

REGULAMENTO Seletiva eJIF 2023



DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - A Seletiva eJIF 2023 é organizada pela Pró-Reitoria de Extensão – Proex, por meio da Diretoria de Extensão e Articulação com a Sociedade – Dieas, Coordenação de Esporte e Lazer - Coel e colaboradores destinado a todos os campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre - Ifac.

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

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

DOS OBJETIVOS

Art. 4º - A Seletiva eJIF 2023 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;

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

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

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

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

DAS MODALIDADES

Art. 5º - A Seletiva eJIF 2023 terá as seguintes modalidades:

I - Free Fire (Garena);

II - League of Legends (Riot Games);

III - Xadrez Arena (Lichess).

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 deverá entrar incompleta na partida.

Art. 11º - As salas personalizadas serão criadas e as senhas disponibilizadas pelos participantes indicados durante a competição.

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
Pontuação adicional por abate (kill): + 1 ponto	

§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 2023.

Art. 15º - Os membros da equipe vice-campeã estarão no cadastro de reserva para o eJIF 2023, em caso dos membros da equipe vencedora não puderem participar por algum motivo.

LEAGUE OF LEGENDS

Art. 16º - Os estudantes-atletas devem possuir uma conta do jogo League of Legends 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 não serão 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 campeã e irá representar o IFAC na etapa nacional dos jogos, o eJIF 2023.

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

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

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

Art. 40º - Empatar o jogo nos primeiros 10 lances não dará ponto a nenhum dos jogadores.

Art. 41º - 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. 42º - O torneio ocorrerá em 2 turnos, manhã e tarde e terá duração de 90 minutos cada.

Art. 43º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 44º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

Art. 45º - Os estudantes-atletas deverão possuir uma conta no gmail do google.

Art. 46º - Durante o torneio serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 47º - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 48º - Ficará a critério do(s) árbitro(s) aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e **atitudes desonestas**.

Art. 49º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 50º - 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**.

Art. 51º - A classificação final será feita considerando a soma total dos pontos obtidos no Lichess pelo estudante-atleta em cada uma das três etapas.

§1º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

§2º - Em caso de empate na classificação final do evento, será jogada uma série de três partidas para definir os seis primeiros colocados. Caso tenham mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos

§3º - O jogador com mais pontos no fim da duração do torneio é declarado vencedor e classificado para representar o Ifac no eJIF 2023 juntamente com o segundo, terceiro e quarto melhores colocados nas categorias masculino e feminino.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 52º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta na Seletiva eJIF 2023, 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 da Seletiva eJIF 2023.

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.

INSCRIÇÕES

Art. 56º - As inscrições ocorrerão exclusivamente por meio do seguinte link:
<https://forms.gle/aTMKEkbuW1nt9zP28>

DAS VAGAS PARA A ETAPA NACIONAL

Art. 57º - A Seletiva eJIF 2023 irá selecionar os representantes do IFAC para o o eJIF 2023, assim o quantitativo de estudantes-atletas selecionados para a etapa NACIONAL nas modalidades será o seguinte:

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

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA	Até 04	Até 04

CRONOGRAMA

Inscrições	03/07/2023 a 09/07/2023
Seletiva eJIF 2023	14/07/2023 e 15/07/2023

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)

Willian Ramon Barbosa Bessa (Docente EBTT)

Ronaldo Barros Orfão Junior (Docente EBTT)

Antonelli Santos Silva (Docente EBTT)

Francisco Leandro da Silva Santos (Discente)