

**EJIFG GAMES 2021**  
**ETAPA IFG VALPARAÍSO**



**De 19 a 21 de julho de 2021.**

## REGULAMENTO GERAL

### PROGRAMAÇÃO

Início das inscrições	12/07
Fim das inscrições	16/07
Xadrez	19 e 20/07
LOL	20/07 e 21/07
Free Fire	20/07 e 21/07

### DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado JOGOS ELETRÔNICOS do IFG (eJIF GAMES 2021), alicerçado no Programa de Expansão da Educação Profissional, baseia-se nos seguintes princípios:

§1º - Da Democracia: assegurando o direito à práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da Constituição Federal de 1988;

§2º - Do Conhecimento: Propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;

§3º - Da Educação: Atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;

§4º - Do Respeito à Cidadania: Estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;

§5º - Da Humanização: Proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

### DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - O eJIF GAMES 2021 é organizado pela Comissão Organizadora dos JIF's do IFG.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os estabelecimentos de ensino apresentados no caput deste artigo serão doravante denominados Câmpus do IFG.

Art. 3º - Os participantes deste evento são considerados conhecedores da legislação aplicável às modalidades de esporte eletrônico e das disposições contidas neste Regulamento e anexos e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

Art. 4º - Neste regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

§1º - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

§2º - Estudante: jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

Art. 5º - As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam/patrocinam este projeto.

Art. 6º - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer as normas para a realização da etapa Institucional de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico no IFG.

Art. 7º - As informações gerais serão disponibilizadas via Google Drive para os responsáveis de equipes inscritas no evento.

Art. 8º - Fazem parte deste Regulamento e serão disponibilizados via Google Drive:

§1º - Regulamentos específicos das modalidades (Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena)

§2º - Anexo IV - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends.

Art. 9º - Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados via Google Drive.

## **DOS OBJETIVOS**

Art. 10º - Os eJIF GAMES 2021, tem como objetivo:

§1º - Promover a saúde mental dos estudantes do IFG, 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 Câmpus, por meio do eSport.

## **DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS**

Art. 11º - Os eJIF GAMES 2021 terão as seguintes modalidades:

- I - Free Fire (Garena);
- II - League of Legends (Riot Games);
- III - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

Art. 12º - O quantitativo de estudantes que serão classificados para a a próxima etapa institucional (IFG), representando o campus Valparaíso, para cada modalidade será o seguinte:

- FREE FIRE (GARENA): 04 (01 time) e 01 (reserva)
- LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES): 05 (01 time) e 05 (reservas)
- XADREZ ARENA (LICHESS): até 04 (gênero masculino) e até 04 (gênero feminino).

\*Entende-se por reserva o estudante inscrito na competição, que poderia substituir um titular a qualquer momento, antes da partida

§1º - Para o Free Fire e League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

PARÁGRAFO ÚNICO – As competições acontecerão conforme regulamento específico das modalidades e de acordo com a quantidade de equipes inscritas

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

Art. 13º - Terão direito a inscrição como estudante nos eJIF GAMES 2021, os estudantes do IFG, devidamente matriculados e FREQUENTANDO REGULARMENTE os cursos regulares

NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS.

§1º - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino Fundamental e Médio, Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), 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 dos eJIF GAMES 2021.

Art. 14º - Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes 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. 25º - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

§1º - Os estudantes 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 Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais problemas com internet, software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que impeçam a participação do estudante no horário marcado.

Art. 16º - Cada estudante inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

Art. 17º - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes do IFG Câmpus Valparaíso de Goiás.

Art. 18º - Para cada modalidade coletiva (Free Fire e LOL) deverá ser inscrito um representante da equipe.

## **DAS DISPUTAS**

Art. 19º - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no REGULAMENTO ESPECÍFICO de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Organizadora.

Art. 20º - A presença dos estudantes na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.

§1º - A equipe ou estudante que não comparecer à plataforma de partida no horário determinado pela Tabela Oficial, será considerado perdedor e terá a ausência comunicada à Comissão Organizadora que irá analisar o caso.

§2º - Problemas enfrentados por qualquer estudante ANTES DO INÍCIO DO JOGO não prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

§3º - Problemas enfrentados por qualquer estudante APÓS O INÍCIO DO JOGO não prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

Art. 21º - Os estudantes são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o eJIF GAMES 2021, assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Organização do Evento isenta de qualquer culpa.

§1º - É de inteira responsabilidade de cada estudante garantir suas configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo, assim como a manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

§2º - A conta de jogador inscrita será considerada a identidade digital do estudante, não podendo portanto, ser alterada durante o evento.

I - É de responsabilidade de cada estudante manter sua conta de jogador atualizada e sem impedimentos (como banimentos ou suspensões), que possam impedir sua participação nas datas previstas para os jogos.

Art. 22º - Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da rodada, sendo os demais seguindo a sequência de jogos, e a tolerância de horário para ser aplicado o **W x O** é de **10 minutos** em cada partida.

Art. 23º - Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado em data e hora oportuna, devendo ocorrer sem que prejudique as demais fases do evento.

§1º - Problemas enfrentados pela Organização dos eJIF GAMES 2021 APÓS O INÍCIO DO JOGO, não prejudicará o prosseguimento do mesmo, ficando os estudantes adversários responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização posteriormente.

Art. 24º - Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS) que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da Organização dos eJIF GAMES 2021.

Art. 25º - Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS) após o INÍCIO DO JOGO cancelarão o mesmo, devendo a partida ser repetida.

## **DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES**

Art. 26º - Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

§1º - Incluem-se como conduta antidesportiva, mas não se limitando a estas:

I - Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;

II - Exploração de falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;

III - Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

IV - Uso de qualquer programa, script ou similar - Fazer uso de ferramentas que possam gerar vantagens diretas ou indiretas a um estudante durante uma partida;

V - Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

VI - Linguagem ou ação imprópria - Uso de ações ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias contra os demais estudantes ou organizadores, assim como cometer atos sistemáticos, hostis e repetitivos para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade;

VII - Engano - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Organizadora, se forem solicitados;

Art. 27º - Caso sejam constatadas pela Comissão Organizadora ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante ou uma equipe em particular, os fatos serão analisados podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

Art. 28º - Nenhum estudante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 29º - Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados, incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

Art. 30º - Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Organização do evento e/ou das modalidades acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Comissão Organizadora;

Art. 31º - Um estudante, poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Organizadora.

§1º - Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe durante a realização do evento, o(s) mesmo(s) estará(ão) sujeito(s) a receber as seguintes penalidades:

- I - Advertência;
- II - Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;
- III - Suspensão do estudante;
- IV - Exclusão do estudante;
- V - Perda de partidas;
- VI - Desclassificações.

§2º - A infração de um estudante pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 32º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 33º - A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Organizadora, um estudante ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração caso a ação do estudante ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 34º - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 35º - É de responsabilidade do estudante os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 36º - As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

- I - Regulamento Geral do Evento;
- II - Regulamento Específico para o Free Fire;
- III - Regulamento Específico para o League of Legends;
- IV - Regulamento Específico para o Xadrez Arena;

PARÁGRAFO ÚNICO - Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando pertinente.

## **DOS PRÊMIOS**

Art. 37º - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

## **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 38º - As equipes e estudantes que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as etapas e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando sujeitas a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.



Art. 39º - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada via email [andre.martorelli@ifg.edu.br](mailto:andre.martorelli@ifg.edu.br).

§1º - Os Representantes de equipe ou estudantes terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar o recurso.

§2º - Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Comissão Organizadora.

Art. 40º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 41º - Os participantes dos eJIF GAMES 2021 deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades, submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 42º - Os participantes do evento autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, o uso de imagem, áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

Art. 43º - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 44º - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 45º - A Comissão Organizadora expedirá outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 46º - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ**

### **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 1º - A competição de Xadrez será realizada integralmente online, de acordo com este Regulamento. Todos(as) os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações. Ao participar da competição todos os estudantes-atletas concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

Art. 2º - Os estudantes-atletas devem:

§1º - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

§2º - Possuir uma conta no Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

§3º - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

## DA ARBITRAGEM

Art. 3º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 4º - Ficará a critério da Comissão Organizadora aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

## DA COMPETIÇÃO

Art. 6º - O evento será composto por três etapas, todas com a duração de uma hora.

Art. 7º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 8º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 9º - Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens. Em caso de desconexão do adversário, o estudante-atleta deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.

Art. 10º - Na modalidade Arena o atleta é empareirado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.

Art. 11º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

## DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 12º - Em cada etapa o campeão receberá 15 pontos para o circuito. O segundo lugar 12 pontos, o terceiro 10, o quarto 8, o quinto 7, o sexto 6, o sétimo 5, o oitavo 4, o nono 3 e o décimo, um ponto.

Art. 13º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 14º - Os campeões do circuito serão os estudantes que tiverem a maior somatória de pontos nas três etapas.

Art. 15º - 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 com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.

Art. 16º - Estarão classificados para a etapa institucional os quatro primeiros colocados dos naipes masculino e feminino, que irão representar o campus Valparaíso de Goiás do IFG.

#### DO CONGRESSO TÉCNICO PELO GOOGLE MEET

Art. 19º - Para participar da competição o estudante deverá estar logado no aplicativo Google Meet, com câmera e microfone habilitados;

Art. 20º - Na reunião Google Meet o árbitro divulgará o enlace (link) para a etapa e prestará as demais orientações, a partir de UMA HORA antes do início da etapa.

§1º - Todos os estudantes deverão participar da reunião.

§2º - O nome de usuário no Google Meet deverá ser o nome completo do participante. Recomenda-se a utilização por todos os estudantes da conta de e-mail acadêmico e acesso a aplicativos do Google Workspace (@estudantes.ifg.edu.br). Esta conta pode ser criada conforme orientações no link <http://www.ifg.edu.br/dti/servicos-de-ti?showall=&start=5>.

#### DO CRONOGRAMA DE DISPUTA

ART. 21º - As disputas do xadrez serão realizadas conforme cronograma descrito abaixo:

Dia 19/07/2021 (categoria masculina):

- Manhã: congresso técnico (duração 1h) e 1 etapa (duração 1h);
- Tarde: 2 etapas (duração 2h).

Dia 20/07/2021 (categoria feminina):

- Manhã: congresso técnico (duração 1h) e 1 etapa (duração 1h);
- Tarde: 2 etapas (duração 2h).

§1º - Todos os estudantes-atletas deverão participar das reuniões de congresso técnico que serão realizadas pelo aplicativo Google Meet.

PARAGRAFO ÚNICO: o cronograma será divulgado no site do evento (<https://www.ifg.edu.br/component/content/article/190-ifg/campus/valparaiso/noticias-campus-valparaiso/24986-inscricoes-para-a-etapa-do-campus-valparaiso-do-ejif-games-vao-ate-o-dia-16-de-julho>) assim que finalizadas as inscrições.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO - FREE FIRE**

### **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada eJIFG GAMES 2021 Etapa IFG Valparaíso, que acontecerá de forma remota – online .

Art. 2º - O que está estipulado neste documento será denominado como regras oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes. Ao realizar a inscrição, todos os estudantes aceitam cumprir estas regras.

### **DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE**

Art. 3º - Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores.

Art. 4º - Obrigatoriedade de Participação: Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

Art. 5º - Ausência de Jogador ou Equipe: Cada partida terá tolerância de cinco (10) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido. Caso todos os membros não estejam presentes após o tempo de tolerância, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou perderá a partida por desistência (W.O.).

### **DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO**

Art. 6º - Registro de Jogadores: Todos os estudantes participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento geral.

Art. 7º - Deverá ser indicado pela equipe o jogador que será considerado o líder da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

Art. 8º - Nomes de Equipes e Jogadores: A Coordenação Técnica se reserva ao direito de rejeitar um nome de equipe ou jogador caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, podendo a chegar em desclassificação da equipe na competição.

Art. 9º - Propriedade de Contas: 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 e a equipe serão desclassificados imediatamente.

Art. 10º - Utilização dos Personagens: Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção, a menos que estejam presentes erros que afetem a competição, os quais deverão ser informados com a maior antecedência possível. Se utilizar uma

característica de jogo restringida, a Comissão Organizadora se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

## DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Art. 11º - Responsabilidade do Jogador: 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;

Art. 13º - Emuladores: Não é permitido jogar em emuladores. A Comissão Organizadora se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.

## DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 12º - serão adotados os seguintes critérios de disputa:

I – 2 equipes: O sistema de disputa será melhor de sete (7) jogos no formato Contra Squad ou 4x4.

II - 3 a 5 equipes: O sistema de disputa será rodízio simples no formato Contra Squad ou 4x4.

III - 6 equipes ou mais: Formato Battle Royale onde as equipes se enfrentarão em cinco (5) partidas intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. A equipe com a melhor pontuação será a campeã do torneio, conforme a tabela abaixo:

<b>PONTUAÇÃO POR PARTIDA</b>	
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 ponto
10º Colocado	Não pontua
<b>Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto</b>	

PARAGRAFO ÚNICO - 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.

## DO CALENDÁRIO DO EVENTO

Art. 13º - As disputas do Free Fire serão realizadas conforme cronograma descrito abaixo:

I – Congresso técnico (Google Meet) e Primeira fase: 20 de Julho de 2021 (19h30 com a primeira fase iniciando na sequência do congresso técnico);

II – Fase final ou grupo único (6 equipes ou mais): 21 de Julho de 2021 (19h30)

Art. 14º - Para participar da competição o estudante deverá estar logado no aplicativo Google Meet, com câmera e microfone habilitados;

§1º - Todos os estudantes deverão participar da reunião.

§2º - O nome de usuário no Google Meet deverá ser o nome completo do participante. Recomenda-se a utilização por todos os estudantes da conta de e-mail acadêmico e acesso a aplicativos do Google Workspace (@estudantes.ifg.edu.br). Esta conta pode ser criada conforme orientações no link <http://www.ifg.edu.br/dti/servicos-de-ti?showall=&start=5>.

PARAGRAFO ÚNICO: o cronograma será divulgado no site do evento (<https://www.ifg.edu.br/component/content/article/190-ifg/campus/valparaiso/noticias-campus-valparaiso/24986-inscricoes-para-a-etapa-do-campus-valparaiso-do-ejif-games-vaio-ate-o-dia-16-de-julho>) assim que finalizadas as inscrições.

## DO CONGRESSO TÉCNICO PELO GOOGLE MEET

§1º - Na reunião Google Meet a comissão organizadora irá informar o formato de competição e prestará as demais orientações.

§2º - Todos os estudantes deverão participar da reunião.

§3º - O nome de usuário no Google Meet deverá ser o nome completo do participante. Recomenda-se a utilização por todos os estudantes da conta de e-mail acadêmico e acesso a aplicativos do Google Workspace (@estudantes.ifg.edu.br). Esta conta pode ser criada conforme orientações no link <http://www.ifg.edu.br/dti/servicos-de-ti?showall=&start=5>.

## DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

Art. 15º - Decisões. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Organizadora.

Art. 16º - Imprevistos. A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Comissão Organizadora aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Comissão Organizadora pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo deste regulamento.

Art. 17º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO - LEAGUE OF LEGENDS**

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada eJIFG GAMES ETAPA VALPARAÍSO 2021, que acontecerá de forma remota (online).

Art. 2º - Todos os(as) estudantes devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º - Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º - Os estudantes devem:

I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

II - 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;

III - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

IV - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3º - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes, caso julgue necessário.

Art. 4º - Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Organizadora para consequências maiores.

## DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 5º - Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes.

Art. 6º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 7º - O nome da equipe não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

Art. 8º - O nome de invocador dos estudantes não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§1º - Tais ocorrências serão avaliadas pela Comissão Organizadora e poderão ser penalizadas.

§2º - Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

§3º - Os estudantes deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

## DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 9º - 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;

IX - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;

1. Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy deverão ser exatamente os mesmos que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

Art. 10º - 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. 11º - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 12º - Cada participante terá 10 (dez) 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.

## DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 13º - A disputa será organizada conforme o sistema abaixo

I – De 2 equipes: O sistema de disputa será melhor de três jogos.

II - De 3 a 5 equipes: O sistema de disputa será rodízio simples.

III - De 6 a 8 equipes:

6 equipes: chaves de 3.

7 equipes: chave A de 4 / chave B de 3.

8 equipes: 2 chaves de 4

Fase classificatória - 2 chaves em rodízio.

Fase semifinal - 1º colocado de A x 2º colocado de B. - 1º colocado de B x 2º colocado de A.

Fase final - Perdedores da semifinal decidem o 3º lugar. -  
Vencedores da semifinal decidem o 1º lugar.

IV - De 9 a 11 equipes:

9 equipes - 3 chaves de 3.

10 equipes - chave A de 4, chaves B e C de 3.

11 participantes - chaves A e B de 4 e chave C de 3.

Fase classificatória - 3 chaves em rodízio.

Fase semifinal - 1º colocado de A x 1º colocado de B. - 1º  
colocado de C x 2º colocado com melhor índice técnico.

Fase final - Perdedores da semifinal decidem o 3º lugar. -  
Vencedores da semifinal decidem o 1º lugar.

§1º - As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em um único turno (rodízio simples), com o vitorioso do confronto sendo declarado em uma partida única.

§2º - Durante a fase de grupos, a pontuação será dois (2) pontos para cada vitória e um 1 ponto para cada derrota.

§3º - Em caso de finalização de confronto por W O (atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir, independente do motivo), será atribuída a pontuação zero (0) para a equipe faltante e dois pontos para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

Art. 14º - Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão ranqueadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

Art. 15º - O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado na reunião técnica.

PARÁGRAFO ÚNICO - Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

I - Primeiro critério de desempate: Ausência de derrota por W O;

II - Segundo critério de desempate: confronto direto;

III - Terceiro critério de desempate: Menor média de tempo em vitórias na fase de grupos;

1. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.

IV - Quarto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Art. 16º - Na fase de Eliminatória Simples os confrontos ocorrerão em:

§1º - Partida única (Md1) para as oitavas de final e quartas de final (se houverem);

§2º - Melhor de três partidas (Md3) seguidas para semi-final, disputa de terceiro lugar (se houver) e final;

## DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 17º - 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. 18º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 19º - 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.

§1º - Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e W O para ambas.

§2º - Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, terá um prazo adicional de 10 minutos, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Coordenação de Modalidade se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes ou abrir um prazo maior.

Art. 20º - Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

Art. 21º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

## DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 22º - Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Art. 23º - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

Art. 24º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão NÃO será refeito.

Art. 25º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 26º - Considerando que algumas skins podem apresentar bugs capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das skins constantes na Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends (Anexo IV).

Art. 27º - A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento (<https://www.ifg.edu.br/component/content/article/190-ifg/campus/valparaiso/noticias-campus-valparaiso/24986-inscricoes-para-a-etapa>

do-campus-valparaiso-do-ejif-games-vaio-ate-o-dia-16-de-julho), novas proibições de skins, caso surjam novos bugs conhecidos com os Campeões.

#### DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 28º - 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. 29º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de pause;

Art. 30º - 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;

#### DO CALENDÁRIO DO EVENTO

Art. 31º - As disputas do League of Legends serão definidas e divulgadas no congresso técnico que será realizado no antes da primeira rodada das partidas:

I – Congresso técnico (Google Meet) e Primeira fase: 19 de Julho de 2021 (19h30 com a primeira fase iniciando na sequência do congresso técnico);

II – Segunda fase e eliminatórias (se necessárias): 20 de Julho de 2021 (19h30)

III – Fase final (se necessária): 21 de Julho de 2021 (19h30)

PARAGRAFO ÚNICO: o cronograma será divulgado no site do evento (<https://www.ifg.edu.br/component/content/article/190-ifg/campus/valparaiso/noticias-campus-valparaiso/24986-inscricoes-para-a-etapa-do-campus-valparaiso-do-ejif-games-vaio-ate-o-dia-16-de-julho>) assim que finalizadas as inscrições.

#### DO CONGRESSO TÉCNICO PELO GOOGLE MEET

§1º - Na reunião Google Meet a comissão organizadora irá informar o formato de competição e prestará as demais orientações.

§2º - Todos os estudantes deverão participar da reunião.

§3º - O nome de usuário no Google Meet deverá ser o nome completo do participante. Recomenda-se a utilização por todos os estudantes da conta de e-mail acadêmico e

acesso a aplicativos do Google Workspace (@estudantes.ifg.edu.br). Esta conta pode ser criada conforme orientações no link <http://www.ifg.edu.br/dti/servicos-de-ti?showall=&start=5> .

## DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento (<https://www.ifg.edu.br/component/content/article/190-ifg/campus/valparaiso/noticias-campus-valparaiso/24986-inscricoes-para-a-etapa-do-campus-valparaiso-do-ejif-games-vao-ate-o-dia-16-de-julho>), bem como na plataforma Battlefy;

Art. 33º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

## **ANEXO IV**

### **Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends**

Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das seguintes *skins* durante a competição:

1. Anivia: Gelo sombrio
2. Annie: Gótica
3. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Fliperama
7. Fizz: Supergaláctico
8. Fizz: Doguinho
9. Gragas: Vândalo
10. Heimerdinger: Treinador de Dragões
11. Jayce: Esquecido
12. Karma: Estrela Negra
13. Kayle: Pentakayle
14. Kennen: Infernal
15. Kindred: Supergalácticos
16. Kog'Maw: Leão Chinês
17. Kog'Maw: Máquina de Combate
18. Kog'Maw: Hextech
19. Lux: Elementalista
20. Malphite: Barca de Ferro
21. Malzahar: Chefão
22. Nautilus: AstroNautilus
23. Neeko: Inverno Mágico
24. Nidalee: Caçadora de Cabeças
25. Nidalee: Desafiante
26. Nunu: Zumbi
27. Rakan: Queridinho
28. Renekton: Curtindo o Verão
29. Rek'Sai: Curtindo o Verão
30. Rengar: Mech
31. Shaco: Goseong
32. Shyvana: Garras-de-Crânio
33. Shyvana: Chamas Negras
34. Sivar: Caçadora
35. Sona: DJ
36. Syndra: Justiceira
37. Syndra: Atlante
38. Syndra: Dama de Ouros
39. Syndra: Guardiã Estelar
40. Syndra: Curtindo o Verão
41. Syndra: Dia Nevado
42. Varus: Arco Celeste
43. Veigar: Chefão Final
44. Viktor: Criador
45. Vladimir: Águas Sombrias
46. Vladimir: Ladrão de Almas
47. Vladimir: Emissário da Escuridão
48. Ziggs: Chefão