



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IFMA
CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO
DIRETORIA GERAL (DRG)
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO (DDE)

EDITAL N.º 22/2021 DE 07 DE MAIO DE 2021
JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO – e-JIFMA
Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco

O Diretor Geral do Campus Avançado Porto Franco, no uso das atribuições legais e regimentais que lhe são conferidas, considerando os termos da Portaria N.º 05 de 16 de abril de 2021 torna público os procedimentos e normas referentes à participação e realização do torneio de jogos eletrônicos e-JIFMA Games 2021 em sua Etapa Local realizada no âmbito do Campus Avançado Porto Franco.

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 O presente edital tem o objetivo divulgar a realização de práticas desportivas em jogos eletrônicos (e-sports) através do e-JIFMA Games 2021, com sua Etapa Local organizada por servidores nomeados para este fim pela Portaria N.º 05 de 16 de abril de 2021.

1.2 A coordenação da Etapa Local do e-JIFMA Games 2021 é de responsabilidade da comissão designada para este fim, sendo esta orientada por diretrizes definidas pela Coordenadoria de Arte, Cultura e Desporto do IFMA, vinculada à Pró-Reitoria de Ensino e Assuntos Estudantis (PRENAE).

1.3. O estudante matriculado e frequente regular dos cursos ofertados no IFMA Campus Avançado Porto Franco tem o direito de inscrever-se como estudante-atleta na Etapa Local do torneio, observados os devidos requisitos de participação nos jogos.

1.4. Os estudantes-atletas poderão se inscrever nas seguintes modalidades:

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

1.5 O estudante-atleta poderá inscrever-se e participar em apenas uma das modalidades previstas na Etapa Local.

1.6 Os estudantes-atletas vencedores dos torneios de cada uma das modalidades representarão o IFMA Campus Avançado Porto Franco na Etapa Estadual do e-JIFMA Games, compondo a

delegação do campus a ser inscrita sob orientação do Chefe de Delegação (servidor membro da Comissão Local).

1.7 O e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, tem como objetivo:

§1º - Oportunizar a prática do e-sport entre os discentes do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA nas cidades atendidas pelo Campus Avançado Porto Franco, promovendo assim a colaboração, a cooperação entre os valores morais e sociais entre os pares.

§2º - Promover o e-sport escolar em suas esferas educativas e competitivas de forma constante e gradativa;

§3º - Agregar valores e estabelecer hábitos que ampliem os conhecimentos e contribuam para a melhoria da saúde e da qualidade de vida dos alunos;

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

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

§6º - Contribuir para a disseminação do e-sport na escola respeitando as peculiaridades locais e regionais que reconheça e valorize as suas potencialidades.

§7º - Favorecer a interação entre discentes, docentes, técnicos administrativos, dos Campi e sociedade em geral.

2. DOS REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO DO ESTUDANTE

2.1 Para participar da Etapa Local, o estudante precisa estar matriculado e frequentando regularmente os cursos do Campus Avançado Porto Franco nos anos letivos 2020 ou 2021.

2.2 Considera-se frequência regular a participação nas disciplinas ofertadas por meio de Atividades Pedagógicas Não-Presenciais (APNPs), normatizada pela Portaria Nº 265/2021 de 20 de janeiro de 2021.

2.3 O deferimento ou indeferimento da inscrição de estudantes nas modalidades está condicionado à:

- I. Anuência dos docentes de disciplinas em oferta nos anos letivos 2020 e 2021;
- II. Checagem dos dados informados no formulário de inscrição;
- III. Checagem de documentos submetidos no formulário de inscrição, a saber: Termo de Compromisso, Termo de Cessão da Imagem e Voz (para estudante menor ou maior de idade) e Documento de Identidade (RG) do estudante ou seu responsável legal.

2.4 A checagem dos dados considerará a autenticidade das informações prestadas e respeito à índole e conduta estudantil preconizadas no Regimento Disciplinar Discente do IFMA.

3. CRONOGRAMA DE INSCRIÇÃO

Período de inscrição	Divulgação do Resultado Preliminar	Período de Recurso	Divulgação da análise dos recursos	Divulgação do Resultado Final
07 a 12 de maio	14 de maio	15 e 16 de maio	17 de maio	18 de maio

4. DA INSCRIÇÃO

4.1 A inscrição na Etapa Local se dará mediante preenchimento completo dos dados solicitados em formulário próprio disponível no endereço eletrônico <https://tinyurl.com/e-jifma-portofranco-inscrever> até o dia 12 de maio de 2021.

4.2 Na inscrição o/a estudante deverá informar: Nome completo do estudante; Nome completo do responsável, se menor; Matrícula; E-mail acadêmico do domínio IFMA; Curso; Data de nascimento; Modalidade; Nome utilizado na conta do jogo escolhido exatamente como na plataforma; fazer upload do arquivo digitalizado (escaneado ou fotografado) das folhas dos termos presentes nos anexos I e II ou III deste edital, juntamente com o documento de identificação (RG).

4.3 Os documentos solicitados no formulário devem ser impressos ou digitalizados, preenchidos à mão e fotografados, com envio no formulário de inscrição em formatos de imagem ou PDF.

4.4 No caso de estudantes-atletas menores de idade, é necessário enviar apenas o arquivo com o Documento de Identidade do responsável.

5. DO RESULTADO

5.1 O resultado preliminar será publicado no portal eletrônico do Campus (<https://portofranco.ifma.edu.br/>), conforme cronograma no item 3 deste edital, por ordem alfabética indicando nome dos estudantes e situação da inscrição nos jogos (se deferida ou indeferida).

5.2 O resultado final será publicado após a fase de recurso, no mesmo endereço eletrônico no dia indicado em cronograma deste edital.

6. DA INTERPOSIÇÃO DE RECURSOS

6.1 O estudante que desejar interpor recurso ao Resultado Preliminar deste Edital deverá preencher formulário próprio disponível no Anexo IV e encaminhá-lo para o e-mail dde.portofranco@ifma.edu.br no dia indicado em cronograma deste edital.

6.2 Os recursos serão analisados pela Direção de Desenvolvimento de Ensino e terão resultado divulgado no dia indicado em cronograma deste edital, no portal eletrônico do Campus.

7. DO DESLIGAMENTO

7.1 O estudante será desligado do e-JIFMA Games Etapa Local:

- a) A pedido;
- b) Fraude comprovada no torneio;
- c) Trancamento de Matrícula ou Transferência;
- d) Não acompanhamento das atividades do curso.

8. DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS

8.1 O estudante que já tenha concluído todas as disciplinas do seu curso ou que esteja em fase de conclusão do curso, não poderá participar dos e-JIFMA Games 2021 considerando que deve estar regularmente matriculado e frequentando a instituição caso venha a se classificar para as etapas Estadual e Nacional previstas para os meses de julho e setembro, respectivamente.

8.2 Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

8.2.1 Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;

8.2.2 Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;

8.2.3 Autorização do responsável legal, para os menores de idade (ANEXO I);

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

8.3.1 Os estudantes-atletas utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a:

A proteção e funcionamento do seu computador;

- I. O software que jogam;
- II. A estabilidade de conexão à internet;
- III. A porcentagem e estado da bateria;
- IV. A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- V. Rendimento do jogo em seus dispositivos.

8.3.2 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-atleta no horário marcado.

8.4 Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

8.5 As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo Campus;

8.6 O número mínimo de estudantes-atletas inscritos em cada modalidade para que o campus tenha representação na Etapa Estadual é de:

I - Free Fire (Garena): 05 inscrições;

II- League of Legends (Riot Games): 10 inscrições;

III - Xadrez Arena (Lichess): 02 inscrições para o masculino e 02 inscrições para o feminino.

8.6.1 Caso não haja o número mínimo de inscrições para formação das equipes em cada modalidade, a competição da mesma não ocorrerá.

8.6.2 Caso haja apenas o quantitativo mínimo de inscrições, os estudantes-atletas representarão a instituição na Etapa Estadual automaticamente.

9. DAS REUNIÕES

9.1 Os estudantes com inscrições deferidas podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo Google Meet), antes e durante o evento, para:

9.1.1 Definir padrões de condução da competição;

9.1.2 Realizar o sorteio para composição dos grupos;

9.1.3 Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;

9.1.4 Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

9.1.5 A convocação se dará através de e-mail institucional de um dos servidores/as do campus.

10. DAS DISPUTAS

10.1 As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no REGULAMENTO ESPECÍFICO de cada modalidade (no Anexo V), nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco.

10.2 A presença dos estudantes-atletas na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.

10.2.1 A equipe ou estudante-atleta que não comparecer à plataforma de partida no horário determinado pela Tabela Oficial, será considerado perdedor e terá a ausência comunicada à Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco que irá analisar o caso.

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

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

10.3 Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, 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.

10.3.1 É de inteira responsabilidade de cada estudante-atleta 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.

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

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

10.4 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.

10.5 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.

10.5.1 Problemas enfrentados pela Organização do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco APÓS O INÍCIO DO JOGO, não prejudicará o prosseguimento do mesmo, ficando os estudantes-atletas adversários responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização posteriormente.

10.6 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 do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco.

10.7 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.

11. DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

11.1 Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

11.2 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-atleta durante uma partida;
- V. Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/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-atletas 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 do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, se forem solicitados;

11.3 Caso sejam constatadas pela Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, os fatos serão encaminhados à Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

11.4 Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

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

11.7 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 do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco;

11.8 Um estudante-atleta, técnico, dirigente ou outros servidores participantes envolvidos direta ou indiretamente na competição poderão ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco.

11.8.1 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, Processo Administrativo Disciplinar;
- II. Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;
- III. Suspensão do estudante-atleta;
- IV. Exclusão do estudante-atleta;
- V. Perda de partidas;

VI. Desclassificações.

11.8.2 A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

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

11.10 A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, um estudante-atleta ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração caso a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

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

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

11.13 As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são as 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;
- V. Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva;
- VI. Código de Disciplina COJIF;
- VII. Lei 8112/90.
- VIII. Estatuto da Criança e Adolescente
- IX. Código de Ética do Servidor Público Federal.

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

12. DOS PRÊMIOS

12.1 Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

12.2 Os estudantes-atletas que conquistarem as três primeiras colocações em cada modalidade e comporem a delegação do campus na Etapa Estadual, serão registrados no "Hall dos Vencedores do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco", o qual terá ampla divulgação nas mídias sociais do campus e em seu portal.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 Qualquer irregularidade na competição poderá ser enviada para o e-mail: dde.portofranco@ifma.edu.br.

13.2 A qualquer tempo durante os torneios locais, a Comissão Organizadora do e-JIFMA Games

2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco pode receber e apurar denúncias de irregularidades, tais como falsificação de informações, fraude em documentos, dentre outras previstas nos regulamentos de cada modalidade (vide Anexo V deste edital).

13.3 Em caso de dúvidas, o estudante deverá entrar em contato com membros da Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco por meio dos endereços de e-mails: joao.lima@ifma.edu.br, luiz.fernandes@ifma.edu.br, patriciasantos@ifma.edu.br.

13.4 O presente edital poderá ser revogado, retificado ou anulado, no todo ou em parte, a qualquer tempo, por motivo de interesse público, sem que isso implique o direito a indenização de qualquer natureza.

13.5 Casos omissos neste Edital serão analisados pela Direção Geral do Campus.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IFMA
CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO
DIRETORIA GERAL (DRG)
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO (DDE)

EDITAL N.º 22/2021 DE 07 DE MAIO DE 2021

ANEXO I

TERMO DE COMPROMISSO

Nome do estudante: _____ CPF: _____

Campus: _____ Telefone: () _____

Pelo presente Termo de Compromisso, DECLARO estar ciente:

1. Das normas que regem o torneio e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco;
2. De que a minha participação no torneio não estabelece nenhum vínculo empregatício entre a minha pessoa e o IFMA e tampouco a possibilidade de receber premiações;
3. De que a infração a quaisquer artigos do respectivo edital poderá implicar no meu desligamento do referido torneio;
4. De que se classificado/a na Etapa Local, participarei das etapas subsequentes (Estadual, e-JIFMA Games 2021, e Nacional, e-JIF Games 2021) salvos de motivos devidamente justificados.

Autorizo a verificação dos dados, sabendo que a omissão ou falsidade de informações resultará nas penalidades cabíveis.

Assumo, pois, compromisso de cumprir o previsto em edital.

Local e data: _____, ____ de _____ de 20____.

Assinatura do estudante

¹Eu, _____, responsável legal pelo estudante, ciente das condições, firmo o compromisso de fazer cumprir o disposto em edital.

¹ Para casos de estudantes menores de 18 anos de idade.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IFMA
CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO
DIRETORIA GERAL (DRG)
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO (DDE)

EDITAL N.º 22/2021 DE 07 DE MAIO DE 2021

ANEXO II

**TERMO DE COMPROMISSO E CESSÃO DE SOM E IMAGEM (PARA ESTUDANTES-
ATLETAS MENORES DE IDADE)**

Eu _____ documento de identificação N.º _____ declaro ser o responsável legal pelo menor _____ e o autorizo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO (e-JIFMA Games 2021) em sua Etapa Local, que ocorrerá de 19 a 30 de maio, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) representando o Campus Avançado Porto Franco, sob a responsabilidade do/a Chefe de Delegação a ser designado.

Estou ciente de que o menor referido precisará utilizar os próprios recursos (computador, celular, software e internet) no momento dos jogos, que ocorrerão em horários a serem definidos pela Comissão do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, podendo ser transmitido e postado permanentemente nas redes sociais, sites institucionais e outros veículos de comunicação e que seu nome, imagem, voz e atuação poderão ser utilizados nos materiais do evento e AUTORIZO ESTA UTILIZAÇÃO.

Local (Cidade-Estado): _____

Data: ____/____/20__.

Assinatura: _____



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IFMA
CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO
DIRETORIA GERAL (DRG)
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO (DDE)

EDITAL N.º 22/2021 DE 07 DE MAIO DE 2021

ANEXO III

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DOS PAIS/RESPONSÁVEIS LEGAIS E CESSÃO DE SOM E
IMAGEM (PARA ESTUDANTES-ATLETAS MAIORES DE IDADE)**

Eu _____ documento de identificação N.º _____ declaro ser MAIOR DE IDADE e me comprometo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO (e-JIFMA Games 2021) em sua Etapa Local, que ocorrerá de 19 a 30 de maio, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) representando o Campus Campus Avançado Porto Franco, sob a responsabilidade do/a Chefe de Delegação a ser designado.

Estou ciente das regras e me comprometo a segui-las na íntegra. Também estou ciente de que preciso utilizar meus próprios recursos (computador, celular, software e internet) no momento dos jogos, que ocorrerão em horários a serem definidos pela Comissão do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, podendo ser transmitido e postado permanentemente nas redes sociais, sites institucionais e outros veículos de comunicação e que meu nome, imagem, voz e atuação poderão ser utilizados nos materiais do evento e AUTORIZO ESTA UTILIZAÇÃO.

Local (Cidade-Estado): _____

Data: ____ / ____ /20 ____.

Assinatura: _____



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IFMA

CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO
DIRETORIA GERAL (DRG)
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO (DDE)

EDITAL N.º 22/2021 DE 07 DE MAIO DE 2021

ANEXO IV

FORMULÁRIO DE RECURSO

NOME COMPLETO DO REQUERENTE: _____

Matrícula: _____

CAMPUS: _____

DOS FATOS (Exponha os motivos que o levaram a discordar do resultado, anexando documentos complementares, caso considere necessário):



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IFMA
CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO
DIRETORIA GERAL (DRG)

DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO (DDE)

EDITAL N.º 22/2021 DE 07 DE MAIO DE 2021

ANEXO V

REGULAMENTO DO E-JIFMA GAMES - ETAPA LOCAL CAMPUS AVANÇADO PORTO FRANCO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FREE FIRE

Edição 2021

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada e-JIFMa Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco, que acontecerá de forma remota – on-line – no Maranhão, envolvendo os times classificados em cada Campus para etapa estadual, e será organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Free Fire.

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-atletas aceitam cumprir estas regras.

DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

Art. 3º - Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e um (1) jogador reserva.

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 - Rotatividade de Jogadores: A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.

Art. 6º - Ausência de Jogador ou Equipe: Cada partida terá tolerância de cinco (5) 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. 7º - Registro de Jogadores: Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento geral.

Art. 8º - Deverá ser indicado pelo técnico da equipe o jogador que será considerado o líder da

equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

Art. 9º - Nomes de Equipes e Jogadores: O nome da equipe será o nome do IF-Campus que os jogadores representam (podendo haver numeração no nome, caso haja 02 equipes classificadas). A Coordenação Técnica se reserva ao direito de rejeitar um nome de jogador caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, podendo a chegar em desclassificação da equipe na competição.

Art. 10º - 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. 11º - 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 Coordenação de Modalidade se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Art. 12º - 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;
- VII. Disponibilidade para sediar uma sala personalizada em qualquer etapa do campeonato. A decisão de qual equipe/jogador será responsável por sediar a partida acontecerá por sorteio, ou seja, todos os jogadores inscritos devem possuir tickets de criação de sala personalizadas disponíveis, caso necessário.

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

DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 14º - Duas equipes por campus poderão representar cada campus do IFMA na FASE ESTADUAL.

§1º - As fases de grupos ocorrerão em horários e datas a serem definidos e informados aos inscritos entre os dias 19 a 30 de maio, com o desenvolvimento dos jogos em horários a serem definidos pela Coordenação Técnica, podendo variar, de acordo com a quantidade de times participantes.

§2º -Algumas partidas serão transmitidas ao vivo com narração e transmissão via youtube, por canal e link a ser divulgados na reunião técnica e via canais oficiais de comunicação.

§3º -O calendário dos jogos (primeira e segunda fase), serão previamente comunicados com

horário dos jogos e tabelas, após a consolidação das inscrições e realização da reunião técnica (29/06/2021), realizada de forma remota via google meet, com link e horários a serem divulgados de forma antecipado para cada comissão local.

Art. 15º - A Fase Estadual contará com até quarenta (40) equipes e acontecerá em três (3) fases:

§1º - Primeira Fase: Distribuição em quatro (4) grupos com até dez (10) equipes em cada grupo. A distribuição acontecerá por sorteio e as equipes se enfrentarão em quatro (4) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. As cinco (5) melhores equipes de cada grupo avançam para a segunda fase. O sorteio e pontuação seguirá de acordo com os quadros a seguir:

GRUPO A		GRUPO B		GRUPO C		GRUPO D	
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

PONTUAÇÃO POR PARTIDA

- 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

Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto

§2º - Segunda Fase: Distribuição em dois (2) grupos com dez (10) equipes cada. A distribuição acontecerá de acordo com a classificação na etapa anterior e as equipes se enfrentarão em quatro (4) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. As cinco (5) melhores equipes de cada grupo avançam para a fase final. O sorteio e pontuação seguirá de acordo com os quadros a seguir:

GRUPO 1		GRUPO 2	
1º Colocado Grupo A	1º Colocado Grupo C	1º Colocado Grupo B	1º Colocado Grupo D
2º Colocado Grupo B	2º Colocado Grupo D	2º Colocado Grupo A	2º Colocado Grupo C
3º Colocado Grupo A	3º Colocado Grupo C	3º Colocado Grupo B	3º Colocado Grupo D
4º Colocado Grupo B	4º Colocado Grupo D	4º Colocado Grupo A	4º Colocado Grupo C
5º Colocado Grupo A	5º Colocado Grupo C	5º Colocado Grupo B	5º Colocado Grupo D

PONTUAÇÃO POR PARTIDA

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

Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto

§3º - Fase Final: Grupo único com dez (10) equipes, que se enfrentarão em quatro (4) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. A equipe com a melhor pontuação será a campeã do torneio. A pontuação seguirá de acordo com o quadro a seguir:

PONTUAÇÃO POR PARTIDA

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

Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto

§4º - Critérios de Desempate: caso duas ou mais equipes empatarem 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.

§5º - Redistribuição de grupos: caso o número de equipes classificadas para a etapa estadual seja inferior ao número de vagas, a distribuição das equipes por grupo e o número de grupos de cada fase poderá sofrer alterações.

DA SELEÇÃO QUE REPRESENTARÁ O IFMA NOS eJIF NACIONAIS

Art. 17º - Para fins de seleção IFMA e participação da competição nacional a ser realizada em setembro/2021, será convocado o time ganhador (titular e reserva) do eJIFMA (fase regional).

Art. 18º - Em caso de impossibilidade de participação de uma equipe previamente convocada, será convocada a equipe subsequente na ordem de classificação das equipes.

Art. 19º - Em caso de impossibilidade de participação um ou mais membros da equipe previamente convocada (titular ou reserva), será dada a oportunidade ao técnico da equipe subsequente de indicar jogadores de sua equipe para completar as vagas ociosas na ordem de classificação das equipes. Caso este recuse, será dada a oportunidade à próxima equipe conforme a ordem de classificação.

Art. 20º Toda a comunicação referente à convocação e substituição será feita por e-mail conforme informado no edital.

DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

Art. 21º - Decisões. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Disciplinar do eJIF GAMES 2021.

Art. 22º - Imprevistos. A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Coordenação Técnica aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Coordenação Técnica pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo deste regulamento.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 24º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados no site do IFMA, bem como na plataforma Battlefy ou na planilha de resultados da Comissão Organizadora.

Art. 25º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO

LEAGUE OF LEGENDS

Edição 2021

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade do jogo League of Legends da competição intitulada eJIFMA GAMES 2021, que acontecerá de forma remota (online), envolvendo os times classificados em cada Campus para etapa regional, organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade League of Legends.

Art. 2º - Todos os(as) estudantes-atletas 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-atletas 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/ou 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-atletas, 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 Disciplinar para consequências maiores.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

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

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

Art. 7º - O nome da equipe será a sigla do IF-Campus que os jogadores representam (podendo haver numeração no nome, caso haja 02 equipes classificadas).

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

§1º - Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

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

§3º - Os estudantes-atletas 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;
- VIII. Chat/Canal de voz: Discord;
- IX. Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy ou na planilha de resultados da Comissão Organizadora;

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 em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase).

§1º - As fases de grupos ocorrerão em horários e datas a serem definidos e informados aos inscritos entre os dias 19 a 30 de maio, com o desenvolvimento dos jogos de acordo com horário pré-estabelecido previamente e divulgados pela comissão central organizadora, podendo ocorrer de forma paralela, de acordo com a quantidade de times participantes.

§2º - Partidas da Etapa Local poderão ser transmitidas ao vivo com narração e transmissão via

youtube, por canal e link a ser divulgados na reunião técnica e via canais oficiais de comunicação do campus.

§3º - O calendário dos jogos (primeira e segunda fase), serão previamente comunicados com horário dos jogos e tabelas, após a consolidação das inscrições e realização da reunião técnica, realizada de forma remota via google meet, com link e horários a serem divulgados de forma antecipado para cada comissão local.

Art. 14º - Na primeira fase, as equipes inscritas serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.

§1º - Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todos os times classificados nas fases locais (02 por campus) e inscritos para a competição;

I - O sorteio físico poderá ser substituído por um dispositivo de sorteio eletrônico, sem prejuízo da aleatoriedade.

§2º - 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.

§3º - Durante a fase de grupos, a pontuação será dois (2) pontos para cada vitória e um 1 ponto para cada derrota.

§4º - Em caso de finalização de confronto por WO (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. 15º - 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. 16º - 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 WO;
- II. Segundo critério de desempate: confronto direto;
- III. Terceiro critério de desempate: Menor média de tempo em vitórias na fase de grupos;
- IV. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
- V. Quarto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Art. 17º - Na fase de Eliminatória Simples os confrontos ocorrerão em:

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

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

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES - ATLETAS DE LOL

Art. 18º - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º - O link para o servidor será informado em reunião técnica com as equipes previamente às

partidas.

§2º - Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.

§3º - Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

§4º - O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.

§5º - As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

§6º - Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Art. 19º - Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente VERBAL (Discord).

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 20º - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

Art. 21º - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, caso este venha a ser decidido como programa gerenciador de torneios pela Comissão Organizadora do jogo, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

Art. 22º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 23º - 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. 24º - 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. 25º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 26º - Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Art. 27º - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

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

Art. 29º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os

banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 30º - 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. 31º - A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento, novas proibições de skins, caso surjam novos bugs conhecidos com os Campeões.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 32º - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 33º - Os técnicos das equipes NÃO deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 34º - 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. 35º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de pause;

Art. 36º - 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;

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 37º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento, bem como na plataforma Battlefy ou planilha a ser divulgada on-line pela Comissão Organizadora.

Art. 38º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO

XADREZ ARENA

Edição 2021

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - A competição de Xadrez Arena será realizada integralmente online, na Plataforma gratuita [Lichess.org](https://lichess.org), 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 site Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

§3º - Possuir conta do domínio @acad.ifma.edu.br ativa.

§4º - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade, observando especialmente as vedações relativas ao controle de fair-play.

DA ARBITRAGEM

Art. 3º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas, sendo um destes o Coordenador da Modalidade.

Art. 4º - O uso de computador (engine de xadrez), caso seja identificado pela plataforma Lichess.org, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 5º - Ficará a critério da Coordenação de Modalidade aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes anti-desportivas.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - Nos termos do edital, as inscrições da modalidade Xadrez Online (Arena Lichess), dar-se-ão via formulário próprio da Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco.

Art. 7º - Cada campi, representado por seu chefe de delegação ou representante da comissão local, poderá inscrever até 2 (duas) equipes masculinas e 2 (duas) equipes femininas, compostas de até 4 (quatro) alunos (as) cada, e 1 (um) aluno(a) reserva, e deverá dar nome a cada equipe.

§ 1º Não poderão ser inscritas equipes mistas (ou seja, com alunos do sexo masculino e feminino na mesma equipe).

§ 2º Não serão aceitos nomes de equipes interpretados como discriminatórios, assediadores, de

conotações racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias.

§ 3º Os alunos não poderão participar apenas individualmente, devendo estar inscritos em uma equipe.

§ 4º Os campi que não realizarem etapas locais ou não criarem formas de selecionar suas equipes, sob coordenação das comissões locais, não poderão inscrever equipes.

Art. 8º - Todas as equipes deverão ter técnicos designados.

§ 1º - Os técnicos deverão ser servidores efetivos do Campus de origem da equipe.

Art. 9º - Os campos para preenchimento da inscrição formulário próprio da Comissão Organizadora do e-JIFMA Games 2021 - Etapa Local Campus Avançado Porto Franco serão utilizados para identificar o estudante-atleta durante as partidas, especialmente:

- a) Nome completo do Atleta
- b) email para contato (deverá ser email do dominio @acad.ifma.edu.br)
- c) Apelido (Nick) no Lichess

DA COMPETIÇÃO

Art. 10º - O evento será composto por quatro etapas/arenas regulares em horários e datas a serem definidos e informados aos inscritos entre os dias 19 a 30 de maio, caso seja necessário, uma quinta etapa/arena (extra) de desempate a ser realizada em dia posteriormente acordado entre Comissão Organizadora e competidores/as, todas com a duração de 1 (um) hora em cada dia tanto para o torneio feminino como para o masculino, em horários e turnos a serem definidos na tabela a ser divulgada pela Comissão Organizadora.

Art. 11º - O link da etapa/arena de cada dia, tanto masculino quanto feminino, será enviado para o e-mail do atleta participante até 1h (uma hora) antes de cada etapa/arena.

Art. 12º - No email, juntamente com o link, o aluno receberá uma senha para acesso à etapa/arena, diariamente.

Art. 13º - Na etapa/arena diária, todos os atletas enfrentam-se uns aos outros, conforme a disponibilidade de atletas, sendo o site Lichess responsável pelos empareiramentos. É possível, portanto, que um atleta enfrente um colega de equipe durante a etapa/arena, e também que enfrente um mesmo oponente duas vezes. A organização não possui controle sobre tal configuração.

Art. 14º - No início da etapa/arena, os jogadores serão empareirados baseando-se nos ratings da sua conta Lichess. Terminada uma partida, o atleta, voltará a aguardar o empareiramento com um jogador de rating próximo ao seu. Quanto mais rapidamente uma partida for terminada, mais vezes o atleta pode jogar e acumular mais pontos.

Art. 15º - É vedado a todos os atletas durante a etapa/arena:

- a) a consulta a programas computacionais de xadrez (engines) .
- b) a consulta a outros atletas, a servidores ou a terceiros.

- c) a consultas a sites e vídeos sobre xadrez na internet.
- d) a consulta a quaisquer materiais impressos (livros, revistas, publicações sobre xadrez).
- e) a consulta a conhecimentos e informações sobre xadrez em meios diversos.

Parágrafo único. A ofensa a quaisquer vedações deste artigo é passível de desclassificação do atleta do torneio.

Art. 16º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado na sala do Google Meet e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada, para controle do fair play durante o torneio, então atenção ao disposto no art. 15º

Art. 17º - O ritmo de jogo será de 3+2, ou seja, 3 minutos iniciais, com bônus de 2 segundos a cada lance realizado, em todas as etapas/arenas.

Art. 18º - 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. 19º - Não será habilitada a função “berserk” (troca de tempo por bônus na pontuação).

Art. 20º - Existe um tempo limite para a primeira jogada na partida. Não realizá-la no período determinado significará uma vitória para o oponente.

Art. 21º - Empatar o jogo nos primeiros 10 lances não dará ponto a nenhum dos jogadores.

Art. 22º - Se um jogador empata consecutivos jogos em na arena/etapa, 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.

Art. 23º - A substituição por um atleta reserva durante o torneio deverá acontecer até 1 (uma) hora antes da realização da etapa/arena, através de solicitação via e-mail (dde.portofranco@ifma.edu.br) à Coordenação de Modalidade.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 24º - Dentro de cada etapa/arena, conforme as regras do Lichess, cada vitória vale 2 (dois) pontos, cada empate vale 1 (um) ponto e cada derrota vale 0 (zero) ponto. Atenção: A pontuação gerada por vitórias e empates na arena Lichess não é a utilizada para fins da classificação geral no circuito.

Art. 25º - Haverá bônus por vitórias seguidas na etapa/arena, seguido a seguinte metodologia do Lichess:

- a) Se o atleta ganhar 2 jogos em seguida, iniciará uma sequência de pontos em dobro, representada por um ícone de chamadas na pontuação.
- b) Os jogos seguintes valerão o dobro de pontos até que o atleta perca uma partida. Ou seja, uma vitória valerá 4 pontos, um empate 2 e uma derrota continuará valendo nenhum ponto.
- c) Por exemplo, 2 vitórias seguidas por um empate valerão 6 pontos: $2 + 2 + (2 \times 1)$.

Art. 26º - A pontuação de classificação geral utilizada para fins do circuito e-JIFMA (Etapa Estadual), a partir da classificação obtida por etapa no Lichess, seguirá a seguinte metodologia,

em todos os quatro dias do circuito regular (5 a 8 de julho de 2021), somando-se os pontos obtidos a cada dia:

POSIÇÃO NA ETAPA/ARENA	PONTUAÇÃO
1º colocado na etapa/arena	15 (quinze) pontos
2º colocado na etapa/arena	12 (doze) pontos
3º colocado na etapa/arena	10 (dez) pontos
4º colocado na etapa/arena	8 (oito) pontos
5º colocado na etapa/arena	7 (sete) pontos
6º colocado na etapa/arena	6 (seis) pontos
7º colocado na etapa/arena	5 (cinco) pontos
8º colocado na etapa/arena	4 (quatro) pontos
9º colocado na etapa/arena	3 (três) pontos
10º colocado na etapa/arena	1 (um) ponto

Art. 27º - O torneio, a classificação e a contagem de pontos será separada em duas categorias: masculina e feminina, sendo acumulados os pontos que o participante obtiver em cada etapa/arena.

Art. 28º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas etapas/arena.

DA CLASSIFICAÇÃO POR EQUIPES

Art. 29º - Para a classificação geral por equipes, serão somados os pontos dos estudantes-atletas na classificação final, masculina e feminina, seguindo os mesmos critérios do artigo 22º deste regulamento.3

Art. 30º - A equipe campeã do circuito será aquela que tiver a maior somatória de pontos nas etapas/arena.

DO DESEMPATE

Art. 31º - Caso haja empate entre alunos na disputa individual pelas 4 primeiras colocações, será disputado um quinto dia de competição, a ser definido pela Comissão Organizadora, com nova etapa/arena de 1h (no formato 3+2), exclusivamente para os alunos empatados. O classificação final de desempate seguirá o resultado da etapa/arena de desempate.

Art. 32º - Caso haja empate entre equipes pelo 1º, 2º e 3º lugar, o critério de desempate será o número de vitórias da equipe (somadas todas as vitórias individuais) durante o último dia de circuito regular (08 de julho de 2021). Persistindo o empate, será realizado sorteio.

DA REUNIÃO PELO GOOGLE MEET

Art. 33º - Para participar da competição e para fins de controle do fair play e de coibir práticas anti-desportivas, o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Google Meet, com câmera e microfone habilitados

Art. 34º - O link da sala do Google Meet será enviado para o email dos participantes, no dia etapa/arena, até 45 minutos antes do início do primeiro dia de etapa/arena. O mesmo link da

sala Google Meet servirá para todos os dias de competição.

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

§2º - Caso algum aluno esteja impossibilitado de participar com câmera e microfone ligados, deverá comunicar imediatamente à organização.

§3º - Os canais de vídeo e voz serão gravados e poderão ser consultados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

§4º - Os atletas não poderão comunicar-se uns com os outros durante a reunião Google Meet.

Art. 35º - Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora da Etapa Local no campus.



Lindemberg Costa Júnior

Diretor Geral