



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO  
CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO  
Gabinete da Diretoria - Campus Monte Castelo - GAB-MTC  
EDITAL N° 15/2021**

**EDITAL N° 15/2021 - GAB-MTC/CAMP-MTC/IFMA, 10 DE MAIO DE 2021**

**RETIFICAÇÃO DO EDITAL No 12/2021 - GAB-MTC/CAMP-MTC/IFMA, 4 DE MAIO DE 2021**

O Diretor-Geral do Campus São Luís - Monte Castelo, no uso das atribuições legais e estatutárias que lhe são conferidas, torna pública a Retificação do Edital no 12/2021 - GAB-MTC/CAMP-MTC/IFMA, 4 DE MAIO DE 2021.

**JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO – eJIFMA MTC Games 2021  
CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO**

**REGULAMENTO GERAL**

**São Luís-MA**

**2021**

**COMISSÃO DE HONRA**

**REITOR**

**Carlos César Teixeira Ferreira**

**PRÓ-REITOR DE ENSINO E ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**Maron Stanley De Oliveira Gomes.**

**DIRETOR-GERAL DO CAMPUS SÃO LUÍS - MONTE CASTELO**

**Cláudio Leão Torres**

**DIRETORIA DE ENSINO TÉCNICO**

**Ernesto de Lucena Chagas**

**DIRETORIA ENSINO SUPERIOR**

**Albérico Francisco do Nascimento**

**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE**

**Andrea Lima Pereira Mourão.**

**DEPARTAMENTO DE ASSUNTOS ESTUDANTES**

**Carla Gomes de Faria**

**DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO**

**Eveline de Jesus Viana Sá**

**NÚCLEO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

**Fábio Frazão Lima**

**José Nunes de Oliveira Neto**

**COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL**

**Eveline de Jesus Viana Sá**

**Helton Mota Ferreira**

**Fábio Frazão Lima**

**José Nunes de Oliveira Neto**

**Carla Gomes de Faria**

**PRESIDENTE DA COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL**

**Eveline de Jesus Viana Sá**

**COORDENAÇÃO TÉCNICA, ARBITRAGEM E DISCIPLINAR**

**Fábio Frazão Lima**

**José Nunes de Oliveira Neto**

**Helton Mota Ferreira**

**Carla Gomes de Faria**

**Eveline de Jesus Viana Sá**

**COORDENAÇÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL**

**Fábio Frazão Lima**

**Carla Gomes de Faria**

**CRONOGRAMA**

<b>PROGRAMAÇÃO</b>	<b>DATAS</b>
<b>Início das inscrições</b>	<b>04/05</b>
<b>Fim das inscrições</b>	<b>11/05</b>
<b>Homologação das inscrições</b>	<b>12 e 13/05</b>
<b>Congresso Técnico/Sorteio</b>	<b>14/05</b>
<b>Solicitação de substituição de estudante-atleta</b>	<b>17/05</b>
<b>Abertura</b>	<b>18/05</b>
<b>Data de início do período de competição</b>	<b>18/05</b>
<b>Data de término do período de competição</b>	<b>21/05</b>
<b>Relação de estudantes-atletas classificados para o eJIFMA estadual</b>	<b>26/05</b>

**JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO - eJIFMA 2021**  
**CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO**  
**ETAPA LOCAL**

**REGULAMENTO GERAL**

**DOS PRINCÍPIOS**

Art. 1º - O evento denominado JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO - CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO - ETAPA LOCAL ([eJIFMA MTC 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 [eJIFMA-MTC GAMES 2021](#) é organizado pela Comissão Organizadora **Local** instituída pela Direção Geral para esse fim com o apoio da Diretoria de Assuntos Estudantis (DAE) do Campus São Luís Monte Castelo.

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-atleta: 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 LOCAL, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão, Campus São Luís Monte Castelo.

Art. 7º - Página eletrônica oficial do evento é o site oficial do IFMA-MTC.

Art. 8º - Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis no site do IFMA:

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

§2º - Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);

§3º - Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade);

§4º - Anexo III - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends.

§5º - O Formulário Geral de Solicitações poderá ser acessado pelo link <https://forms.gle/Q6fCww57szUMp2Wr7> .

§6º - Planilha/boletim de datas, horários e resultados de todos os confrontos;

Art. 9º - Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados no site oficial do IFMA Campus São Luís Monte Castelo.

## DOS OBJETIVOS

Art. 10º - Os [eJIFMA MTC GAMES 2021](#), tem como objetivo:

§1º - Oportunizar a prática do e\_Sport no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA Campus São Luís Monte Castelo, 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 maranhense 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.

## DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 11 - Constituirão os [eJIFMA MTC GAMES 2021](#) as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

1. **COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL;**
2. COMISSÃO TÉCNICA;
3. COMISSÃO DISCIPLINAR;
4. SECRETARIA;
5. COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL;

## FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 12 - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§1º - **COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL**: presidida por Eveline de Jesus Viana Sá e terá a função de responder pela execução geral dos eJIFMA MTC GAMES 2021. **Compete à Comissão Organizadora Local:**

1. Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
2. Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;
3. Coordenar os trabalhos das demais Comissões;

4. Elaborar e divulgar o relatório final.

**§2º - COMISSÃO TÉCNICA:** Fará a gerência da competição e será presidida pelos professores JOSÉ NUNES DE OLIVEIRA NETO (NTI), HELTON MOTA FERREIRA (DCS), FABIO FRAZÃO LIMA (NTI), CARLA GOMES DE FARIA (DAE) e EVELINE DE JESUS VIANA SÁ (DCOMP). Compete à Comissão Técnica:

1. Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
2. Planejar e realizar as reuniões com os Representantes das equipes;
3. Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção
4. Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades)
5. Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
6. Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
7. Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
8. Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
9. Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à **Comissão Organizadora Local**.

**§3º - COMISSÃO DISCIPLINAR:** formada por JOSÉ NUNES DE OLIVEIRA NETO (NTI), HELTON MOTA FERREIRA (DCS), FABIO FRAZÃO LIMA (NTI), CARLA GOMES DE FARIA (DAE) e EVELINE DE JESUS VIANA SÁ (DCOMP). Compete à Comissão Disciplinar:

1. Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
2. Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou, quando solicitada pela **Comissão Organizadora Local**;
3. Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;
4. Elaborar o relatório final e encaminhar à **Comissão Organizadora Local**.

**§4º - SECRETARIA:** presidida pela professora Eveline de Jesus Viana Sá (DCOMP) e Helton Mota Ferreira (DCS). Compete à Secretaria:

1. Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;
2. Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações participantes;
3. Elaborar e distribuir os boletins diários com os resultados e informações sobre o evento;
4. Receber os recursos e encaminhá-los às comissões pertinentes.
5. Elaborar e apresentar o relatório final.

**§5º - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL:** presidida por Carla Gomes de Faria (DAE) e Fábio Frazão Lima (NTI). Compete à Comissão de Comunicação e Cerimonial:

1. Elaborar projeto e executar as ações para a área de Comunicação e Marketing do evento;
2. Difundir os programas, resultados das competições e as notas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos, tornando-os do conhecimento público
3. Organizar e dirigir a solenidade de abertura dos jogos, constando de organização da sala virtual da solenidade de abertura;
4. Outras atividades correlatas;
5. Contatos com os responsáveis dos estudantes-atletas;
6. Elaboração do relatório final e encaminhar à **Comissão Organizadora Local**, com os posts alusivos ao evento;
7. Manutenção da articulação entre comunicação e o cerimonial;
8. Recepção dos convidados nas solenidades;

Art. 13 - A solenidade de abertura dos [eJIFMA MTC GAMES 2021](#) ocorrerá no dia 18 de maio de 2021 sendo obrigatória a participação dos estudantes-atletas participantes do eJIFMA Games 2021 na cerimônia online.

## DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 14 - Os [eJIFMA MTC GAMES 2021](#) – ETAPA LOCAL, será realizada remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades, a saber:

1. - Free Fire (Garena);
2. - League of Legends (Riot Games);
3. - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

**Art. 15 - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa LOCAL dependerá da quantidade de inscritos por modalidade, conforme regulamento específico de cada modalidade.**

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

§2º - No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

§3º - Entende-se por reserva o estudante-atleta inscrito na competição, que poderia substituir um titular a qualquer momento, antes da partida.

**Art. 16 - Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior deverá enviar o documento comprobatório para o e-mail da Comissão Organizadora Local [ejifma.mtc@ifma.edu.br](mailto:ejifma.mtc@ifma.edu.br), vale ressaltar que as substituições de inscrições deverão ser realizadas até o dia 17 de maio de 2021.**

§1º - Entende-se por substituições de inscrições aquelas que ocorrerão antes do início do evento, por motivo de força maior, e deverá ser solicitada pelo Representante da Equipe, nas modalidades LOL e Free Fire no Formulário Geral de Solicitações.

**Art. 17 - O número limite de substituições de inscrições se encontra no quadro abaixo:**

Modalidades	Substituições
FREE FIRE (GARENA)	01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	01

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

**Art. 18 - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos [eJIFMA MTC GAMES 2021](#), os estudantes do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão do Campus São Luís Monte Castelo devidamente matriculados e FREQUENTANDO REGULARMENTE os cursos deste campus, **no momento da participação dos jogos.****

§1º - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino 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 [eJIFMA MTC GAMES 2021](#).

**Art. 19 - Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:**

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

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

§3º - Autorização do responsável legal, para os menores de idade (ANEXO I);

**§4º - Cessão de Imagem e Som (ANEXO I ou II, dependendo da idade);**



**Art. 20 - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.**

**§1º - Os estudantes-atletas utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a:**

1. A proteção e funcionamento do seu computador;
2. O software que jogam;
3. A estabilidade de conexão à internet;
4. A porcentagem e estado da bateria;
5. A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
6. Rendimento do jogo em seus dispositivos.

**§2º - A Comissão Organizadora Local 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.**

**Art. 21 - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.**

**Art. 22 - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do Campus São Luís Monte Castelo;**

~~**Art. 22 - Para cada modalidade deverá ser inscrito um técnico.**~~

~~**PARÁGRAFO ÚNICO - Os técnicos das modalidades deverão ser servidores com SIAPE.**~~

## **DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES**

**Art. 23 - As inscrições ocorrerão de 04 a 11 de maio de 2021.**

**§1º - O formulário para inscrição estará disponível no site do IFMA Campus São Luís Monte Castelo e deverá ser acessado através do email acadêmico.**

**§2º - A inscrição deverá ser por modalidade, os links são:**

I - Free Fire: link <https://forms.gle/uvWhSeHKYMD33ihC8>

II - League of Legends (LOL): link <https://forms.gle/AkKTbqPBomtAmeKP7>

III - Xadrez Arena: link <https://forms.gle/kc7iPYrxEGit2kAaA>

**§3º - As inscrições para as modalidades League of Legends e Free Fire devem ser feitas pelo representante da equipe;**

**§4º - Os documentos exigidos para a inscrição devem ser DIGITALIZADOS, a saber:**

- a. Nome, matrícula e curso do estudante-atleta;
- b. Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de som e imagem, o mesmo do SUAP (Anexo I) para cada estudante-atleta;
- c. Termo de compromisso e cessão de som e imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II) para cada estudante-atleta;
- d. Comprovante de matrícula via SUAP-EDU ou Q-ACAD ou pelo setor de registros acadêmicos do Campus para cada estudante-atleta.
- e. Foto 3x4 com o rosto visível, sem óculos, bonés ou similares, em formato JPG com resolução mínima de 600x600 pixels e tamanho máximo de 2 MB, para cada estudante-atleta;
- f. RG e CPF (frente e verso) de cada estudante-atleta;

**Art. 24 - A homologação das inscrições está prevista para 12 e 13 de maio de 2021.**

## DAS REUNIÕES

Art. 25 - Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo Google Meet), antes e durante o evento, para:

§1º - Definir padrões de condução da competição;

§2º - Realizar o sorteio para composição dos grupos;

§3º - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;

§4º - Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

Art. 26 - A convocação se dará através do e-mail oficial do evento: [ejifma.mtc@ifma.edu.br](mailto:ejifma.mtc@ifma.edu.br) sendo obrigatória a presença dos estudantes-atletas (Xadrez) ou representante de equipe (LOL e Free Fire) nas reuniões.

**Art. 27 - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 14 de maio de 2021 (quarta-feira), previamente definido para às 18h (horário de Brasília).**

§1º - Todos os estudantes-atletas e os representantes de equipe estão convocados para esta reunião.

§2º - A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada/enviada para os e-mails dos estudantes-atletas e dos representantes de equipe.

## DA COMUNICAÇÃO

**Art. 28 - Os estudantes-atletas e os representantes de equipe precisarão de uma conta Google acadêmica fornecida pelo IFMA (@acad.ifma.edu.br) para participar das videoconferências.**

Art. 29 - Todas as solicitações devem ser enviadas para o e-mail: [ejifma.mtc@ifma.edu.br](mailto:ejifma.mtc@ifma.edu.br) exclusivamente pelos estudantes-atletas e os representantes de equipe.

Art. 30 - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas no site oficial do IFMA Campus São Luís Monte Castelo ou através do e-mail oficial do evento: [ejifma.mtc@ifma.edu.br](mailto:ejifma.mtc@ifma.edu.br) .

## DAS DISPUTAS

Art. 31 - 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 Local**.

Art. 32 - A presença dos estudantes-atletas na plataforma de partida é de total responsabilidade dos mesmos.

§1º - 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 Disciplinar que irá analisar o caso.

§2º - 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.

§3º - 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.

Art. 33 - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **eJIFMA MTC 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 **Comissão Organizadora Local** do Evento isenta de qualquer culpa.

§1º - 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.

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

I - 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.

Art. 34 - 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. 35 - 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 [eJIFMA MTC GAMES 2021](#) 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.

Art. 36 - 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 [eJIFMA MTC GAMES 2021](#).

Art. 37 - 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. 38 - 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:

1. - Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
2. - 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;
3. - Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;
4. - 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;
5. - Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;
6. - 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;
7. - Engano - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se forem solicitados;

Art. 39 - Caso sejam constatadas pela Coordenação de Modalidade 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 Disciplinar, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe ou estudante-atleta.

Art. 40 - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 41 - 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.

Art. 42 - 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 Disciplinar;

Art. 43 - Um estudante-atleta ou equipe, 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;

§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:

1. Advertência, Processo Administrativo Disciplinar;
2. Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;
3. Suspensão do estudante-atleta ou equipe;
4. Exclusão do estudante-atleta ou equipe;
5. Perda de partidas;
6. Desclassificações.

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

Art. 44 - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 45 - A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Disciplinar, 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.

Art. 46 - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 47 - As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são as seguintes:

1. Regulamento Geral do Evento;
2. Regulamento Específico para o Free Fire;
3. Regulamento Específico para o League of Legends;
4. Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
5. Regimento Disciplinar Discente do IFMA;
6. [Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva](#);
7. [Código de Disciplina COJIF](#);
8. [Lei 8112/90](#).
9. [Estatuto da Criança e Adolescente](#)
10. Código de Ética do Servidor Público Federal.

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

## DOS PRÊMIOS

Art. 48 - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 49 - As delegações 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. 50 - Qualquer irregularidade na competição poderá ser enviado para o e-mail: [ejifma.mtc@ifma.edu.br](mailto:ejifma.mtc@ifma.edu.br) pela Coordenação de Modalidade, estudantes-atleta ou representante de equipe encaminhada para a Comissão Disciplinar.

§1º - Os estudantes-atleta ou representante de equipe terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar o recurso, após esse prazo não serão aceitos registro de recursos.

§2º - Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade.

Art. 51 - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador

Art. 52 - Os estudantes-atletas participantes do [eJIFMA MTC GAMES 2021](#) deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades, Regimento Disciplinar Discente do IFMA, Código de Ética Desportiva, Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva, Código de Disciplina COJIF, Código de Ética do Servidor Público Federal, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 53 - Os participantes do evento autorizam a **Comissão Organizadora Local**, 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. 54 - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 55 - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 56 - A Comissão Técnica e a Comissão Organizadora Local expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 57 - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Organizadora Local.

## DA PARTICIPAÇÃO PARA ETAPA ESTADUAL

Art. 58 - Poderão participar da etapa estadual as equipes que competirem no eJIFMA MTC Games 2021 etapa local, com a deliberação da Comissão Organização Estadual do eJIFMA Games 2021, de acordo com o quadro a seguir:

QUADRO DE VAGAS PARA ETAPA ESTADUAL

Modalidades	Titulares	Reservas
FREE FIRE (GARENA)	04 (02 times)	02
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (02 times)	10

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 04 titulares (+1 reserva)	até 04 titulares (+1 reserva)

**§1º Critério de convocação dos estudantes-atletas representantes do IFMA Campus São Luís Monte Castelo na modalidade Free Fire:**

1. Constituir a equipe campeã ou vice-campeã da etapa local do eJIFMA MTC Games 2021;
2. A equipe deve ser formada por estudantes-atletas, sendo quatro titulares e um reserva;
3. Em caso de impossibilidade de participação de uma equipe previamente convocada, será convocada a equipe subsequente na ordem de classificação das equipes.

**§2º Critério de convocação dos estudantes-atletas representantes do IFMA Campus São Luís Monte Castelo na modalidade League of Legends:**

1. Constituir a equipe campeã ou vice-campeã da etapa local do eJIFMA MTC Games 2021;
2. A equipe deve ser formada por estudantes-atletas, sendo cinco titulares e cinco reservas;
3. Em caso de impossibilidade de participação de uma equipe previamente convocada, será convocada a equipe subsequente na ordem de classificação das equipes.

**§3º Critério de dos estudantes-atletas representantes do IFMA Campus São Luís Monte Castelo na modalidade Xadrez Arena:**

1. Serão convocados 4 estudantes-atletas melhores classificados na categoria masculina e 4 estudantes-atletas melhores classificados na categoria feminina.
2. Para compor o reserva de cada categoria, será convocado o quinto classificado.
3. Em caso de impossibilidade de participação de um dos estudantes-atletas inicialmente convocados, serão convocados os estudantes-atletas subsequentes na ordem de classificação da respectiva categoria.

## **DA COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO PARA ETAPA ESTADUAL**

**Art. 59 - Todos os professores/técnicos referidos neste documento, exceto colaboradores e/ou monitores, que vão participar da etapa Estadual devem pertencer, obrigatoriamente, ao quadro de servidores do IFMA lotados na função de Professor ou Técnicos Administrativos do Ensino Básico Técnico e Tecnológico-EBTT, bem como todos os estudantes-atletas devem estar regularmente matriculados e frequentando pelo menos uma das diversas modalidades de ensino ofertadas pelos Campi do IFMA Campus São Luís Monte Castelo, obedecendo aos critérios estabelecidos neste Regulamento .**

Claudio Leão Torres

**Diretor-Geral**

**IFMA- Campus São Luís - Monte Castelo**

ANEXO I

**Modelo de Autorização dos pais/responsáveis legais e Cessão de Som e Imagem (para participantes menores de idade)**

(pode ser escrito à mão e fotografado com o documento do responsável)

Eu, \_\_\_\_\_ (nome do responsável), documento \_\_\_\_\_ (número do documento que será utilizado), declaro ser o responsável legal pelo menor \_\_\_\_\_ (nome do participante) e o autorizo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO (eJIFMA MTC GAMES 2021), que ocorrerá no período de 18 a 21 de maio de 2021, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta).

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 Organizadora Local do eJIFMA MTC GAMES 2021, 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.

**Modalidade**

- Free Fire  
 League of Legends  
 Xadrez Arena

**Sexo**

- Masculino  
 Feminino

**Cidade-Estado:**

**Data:** \_\_/\_\_/2021

**Assinatura:** \_\_\_\_\_ (igual ao que consta no documento)

## ANEXO II

Termo de Compromisso e Cessão de Som e Imagem (para maiores de idade) (pode ser escrito à mão e fotografado com o documento)

Eu, \_\_\_\_\_ (nome do estudante-atleta), documento \_\_\_\_\_ (número do documento que será utilizado), declaro ser MAIOR DE IDADE e me comprometo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO (eJIFMA MTC GAMES 2021), que ocorrerá no período de 18 a 21 de maio de 2021, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta).

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 que ocorrerão em horários a serem definidos pela Comissão Organizadora Local do eJIFMA MTC GAMES 2021, 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.

Modalidade

Free Fire

League of Legends

Xadrez Arena

Sexo

Masculino

Feminino

Cidade-Estado:

Data: \_\_/\_\_/2021

Assinatura: \_\_\_\_\_ (igual ao que consta no documento)



## ANEXO III

### 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. **Sivir: 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. **Vladmir: Águas Sombrias**
46. **Vladmir: Ladrão de Almas**
47. **Vladmir: Emissário da Escuridão**
48. **Ziggs: Chefão**

Documento assinado eletronicamente por:

- **Claudio Leao Torres, DIRETOR GERAL - CD0002 - GAB-MTC**, em 10/05/2021 16:55:58.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/05/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifma.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

**Código Verificador:** 262520

**Código de Autenticação:** 0f68054d04

