



**JOGOS ELETRÔNICOS
DO INSTITUTO FEDERAL DO
AMAPÁ 2021**

- Etapa Estadual -

**REGIMENTO GERAL E ESPECÍFICO DA
COMPETIÇÃO**

- LEAGUE OF LEGENDS

- XADREZ ONLINE



REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – OS JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO AMAPÁ – E-JIFAP 2021, é 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 educando;

§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.

DOS OBJETIVOS

Art. 2º – O E-JIFAP 2021, tem como objetivo:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
EJIFAP 2021
COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

§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, IFs 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;

Art. 3º - Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento, assim como **Regimento Interno dos Jogos dos Instituto Federal do Amapá** e suas regras de conduta, sendo ambos os documentos norteadores para aplicação de penalidades ou decisões de qualquer natureza.

Paragrafo Único: Nos casos omissos caberá a comissão organizadora dos jogos decidir a respeito.

DAS INSCRIÇÕES

Art 4º - É da inteira responsabilidade dos atletas atenção aos prazos ou atenção a qualquer atualização ou condição imposta pela comissão organizadora sobre os jogos. Toda e qualquer alteração de data ou regra, será dada a devida publicidade, afim de que nenhum atleta seja prejudicado.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
EJIFAP 2021
COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

Art 5º – Poderão se inscrever nos jogos todo e qualquer alunos que detenham vínculo com o Instituto Federal do Amapá desde que estejam em algum de nossos cursos regulares, sendo: **Cursos Técnicos e Médio, Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Superior e Pós-graduação.**

Art 6º - As inscrições serão feitas mediante formulário eletrônico próprio a ser disponibilizado pela Comissão Organizadora.

Art. 7º - Os times de League of Legends deverão ser incritos por seus respectivos capitães. O preenchimento da inscrição é de inteira responsabilidade dos times.

Art. 8 – A homologação das inscrições pelos atletas de Xadrez devem ser homologadas por seu técnico.

Art. 9º – As inscrições deverão ser enviadas ao email da Comissão Organizadora. EJIFAP2021@GMAIL.COM

Art. 10º – O preenchimento do formulário da inscrição não garante a participação dos atletas, para ter acesso ao torneio também é necessário uma conta nas plataformas que ocorrerão as disputas, na forma do Art 13 deste regulamento.

Art 11º – Não poderão se inscrever nos jogos:

I - Estudantes que já **TENHA CONCLUÍDO** todas as disciplinas do seu curso;

II – Estudantes que estejam apenas finalizando o seu **ESTÁGIO CURRICULAR** obrigatório ou **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.**

Paragrafo Único: Caso o estudante omita ou falsifique qualquer informação que o habilite a participar da competição, toda a equipe será penalizada, sendo automaticamente desclassificada para a Etapa Nacional.



DOS CAMPI

Art. 12º – Será reservado aos campus igualdade de atletas na competição, sendo a seguinte distribuição entre as modalidades:

- I – Na modalidade **League of Legends** será reservado a cada unidade 10 times.
- II – Na modalidade **Xadrez Online** será reservado a cada unidade a participação de 20 atletas, sendo 10 do sexo feminino e 10 do sexo masculino.

PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS

Art 13º Os estudantes-atletas devem:

- I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos neste Regulamento Geral e Específico.
- 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 - Possuir uma conta de Xadrez **no aplicativo aplicativo Zoom** e Possuir uma **conta no Lichess.org** em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa
- IV - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem com a plataforma Lichess.org, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários das referidas;
- V - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta da Instituição **“Regimento Interno do Jogos o IFAP”**



REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS

Art. 14º - Este regulamento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends, que acontecerá de forma online, organizada pela comissão dos jogos eletrônicos do IFAP.

Art 15º - 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 Disciplinar para consequências maiores.

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

Art 17º - O material esportivo como Teclados, Mouses Pads, microcomputadores e qualquer outro que venha a ser utilizado na competição é de inteira responsabilidade dos atletas, assim como eventuais problemas de conexão, sendo a organização isenta de qualquer problemas relacionados a estes.

Art 18º - As disputas serão no modelo melhor de 3, ganhando a equipe que obtiver as primeiras 2 vitórias.

Art 19º - Em caso de Desconexão, será dada tolerância de até 3 minutos para a reconexão do invocador.

Art 20º - Cada Equipe terá direito a 3 pausas de até 2 minuto cada.



DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 21º - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e 5 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo campus.

PARÁGRAFO ÚNICO - Devido às características únicas de função de cada integrante na partida (atirador, suporte, selva, meio e topo), é recomendável que a seleção dos reservas siga os mesmos preceitos da seleção dos titulares.

Art. 22º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 23º - O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

Art 24º - Os nicknames de invocadores deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

Art 25º - Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 26º - 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 - Permitir Espectadores: Todos;

VI - Servidor: Brasileiro;

VII - Chat/Canal de voz: Discord; - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;

VIII - 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. 27º - Cada equipe 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; assim que a partida anterior terminar.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 28º - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase).

Art. 29º - Na Fase de Grupos (primeira fase) jogarão todos contra todos, em disputas melhores de 3, e se classificarão para a fase final as duas melhores equipes que fizerem mais pontos na fase de grupo para o último confronto.

Art. 30º - No final e cada jogo a equipe vencedora do confronto se vencedora marcará 2 pontos e a equipe perdedora apenas 1 ponto.

Art. 31º - O último confronto será disputado em uma melhor de 5, vencendo a equipe que obtiver 3 vitórias primeiro.

Art. 32º - O sorteio dos confrontos será feito pela própria comissão organizadora.

Art. 33º - 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. e não marcará nenhum ponto



Art. 34 - Se a situação acontecer com ambas as equipes, nenhuma das equipes marcará pontos.

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 35º - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia, no discord disponibilizados pela comissão para checkin.

Art. 36º - 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. 37º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe

Art. 38º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 39º - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 40º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*.



REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ ONLINE

Art. 41º – A competição de Xadrez arena será realizada integralmente online, de acordo com este regulamento.

DA ARBITRAGEM

Art. 42º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas, a critério da organização.

Art. 43º - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 44º - 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 Disciplinar para consequências maiores.

DA COMPETIÇÃO

Art. 45º - O evento será composto por cinco etapas, todas com a duração de uma hora.

Art. 46º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 47º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Zoom e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.



Art. 48º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 49º - 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. 50º - 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.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 51º - 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. 52º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 53º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas seis etapas.

Art. 54º - 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.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 55 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.