembro 2018 (EVENTO CATSU)

Quantidade máxima de times: 16 TIMES

IMPORTANTE: Todas as partidas, incluindo a final serão partidas MD1 (MELHOR DE 1 PARTIDA).

Formato:

Método de competição: 5 VS 5

Mapa: Summoner's Rift

Modo: Torneio competitivo

Duração do jogo: Até que o vencedor seja determinado.

Posições de chaves: As posições nas chaves serão escolhidas por sorteio, antes do início do torneio.

INFORMATIVO SOBRE INSCRIÇÃO:

Inscrições: Para inscrever sua equipe no campeonato basta entrar no site: www.catsu.com.br ir até a aba "Campeonato League of Legends", preencha o formulário com todos os dados e clique em "ENVIAR", você receberá uma resposta via e-mail em até 48 horas sobre o seu cadastro, caso não receba poderá entrar em contato enviando um e-mail para games@catsu.com.br, solicitando mais informações descrevendo:

Nome do time:

Data de envio do cadastro:

Nome do Capitão:

E-mail de qual foi solicitado no cadastro:

IMPORTANTE:

AS INSCRIÇÕES SÓ DEVERÃO SER FEITAS NO SITE (catsu.com.br/lolminas).

REGRAS GERAIS DO CAMPEONATO (PLATINA V AO DESAFIANTE):

- Cada participante pode participar apenas de um time;
- Serão times de até 7 pessoas, sendo 5 jogadores e 2 reservas (reservas não são obrigatórios);
- Os times só poderão ter jogadores do elo PLATINA V AO DESAFIANTE;
- Durante o jogo, qualquer problema relacionado ao servidor, se não sanado a tempo de que um dos times tenha uma desvantagem, o jogo será reiniciado. Disconnects específicos ou lag por parte de um dos times, continuará com o jogo normalmente, ficando optativo o fair-play entre os times; Todos os jogadores são responsáveis e espera-se que usem suas próprias contas. Os jogadores estão proibidos de usar contas alheias ou secundárias (smurf). Se algum jogador for descoberto usando uma conta não pertencente a ele, o mesmo será removido do campeonato e o time também estará sujeito a desclassificação. Se a conta de um jogador for banida pela RIOT durante o campeonato da LoL Minas, então, o jogador ficará suspenso de participar do campeonato até seu ban ser removido.
- Os participantes devem se reunir 20 (vinte) minutos antes do campeonato;
- Quando algum dos times ganhar a partida, o capitão deverá reportar ao Juiz o ganhador, enviando um print para confirmação no e-mail games@catsu.com.br. Substituição de jogadores: Times poderão substituir jogadores antes de cada jogo (ou seja, em uma melhor de 3, existem duas oportunidades de substituir um jogador (a) antes do segundo jogo (b) antes do terceiro jogo).

- O tamanho da equipe tal como seus jogadores deve ter sido informado ANTES do início de uma partida. Uma substituição será considerada ilegal se não for corretamente informada à organização do torneio.
- Será permitido 15 minutos de atraso de acordo com a programação, caso a equipe ultrapasse esse tempo, ela cederá a vitória por W.O.
- Os custos da vinda da equipe ao campeonato presencial (como transporte e ingresso de entrada) são de única e exclusiva responsabilidade da equipe, a organização do evento não tem nenhuma responsabilidade para com os custos e outras necessidades pessoais do time participante. Trata-se de um evento multitemático, no qual a aquisição do ingresso garante a participação em várias atividades incluindo o e-sport.
- A organização retém o direito de alterações das regras sem aviso prévio.

INTERRUPÇÃO DO JOGO:

- Perda de conexão não intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador.
- Problema com o servidor: Múltiplos jogadores perdendo conexão devido a um problema no servidor.
- Procedimento para perda de conexão não intencional/problemas com servidor:
- Se ocorrer algum problema com o servidor antes de passados 3 minutos de partida e antes do first blood ou o cliente de um jogador apresentar problemas, não conseguindo carregar o jogo, então a partida deverá ser reiniciada.
- Se um jogador deixar uma partida intencionalmente, a mesma continuará normalmente.
- Se ocorrer um problema com o servidor, o responsável pelo campeonato ou árbitro responsável deverá decidir entre (a) reiniciar a partida (b) dar a vitória a um dos times. Obs: Um time só poderá ser declarado vencedor se estiver na iminência de vencer a partida (pronto para destruir o Nexus).

PAUSA:

- Pausa é uma ferramenta utilizada para parar o jogo em um torneio. A pausa pode ser usada para verificar possíveis falhas de hardware ou de servidor sem que o resultado do torneio não seja afetado.
- Tempo de pausa: 10 minutos por equipe.
- Pausa (/pause) pode ser solicitada pelo administrador de um torneio ou por um jogador nas seguintes condições:
- Após qualquer jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no computador.
- Após solicitar e receber permissão do organizador do torneio. Essa opção só é válida no caso de problemas de hardware (periféricos) ou perturbações físicas ao jogador.
- O jogo não irá continuar (/unpause) até que todos os problemas estejam resolvidos e o responsável do torneio permita.

PENALIDADES:

- Utilizar o comando pausa desnecessariamente será considerado falta de espírito esportivo e o jogador poderá ser punido pelo responsável do campeonato.
- As seguintes ações serão consideradas falta de espírito esportivo:
- O uso de qualquer programa malicioso;

- Desconectar intencionalmente;
- Qualquer tipo de atitude antidesportiva ("trash talk");
- O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo;
- Deixar, intencionalmente, o oponente vencer uma partida;
- Comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeito a um jogador de outra equipe ou responsável do torneio;
- O uso de algum bug do jogo previamente declarado como "não válido" pelos árbitros do torneio;
- O uso de um jogador não informado previamente.
- Se for detectada qualquer falta de espírito esportivo de algum jogador, o jogador infrator, a critério do diretor do torneio ou um grupo de árbitros, poderá ser punido: (a) recebendo uma advertência, (b) com vitória instantânea para o time adversário, (c) desqualificação do campeonato. A premiação do time infrator também poderá reduzida em % desde que essa % esteja previamente definida nas regras do campeonato. Durante a realização do evento, os árbitros do torneio poderão determinar outras punições para casos de falta de espírito esportivo.

Comunicação: A definir

Link do evento cadastrado Riot: Em breve