

# REGULAMENTO

JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO ACRE



2022

FASE  
ESTADUAL

27 DE JUNHO a 01 DE JULHO



INSTITUTO  
FEDERAL

Acre

Pró-Reitoria  
de Extensão



## Equipe Organizadora

**Fábio Storch de Oliveira (Pró-Reitor de Extensão)**

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

**Joyce de Queiroz Barbosa Galo (Diretora de Extensão e Articulação com a Sociedade Substituta)**

**Schumacher Andrade Bezerra (Coordenador de Esporte e Lazer)**

**Mariete Buriti de Souza (Coordenadora de Esporte e Lazer Substituta)**

**José Weliton Bassi da Silva (Coordenador de Extensão)**

**Ronaldo Barros Orfão Junior (Docente EBTT)**

**Francisco Leandro da Silva Santos (Discente)**

**Geverson Menezes Muniz Mesquita (Egresso)**



## **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.**





## DOS OBJETIVOS

**Art. 4º - 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 esporte;**

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





## DAS MODALIDADES

**Art. 5º - 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. 6º - 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. 7º - Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção.**

**Art. 8º - 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;**

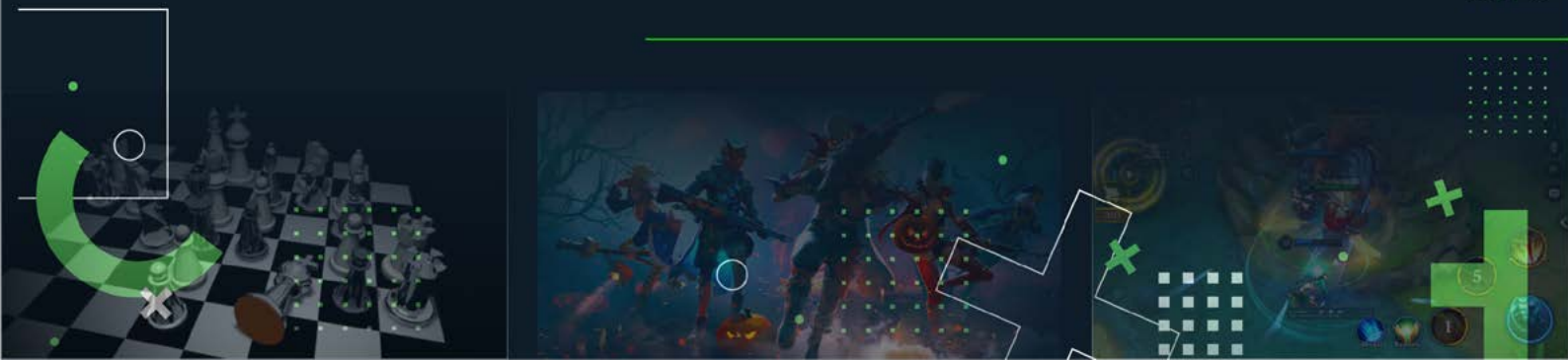
**IV - A porcentagem e estado da bateria;**

**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. 9º - Não é permitido jogar em emuladores.**





**Art. 10º - Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido, a equipe deveá entrar incompleta na partida.**

**Art. 11º - Serão criadas salas personalizadas, disponibilizadas para os participantes via e-mail e as senhas para acessá-las.**

**Art. 12º - A partida será com a configuração padrão.**

**Art. 13º - A competição terá 2 fases:**

**§1º - Todas as equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente (sorteio) em grupos balanceados (diferença máxima de uma equipe entre os grupos formados) de até 12 equipes.**





**§2º - De cada grupo, classificar-se-ão para a próxima fase as seis (06) melhores equipes.**

**I - Este procedimento será repetido até a formação de um grupo único de até doze (12) equipes (fase final).**

**§3º - As pontuações de todas as fases serão atribuídas conforme o quadro a seguir.**

1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 pontos
10º Colocado	Não pontua
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
<b>Pontuação adicional por abate (kill): + 1 ponto</b>	





**§4º - Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:**

**I - 1º Critério: Soma de Booyahs (vitórias).**

**II - 2º Critério: Soma de abates (kills).**

**III - 3º Critério: Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas**

**IV - 4º Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas.**

**Art. 14º - A equipe vencedora estará selecionada para representar o IFAC na etapa nacional dos jogos, o eJIF 2022.**

**Art. 15º - Os membros da equipe vice-campeã estarão no cadastro de reserva para o eJIF 2022, em caso dos membros da equipe vencedora não puderem participar por algum motivo.**

# LEAGUE OF LEGENDS





## LEAGUE OF LEGENDS

**Art. 16º - 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. 17º - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.**

**Art. 18º - Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.**

**Art. 19º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.**



**Art. 20º - 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. 21º - 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;**

**Art. 22º - 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. 23º - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.**







**Art. 24º - 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.**

**§1º - 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. 25º - 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 campeão e irá representar o IFAC na etapa nacional dos jogos, o eJIF 2022.**

**Art. 26º - Os estudantes-atletas deverão estar presentes na sala com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;**

**Art. 27º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.**

**Art. 28º - 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. 29º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão NÃO será refeito.**





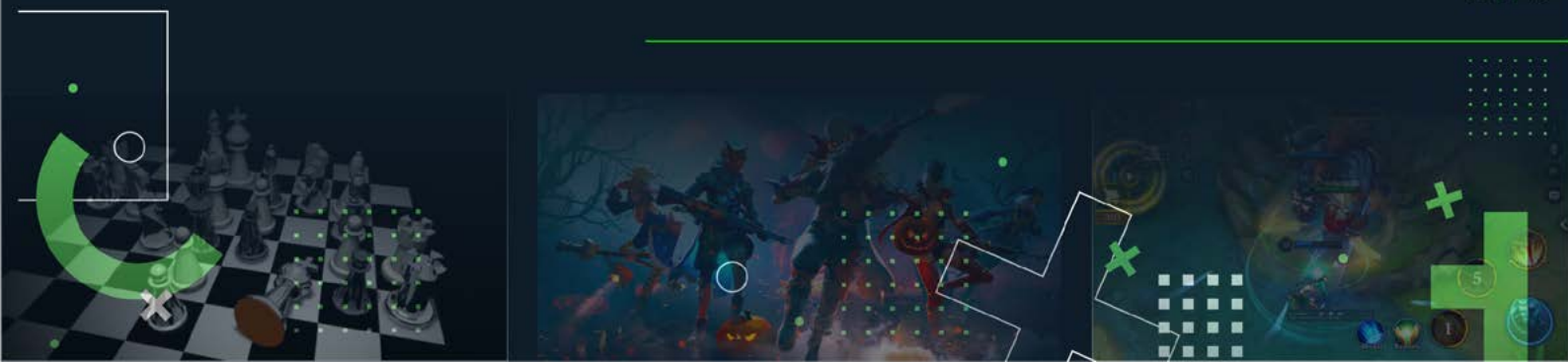
**Art. 30º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.**

**Art. 31º - 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.**

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

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

**Art. 32º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de pause.**





**Art. 33º - 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. 34° - 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. 35° - O torneio será exclusivamente por meio da plataforma Lichess.**

**Art. 36° - 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. 37° - 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. 38º - 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. 39º - 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. 40º - Existe um tempo limite para a sua primeira jogada. Não realizá-la no período determinado significará uma vitória para o seu oponente.**





**Art. 41° - Empatar o jogo nos primeiros 10 lances não dará ponto a nenhum dos jogadores.**

**Art. 42° - 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. 43° - O torneio será terá duração de 120 minutos.**

**Art. 44° - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.**

**Art. 45° - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).**





**Art. 46° - Os estudantes-atletas deverão possuir uma conta no gmail do google.**

**Art. 47° - Durante o torneio serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.**

**Art. 48° - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.**

**Art. 49° - Ficará a critério do(s) árbitro(s) aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.**

**Art. 50° - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.**





**Art. 51º - 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 todo o torneio. Sendo obrigatório silêncio no decorrer do torneio, SOB PENA DE DESCLASSIFICAÇÃO.**

## **DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA**

**Art. 52º - 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.**

**§1º - Entendem-se como cursos regulares: Técnico Integrado ao Ensino Médio, Técnico Subsequente ao Ensino Médio, Superior e Pós-graduação.**





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

**§3º - 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. 53º - Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:**

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

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





**Art. 54º - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.**

**§1º - 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 e Coordenação de Esporte e Lazer 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. 55º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.**





## DAS INSCRIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO

**Art. 56º - As inscrições ocorrerão em duas etapas:**

**§1º - Inscrever-se no evento e-JIFAC 2022, por meio do link  
<https://eventos.ifac.edu.br>**

**§2º - Preencher o formulário de inscrição para escolher a modalidade por meio do link:  
<https://forms.gle/95SLYcdeHSqjms2n6>**



## DAS VAGAS PARA A ETAPA NACIONAL

**Art. 57° - O e-JIFAC irá selecionar os representantes do IFAC para o o eJIF 2022, 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)	05

Modalidades	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA	Até 04	Até 04



## CRONOGRAMA

<b>Inscrição</b>	<b>06/06/2022 a 26/06/2022</b>
<b>Abertura</b>	<b>27/06/2022</b>
<b>Competição Free Fire</b>	<b>28/06/2022</b>
<b>Competição League of Legends</b>	<b>29/06/2022</b>
<b>Competição Xadrez</b>	<b>30/06/2022</b>
<b>Encerramento</b>	<b>01/07/2022</b>



JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO ACRE



**2022**

**FASE  
ESTADUAL**

**27 DE JUNHO A 01 DE JULHO**



**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Acre  
Pró-Reitoria  
de Extensão