



REGULAMENTO



INSTITUTO
FEDERAL
Acre



Equipe Organizadora

Fábio Storch de Oliveira (Pró-Reitor de Extensão)

Luana Oliveira de Melo (Diretora de Extensão e Articulação com a Sociedade)

Schumacher Andrade Bezerra (Coordenador de Esporte e Lazer)

Grace Docimo Bentes (Coordenadora de Esporte e Lazer Substituta/Eventual)

Jose Weliton Bassi da Silva (Coordenador de Extensão)

Ronaldo Barros Orfão Junior (Docente EBTT)

Rafaela da Silva de Lima (Docente EBTT)

Kauã Galvão (Egresso)

Lucas de Araújo (Egresso)

Dhennyff Alexandre (Aluna)



DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O e-JIFAC é organizado pela Diretoria de Extensão e Articulação com a Sociedade da Pró-Reitoria de Extensão (DIEAS) por meio da Coordenação de Esporte e Lazer (COEL) e colaboradores destinado a todos os campi do Instituto Federal do Acre.

Art. 2º - Os participantes deste evento são considerados conhecedores das disposições contidas neste Regulamento.

Art. 3º - Os participantes deverão ter uma conta de e-mail.

Art. 4º - Qualquer comentário considerado discriminatório, assediador, racista, xenofóbico, sexista, obsceno, vulgar, ameaçador, difamatório por parte do estudantes-atleta nos chats



ou em áudio durante o e-JIFAC, será motivo de penalização e/ou desclassificação para o mesmo e a equipe no qual esteja.

Art. 5º - Os participantes menores de 18 anos deverão enviar um termo de autorização dos pais/responsáveis (ANEXO I) para o endereço proex.coel@ifac.edu.br para poder participar do e-JIFAC.



DOS OBJETIVOS

Art. 6º - O e-JIFAC tem como objetivos:

§1º - Promover a saúde mental dos estudantes, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;

§2º - Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;

§3º - Proporcionar a Integração entre discentes, docentes, técnicos administrativos e sociedade em geral;

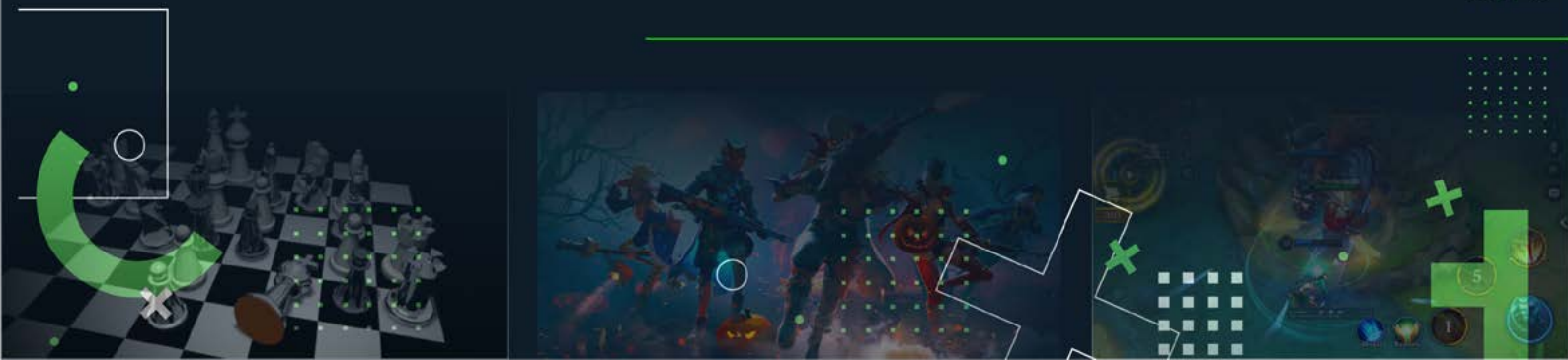


§4° - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;

§5° - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;

§6° - Favorecer a interação entre os campi, por meio do eSport;

§7° - Selecionar discentes para a fase nacional do eJIF.





DAS MODALIDADES

Art. 7º - O e-JIFAC terá as seguintes modalidades:

I - Free Fire (Garena);

II - League of Legends (Riot Games);

III - Xadrez Arena (Lichess).

FREE FIRE





FREE FIRE

Art. 8º - Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante será desclassificado.

Art. 9º - Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção.

Art. 10º - Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

I - A proteção e funcionamento do seu dispositivo eletrônico;



II - O software que jogam;

III - A estabilidade de conexão à internet;

IV - A porcentagem e estado da bateria;

V - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;

VI - Rendimento do jogo em seus dispositivos;

VII – Ter disponibilidade para sediar uma sala personalizada, todos os jogadores inscritos devem possuir tickets de criação de sala personalizadas disponíveis, caso necessário.

Art. 11º - Não é permitido jogar em emuladores.



Art. 12° - Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador não compareça no horário estabelecido será eliminado.

Art. 13° - Serão criadas salas personalizadas e disponibilizadas para os participantes via e-mail com as senhas para acessá-las.

§1° - O modo de jogo será clássico.

§2° - O mapa será BERMUDA.

§3° - O modo será solo.

§4° - O modo de drop será clássico.



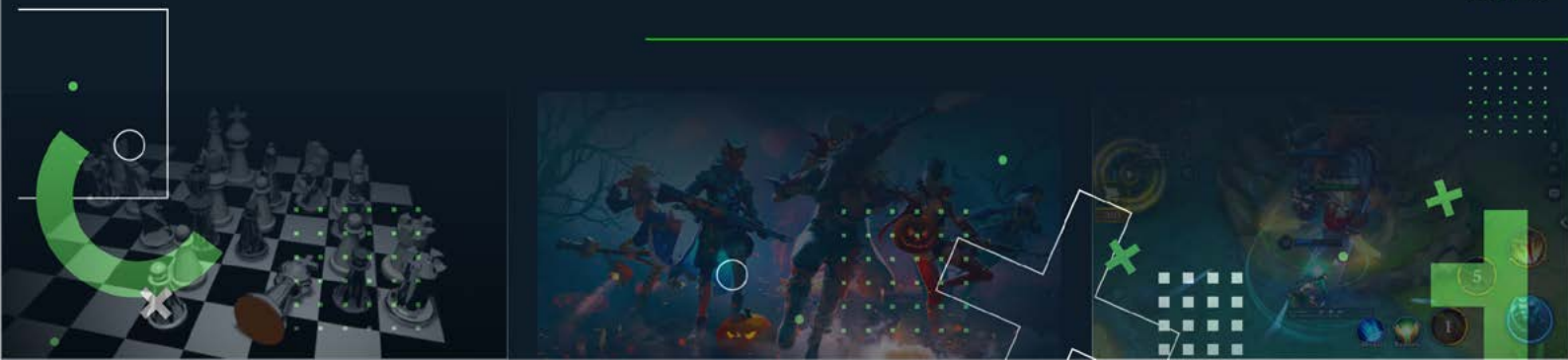
§5° - O número de jogadores será de 48.

§6° - Em caso de número maior de inscritos, uma nova sala personalizada será criada, sendo no máximo 5 salas, num total de 225 inscritos, respeitando a ordem de inscrição.

§7° - A partida será com a configuração padrão.

Art. 14° - A competição terá 3 etapas:

§1° - Primeira etapa: Os participantes irão se enfrentar em uma ou mais salas personalizadas, se houver necessidade. Serão selecionados os trinta melhores em caso de uma sala, em caso de mais de uma sala, serão selecionados os trinta melhores no geral,





levando em consideração a colocação Booyahs (Vitórias) e soma de abates (kills).

§2º - Segunda etapa: Os trinta participantes selecionados na fase anterior irão se enfrentar em uma sala personalizada, os quinze primeiros colocados irão para a fase seguinte;

§3º - Terceira etapa (final): Os quinze participantes selecionados na fase anterior irão se enfrentar em uma sala personalizada. O último sobrevivente será o campeão da modalidade.

Art. 15º - Os cinco primeiros colocados estarão selecionados para representar os IFAC na etapa nacional dos jogos, o eJIF GAMES 2021.

Art. 16º - Os participantes que ficaram entre 6º e 10º colocados na terceira etapa do e-JIFAC estarão no cadastro de reserva para



o eJIF GAMES 2021, em caso alguns dos cinco primeiros não puderem participar por algum motivo.

Art. 17º - Os estudantes-atletas são responsáveis por reportar o resultado das partidas (colocação, booyahs e kills), cabendo os mesmos fornecerem provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado.

LEAGUE OF LEGENDS





LEAGUE OF LEGENDS

Art. 18º - Os estudantes-atletas devem possuir uma conta do jogo League of Legends, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa.

Art. 19º - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Art. 20º - Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.



Art. 21º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 22º - O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§1º - Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

§2º - Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição.

Art. 23º - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:



I - Mapa: Summoner's Rift;

II - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).

III - Definição do Lado do Mapa: Sorteio;

IV - Tipo de partida: competitivo;

V - Parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus);

VI - Permitir Espectadores: Todos;

VII - Servidor: Brasileiro;

VIII - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;



Art. 24° - Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da Modalidade.

Art. 25° - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

Art. 26° - Cada participante terá 5 (cinco) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz.

§1° - Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.



§2º - Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

Art. 27º - A disputa será organizada por sorteio simples, de acordo com o número de equipes.

§1º - Após o sorteio, será feito o chaveamento e as equipes se enfrentarão em confrontos diretos eliminatórios.

§2º - Em caso de quantidade ímpar de equipes, o chaveamento irá encaixar elas em algum momento da disputa.

§3º - A equipe vencedora será a campeã e irá representar o IFAC na etapa nacional dos jogos, o eJIF GAMES 2021.



Art. 28º - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

Art. 29º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 30º - As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

Art. 31º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão NÃO será refeito.

Art. 32º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão



será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 33° - Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a um total de 10 (dez) minutos (contínuos ou fracionados) de pause para realizar sua devida manutenção.

§1° - Este pause NÃO poderá ser somado aos 10 minutos do início da partida.

§2° - Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

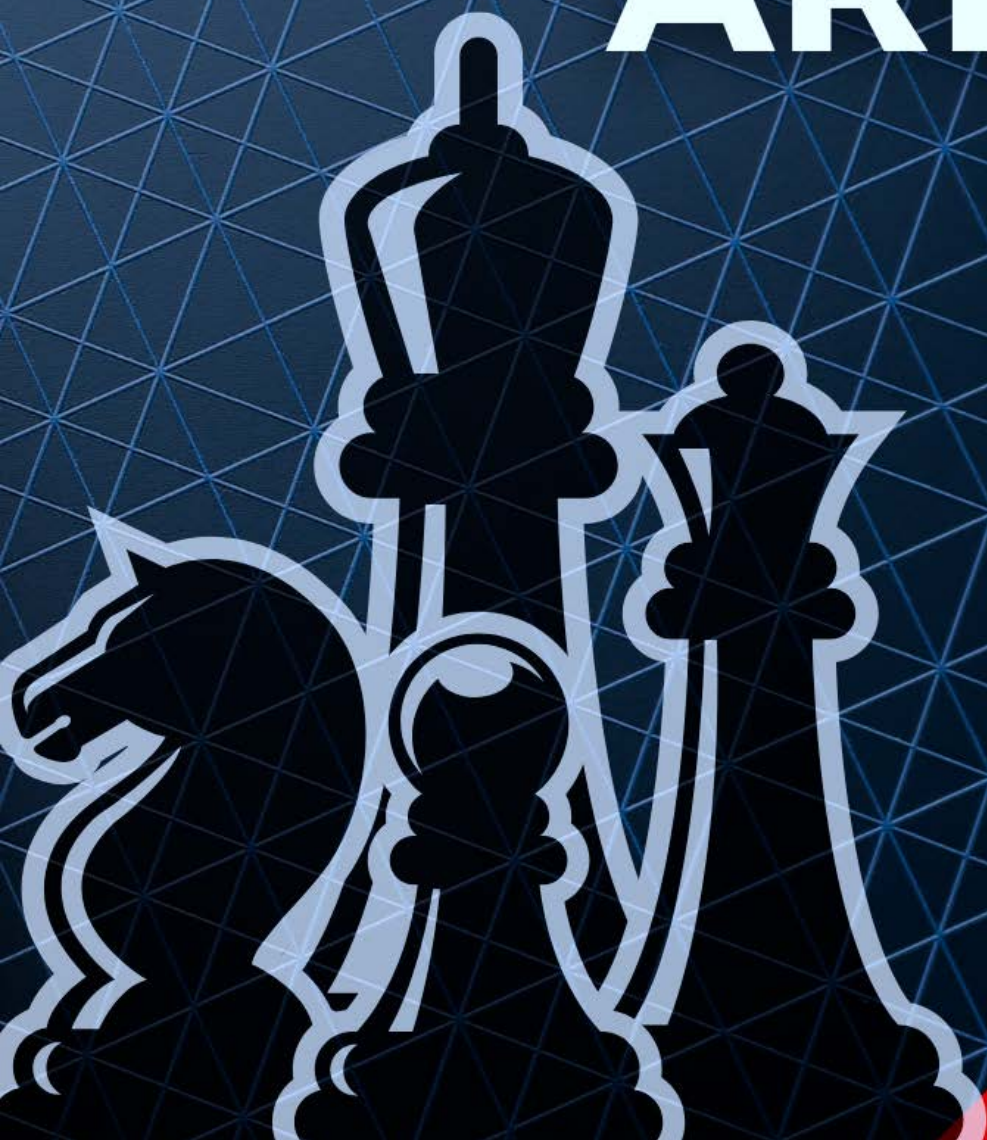
Art. 34° - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser



utilizado única e somente para avisos e pedidos de pause.

Art. 35° - Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o tempo para a vitória), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado.

XADREZ ARENA





XADREZ ARENA

Art. 36° - Os estudantes-atletas deverão possuir uma conta no Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa.

Art. 37° - O torneio será exclusivamente por meio da plataforma Lichess.

Art. 38° - No início do torneio, os jogadores serão empareirados baseando-se nos seus ratings. Assim que terminar a sua partida, você voltará a aguardar o empareiramento com um jogador de rating próximo ao seu. Terminando a sua partida logo, você poderá jogar mais vezes e, acumular mais pontos do que seus adversários.



Art. 39º - Uma vitória vale 2 pontos, um empate, 1 ponto, e uma derrota não valerá ponto algum. Se você conseguir ganhar 2 jogos em seguida, iniciará uma sequência de pontos em dobro, representada por um ícone de chamadas na sua pontuação. Os jogos seguintes valerão o dobro de pontos até que você perca uma partida. Ou seja, uma vitória valerá 4 pontos, um empate 2 e uma derrota continuará valendo nenhum ponto. Por exemplo, 2 vitórias seguidas por um empate valerão 6 pontos: 2

Art. 40º - O jogador com mais pontos no fim da duração do torneio é declarado vencedor e classificado para representar o IFAC nos jogos na etapa nacional dos jogos, o eJIF GAMES 2021, juntamente com o segundo melhor colocado nas categorias masculino e feminino.



Art. 41° - O torneio tem um relógio de contagem regressiva. Quando ele chega a zero, as classificações do torneio são congeladas, e os classificados serão anunciados. Jogos em andamento devem ser finalizados, no entanto, eles não contam para o torneio.

Art. 42° - Existe um tempo limite para a sua primeira jogada. Não realizá-la no período determinado significará uma vitória para o seu oponente.

Art. 43° - Empatar o jogo nos primeiros 10 lances não dará ponto a nenhum dos jogadores.

Art. 44° - Sequências de empates: Quando um jogador empata consecutivos jogos em uma arena, apenas o primeiro empate será pontuado, ou empates que durarem mais que 30 movimentos. A



sequência de empates pode ser quebrada somente por uma vitória, não por uma derrota ou outro empate. Existe um tempo limite para a sua primeira jogada. Não realizá-la no período determinado significará uma vitória para o seu oponente.

Art. 45° - O torneio terá duração de 120 minutos.

Art. 46° - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 47° - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

Art. 48° - Os estudantes-atletas deverão possuir uma conta no gmail google.



Art. 49° - Durante o torneio serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 50° - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 51° - Ficará a critério do(s) árbitro(s) aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

Art. 52° - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 53° - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja em uma sala do google meet, criada pela organização dos jogos, e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada. Sendo obrigatório silêncio no decorrer do torneio.



DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 54° - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos e-JIFAC, os estudantes do Instituto Federal do Acre, devidamente matriculados e frequentando regularmente os cursos regulares no momento da participação nos jogos.

§1° - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino Fundamental e Médio, Integrado, Subsequente, Superior e Pós-graduação.

§2° - Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em programas de Formação Inicial e Continuada (FIC).

§3° - O estudante que já tenha concluído todas as disciplinas do seu curso e esteja apenas finalizando o seu estágio curricular



obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso, não poderá participar do e-JIFAC.

Art. 55° - Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

§1° - Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;

§2° - Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno.

Art. 56° - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

§1° - Os estudantes-atletas utilizarão os seus próprios



equipamentos, sendo totalmente responsáveis por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a:

I - A proteção e funcionamento do seu computador;

II - O software que jogam;

III - A estabilidade de conexão à internet;

IV - A porcentagem e estado da bateria;

V - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;

VI - Rendimento do jogo em seus dispositivos.

§2º - A Diretoria de Extensão e Articulação com a Sociedade da Pró-Reitoria de Extensão (DIEAS) por meio da Coordenação de



Esporte e Lazer (COEL) e colaboradores não se responsabilizam por eventuais problemas com internet, software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que impeçam a participação do estudante-atleta no horário marcado.

Art. 57º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.



DAS INSCRIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO E ESCOLHA DA MODALIDADE

Art. 58º - É necessário fazer o cadastro e inscrição através do endereço <https://eventos.ifac.edu.br/> para o evento e receber a certificação de participação no final.

Art. 59º - Para escolher uma das modalidades (Free Fire, League of legends e Xadrez Arena), é necessário preencher o formulário através do link: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfg6eh16RKQbc5SLgE5IHMS8jbbMx01XP7TXoY9SLInrC7ptQ/viewform?usp=sf_link.



DAS VAGAS PARA A ETAPA NACIONAL

Art. 60º - O e-JIFAC irá selecionar os representantes do IFAC para o eJIF GAMES 2021, assim o quantitativo de estudantes-atletas selecionados para a etapa NACIONAL nas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas
FREE FIRE	04 (01 time)	01
LEAGUE OF LEGEND	05 (01 time)	01

Modalidades	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA	Até 02	Até 02

Art. 61º - Em relação ao estudante-atleta reserva da modalidade LEAGUE OF LEGENDS, este será indicado pela equipe vencedora, desde que o indicado tenha participado do e-JIFAC.



CRONOGRAMA

Inscrição	16/07/2021 a 21/07/2021
Abertura	26/07/2021
Competições (Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena)	27/07/2021
Encerramento e divulgação dos resultados	30/07/2021



ANEXO I - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PAIS/ RESPONSÁVEL

Eu _____ RG _____,
CPF _____ declaro ser o responsável legal pelo menor _____

_____ e o autorizo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DO
INSTITUTO FEDERAL DO ACRE (e-JIFAC), que ocorrerá de 26 a 30 de julho de 2021, pela
internet, na condição de jogador (estudante-atleta).

Estou ciente de que o menor referido precisará utilizar os próprios recursos
(computador, celular, software e internet) no momento dos jogos.

Assinatura do pai ou responsável

(Local e Data) _____ - __, __ de julho de 2021



INSTITUTO
FEDERAL
Acre

Xadrez
Free fire
League of legend

