



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO eJIFMA GAMES 2022

REGULAMENTO GERAL

São Luís-MA
2022



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



COMISSÃO DE HONRA

REITOR

Carlos César Teixeira Ferreira

PRÓ-REITOR DE ENSINO E ASSUNTOS ESTUDANTIS

Maron Stanley Silva Oliveira Gomes.

PRÓ-REITORIA DE ADMINISTRAÇÃO

Lucimeire Amorim Castro.

DIRETORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS

Thays Cristina Rocha.

COORDENADORA DE ARTE, CULTURA E DESPORTO

Mayara Karla da Anunciação Silva.

DIRETORES(AS) GERAIS DOS CAMPI PARTICIPANTES

DIRETOR(A)	CAMPUS
José Renato Santos da Silva	Alcântara
Raimundo Pinho Gondinho	Araioses
Isa Prazeres Pestana	Bacabal
Marinete Moura da Silva Lobo	Barra do Corda
José Valdir Damascena Araújo	Barreirinhas
Wady Lima Castro Junior	Codó
Anderson de Oliveira da Silva	Coelho Neto
Francisco Alberto Goncalves Filho	Grajaú
Lucimeire Amorim Castro	Maracanã
Cláudio Leão Torres	Monte Castelo
Jose Cardoso de Souza Filho	Pedreiras
Vandeberg Pereira Araújo	Pinheiro
Lindemberg Costa Júnior	Porto Franco
Carlos Antônio Barbosa Firmino	Presidente Dutra
Marco Antônio Goiabeira Torreão Filho	Rosário
Renato Darcio Noletto Silva	São João dos Patos
Marco Antônio Goiabeira Torreão	São José de Ribamar
Jânio Fernandes e Silva	São Raimundo das Mangabeiras
Rommel de Sousa Neves	Timon
Fábio Lustosa Souza	Viana



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO

Makfferismar Rego Santos – Diretor/Assessor de Comunicação Institucional – REITORIA

Jonatan da Silva Alves Firmino – Relações Públicas/ASCOM/REITORIA

Rondson Pereira Vasconcelos - Programador Visual/ASCOM/REITORIA

DIRETORIA DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

William Corrêa Mendes – Diretor da Diretoria de Gestão de Tecnologia da Informação
Diretor/Reitoria

PRESIDENTE DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

Mayara Karla da Anunciação Silva – Coordenadora de Arte, Cultura e Desporto

SECRETARIA

Ruan Charlen Menezes – Docente de Educação Física Campus Pedreiras

Thays Cristina Rocha – DAE/Reitoria

Monique Hellen Campelo do Lago – CACD/DAE/PRENAE/REITORIA

Thaís Ribeiro Fernandes – DAE/PRENAE

Tereza Talyta Carvalho de Moura - DAE/PRENAE

Thais Maira Barbosa Silva - DAE/REITORIA

Sabrina Correa Vale Pereira- PROPLADI/REITORIA

José Carlos Vaz Soares – Gabinete/REITORIA

COORDENAÇÃO TÉCNICA, ARBITRAGEM E DISCIPLINAR

Antônio Silva Andrade Cunha Filho – Docente de Educação Física Campus Santa Inês

Carlos Costa Cardoso - Professor de Informática Campus Açailândia

Cleiton Nogueira da Silva - Campus Timon

Hélton Mota Ferreira - Docente de Educação Física Campus Monte Castelo

Jordan Oliveira da Silva - Docente de Informática Campus Pedreiras

Kristiano Fernandes Placido - Campus Barra do Corda

Ronnyel Carlos Cunha Silva - Docente Campus Pedreiras

Ruan Charlen Menezes - Docente Educação Física Campus Pedreiras

Thays Cristina Rocha – DAE/Reitoria

COORDENAÇÃO DE CERIMONIAL

Jonatan da Silva Alves Firmino – Relações Públicas/ASCOM/REITORIA

COMISSÃO DE SEGURANÇA E ASSISTÊNCIA MÉDICA

Thays Cristina Rocha – DAE/Reitoria

Thaís Ribeiro Fernandes – DAE/PRENAE



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Prazo para execução das etapas locais nos Campi participantes	20/05
Início das inscrições	17/05
Fim das inscrições	25/05
Homologação das inscrições	30/05
Data limite para substituição de inscrições	01/06
Reunião de sorteio	02/06
Abertura	06/06
Data de início da competição	06/06
Data de término da competição	10/06

Comissão Central Organizadora

- Antônio Silva Andrade Cunha – **Campus Santa Inês**
- Carlos Costa Cardoso – **Campus Açailândia**
- Cleiton Nogueira da Silva – **Campus Timon**
- Kristiano Fernandes Plácido - **Campus Barra do Corda**
- José Carlos Vaz Soares – **Gabinete/Reitoria**
- Jordan Oliveira da Silva – **Campus Pedreiras**
- Jonatan da Silva Alves Firmino – **ASCOM/Reitoria**
- Sabrina Correa Vale Pereira – **PROPLADI/Reitoria**
- Mayara Karla da Anunciação Silva – **CACD/DAE/PRENAE**
- Monique Helen Campelo do Lago – **CACD/DAE/PRENAE**
- Tereza Talyta Carvalho de Moura – **DAE/PRENAE**
- Thais Fernandes Ribeiro – **DAE/PRENAE**
- Thaís Maira Barbosa Silva - **DAE/PRENAE**
- Thays Cristina Rocha – **DAE/PRENAE**
- Ronnyel Carlos Cunha Silva – **Campus Pedreiras**
- Ruan Charlen Meneses – **Campus Pedreiras**



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO - e_JIFMA 2022 REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO (eJIFMA GAMES 2022)**, 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 GAMES 2022](#) é organizado pela Comissão Organizadora Central definida pela Coordenadoria de Arte, Cultura e Desporto (CACD) da Diretoria de Assuntos Estudantis (DAE) da Pró-Reitoria de Ensino e Assuntos Estudantis (PRENAE) e destinado a todos os Campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Tecnologia do Maranhão (IFMA) que aderiram a atividade através do envio de ofício no prazo estabelecido pela PRENAE.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os estabelecimentos de ensino apresentados no caput deste artigo serão doravante denominados **Campi**.

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 - Delegação: conjunto de servidores e estudantes que representarão oficialmente o seu Campus neste evento.

§2º - Chefe de Delegação: representante maior da delegação no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição.

§3º - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

§4º - 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 **ESTADUAL**, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão.

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

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);



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



§4º - **Anexo III** - Declaração dos Campi para Inscrição no e_JIFMA GAMES 2022;

§5º - Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos;

§6º - **Anexo IV** - Formulário Geral de Solicitações/Recurso;

§7º - **Anexo V** - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends.

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

DOS OBJETIVOS

Art. 10º - Os [e JIFMA GAMES 2022](#), tem como objetivo:

§1º - Oportunizar a prática do **e_Sport** entre os Campi do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, 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. 11º - Constituirão os [eJIFMA GAMES 2022](#) as seguintes comissões, **instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:**

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA;
- III - COMISSÃO DISCIPLINAR;
- IV - SECRETARIA;
- V - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL;



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



FINALIDADE DAS COMISSÕES

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

§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: presidida pela **CACD** e terá a função de responder pela execução geral dos **e_JIFMA GAMES 2022**.

Compete à Comissão Geral Organizadora:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;
- III - Coordenar os trabalhos das demais Comissões.
- IV - Elaborar e divulgar o relatório final.

§2º - COMISSÃO TÉCNICA: Fará a gerência da competição e será presidida pelos professores **ANTÔNIO SILVA ANDRADE CUNHA (Campus Santa Inês)**, **CARLOS COSTA CARDOSO (Campus Açailândia)**, **JORDAN OLIVEIRA DA SILVA (CAMPUS PEDREIRAS)**, **RONNYEL CARLOS CUNHA SILVA (CAMPUS PEDREIRAS)** Compete à Comissão Técnica:

- I - Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- II - Planejar e realizar as reuniões com os Representantes das delegações;
- III - Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- IV - Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- V - Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- VI - Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- VII - Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- VIII - Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



IX Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§3º - COMISSÃO DISCIPLINAR: presidida pelo Professor **ANTÔNIO SILVA ANDRADE CUNHA (Campus Santa Inês)**, Cleiton Nogueira da Silva - Campus Timon, Héilton Mota Ferreira - Docente de Educação Física Campus Monte Castelo, Jordan Oliveira da Silva - Docente de Informática Campus Pedreiras, Kristiano Fernandes Placido - Campus Timon, Ronnyel Silva - Docente Campus Pedreiras, Ruan Charlen Menezes - Docente Educação Física Campus Pedreiras, Thays Cristina Rocha – DAE/Reitoria e **o Chefe de Delegação de cada Campi, indicado por meio de portaria a Comissão Central Organizadora a Delegação do Campus.**

Compete à Comissão Disciplinar:

- I** - Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- II** - Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou, quando solicitada pela Comissão Central Organizadora;
- III** - Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;
- IV** - Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.
- V** - Os resultados dos julgamentos dos recursos interpostos serão divulgados até o início da nova rodada.

§4º - SECRETARIA: presidida pelo professor Ruan Charlen Menezes (**Campus Pedreiras**), sendo os demais membros que irão compor a equipe de trabalho, escolhidos de forma colegiada pela Comissão Central Organizadora. Compete à Secretaria:

- I** - Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;
- II** - Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações participantes;
- III** - Elaborar e distribuir os boletins diários com os resultados e informações sobre o evento;
- IV** - Receber os recursos e encaminhá-los às comissões pertinentes.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



V - Elaborar e apresentar o relatório final.

§5º - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL: presidida por **Jonatan da Silva Alves Firmino (Ascom/Reitoria)**.

Compete à Comissão de Comunicação e Cerimonial:

- I - Elaborar projeto e executar as ações para a área de Comunicação e Marketing do evento;
- II - Difundir os programas, resultados das competições e as notas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos, tornando-os do conhecimento público;
- III Organizar e dirigir a solenidade de abertura dos jogos, constando de:
 - a) Organização da sala virtual da solenidade de abertura;
 - b) Recepção dos convidados nas solenidades;
 - c) Manutenção da articulação entre comunicação e o cerimonial;
 - d) Elaboração do relatório final e encaminhar à Comissão Central Organizadora, com os posts alusivos ao evento.;
 - e) Outras atividades correlatas;

Art. 13º - A solenidade de abertura dos [e JIFMA GAMES 2022](#) ocorrerá no dia **06 de junho de 2022** sendo **obrigatória** a participação dos Campi participantes na cerimônia online.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 14º - Os [eJIFMA GAMES 2022](#) – FASE ESTADUAL, serão realizados remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas aos campi que aderiram a atividade conforme **Art.2º**, que são os Campi a seguir: Alcântara, Araiões, Bacabal, Barra do Corda, Barreirinhas, Codó, Coelho Neto, Grajaú, Maracanã, Monte Castelo, Pedreiras, Porto Franco, Presidente Dutra, Rosário, São João dos Patos, São José de Ribamar, São Raimundo da Mangabeiras, Santa Inês, Timon, Viana.

Art. 15º - Os [eJIFMA GAMES 2022](#) terão as seguintes modalidades:

- I. Free Fire (Garena);
- II. League of Legends (Riot Games);



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



III. Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

Art. 16º - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **ESTADUAL** para cada CAMPUS nas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas*
FREE FIRE (GARENA)	04 (02 times)	02 (01 por time)
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (02 times)	10 (05 por time)

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 100 (alunos atletas)	até 100 (alunas atletas)

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

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

§2º - No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares e reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends. Exceto o campus que tiver no momento da inscrição, um único time, com quantidade de jogadores inferiores a 10, podendo neste caso, efetivar sua inscrição sem o quantitativo máximo de reservas.

17º - Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior **comprovadamente por meio de documento** apresentado à Comissão Central Organizadora pelo e-mail: ejifmagames@ifma.edu.br, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas até o **dia 01 de junho de 2022**.

§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 Chefe de Delegação, no Formulário Geral de Solicitações. O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro abaixo:

Modalidades	Substituições
FREE FIRE (GARENA)	01 (por time)



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	01 (por time)
--------------------------------	---------------

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 10 (estudantes atletas)	até 10 (estudantes atletas)

Art. 18º - A **Etapa Local** para a seleção das equipes que representarão os Campi na competição Estadual **é de responsabilidade de cada Campus**, competindo à mesma a elaboração dos critérios e regulamentos para seleção.

Art. 19º - Cada Campi participante do evento deverá encaminhar para o email: ejifmagames@ifma.edu.br até **o dia 18 de maio de 2022**, através de documento Oficial (Ofício Original), devidamente assinado pelos respectivos Diretores Gerais, aos cuidados do presidente da Comissão Central Organizadora, **designando um representante legal de sua instituição como Chefe de Delegação.**

Art. 20º - O Chefe de Delegação será o responsável pelas equipes inscritas no evento, durante todo o tempo de realização do mesmo, do momento da inscrição da equipe até o encerramento do evento com a divulgação oficial do resultado final, tendo a prerrogativa de responder por problemas referentes a questões de ordem técnica, de conduta ou outras quaisquer de caráter específico da competição, antes, durante e depois dos jogos.

PARÁGRAFO ÚNICO - O contato entre os Campi e a Comissão Organizadora será única e exclusivamente através do Chefe de Delegação.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 21º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos [e JIFMA GAMES 2022](#), os estudantes dos 22 Campi participantes (**Art.14º**) do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão devidamente matriculados e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares que **participaram das etapas locais dos Jogos Eletrônicos em seus Campi e que o Campus**



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



confirmou participação na atividade através do envio de ofício a Pró-Reitoria de Ensino e Assuntos Estudantis – PRENAE.

NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS.

§1º - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino Fundamental e Médio, Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Superior e Pós-graduação.

§2º - Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em programas de Formação Inicial e Continuada (FIC) e cursos livres.

§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 GAMES 2022](#)**.

§4º - Alunos dos campi que não aderiram a atividade conforme o **Art.2º**, **NÃO PODERÁ PARTICIPAR dos [eJIFMA GAMES 2022](#)**.

Art. 22º - 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 - Autorização do responsável legal, para os menores de idade (Anexo I);

Art. 23º - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

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

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



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



§2º - A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais problemas com internet, software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que impeçam a participação do estudante-atleta no horário marcado.

Art. 24º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 25º - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo Campus;

Art. 26º - Para cada modalidade deverá ser inscrito um técnico.

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

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 27º - Somente os Chefes de Delegação terão autorização para envio das inscrições via formulário eletrônico por modalidade, de seus respectivos estudantes-atletas do Campus ao qual estão vinculados. Devendo os mesmos realizar o envio com informação de todos atletas por modalidade, via formulário eletrônico, bem como os técnicos de modalidade, anexando os seguintes documentos:

- I. RG;
- II. CPF;
- III. Comprovante de vínculo institucional com o IFMA;
- IV. Declaração do Campus para Inscrição no eJIFMA GAMES 2022, assinada pelo Chefe de Delegação e pelo Diretor Geral do Campus (Anexo III).

Art. 28º - As inscrições ocorrerão de **17 a 25 de maio de 2022**.

§1º - Para inscrição de cada equipe, o chefe da delegação deverá acessar o link do formulário eletrônico de cada modalidade devendo observar as informações que compete a cada modalidade e documentações exigidas.

§2º - Os documentos exigidos (DIGITALIZADOS) para inscrição via formulário eletrônico são os seguintes:

- I - Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de som e imagem, o mesmo do SUAP (Anexo I);



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



- II - Termo de compromisso e cessão de som e imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II);
- III - Comprovante de matrícula emitida via SUAP-EDU ou pelo setor de registros acadêmicos do Campus;
- IV - 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;
- V - Preenchimento do Formulário de inscrição (Google Forms) específico para **todas** as modalidades, disponíveis nos links a seguir:

Modalidade	Link do Formulário
League of Legends	https://forms.gle/pyNheqYD1fcyJvKTA
Free Fire	https://forms.gle/KevmSS6fa62p7fDq5
Xadrez Arena	https://forms.gle/BzMAGFq3JptrxzwM6

Art. 29º - A homologação das inscrições está prevista para **30 de maio de 2022**.

DAS REUNIÕES

Art. 30º - 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. 31º - A convocação se dará através do e-mail oficial do evento: ejifmagames@ifma.edu.br, sendo obrigatória a presença do Chefe de Delegação nas reuniões.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o Chefe de Delegação não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante, sendo um dos técnicos de modalidade inscritos no evento.

Art. 32º - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 02 de junho de 2022 (quinta-feira), previamente definido para às 18h (horário de Brasília).

§1º - Todos os Chefes de Delegação estão convocados para esta reunião.

§2º - A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada/enviada para os e-mails dos Chefes de Delegação.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 33º - Os chefes das delegações **poderão** ser adicionados em grupo do whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação, caso seja solicitado pela Comissão Central Organizadora.

Art. 34º - Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta gmail ativa para participar das videoconferências.

Art. 35º - **Todas** as solicitações devem ser enviadas para o e-mail: ejifmagames@ifma.edu.br, exclusivamente pelos Chefes de Delegação.

Art. 36º - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas no site oficial do IFMA ou através do e-mail oficial do evento: ejifmagames@ifma.edu.br.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



DAS DISPUTAS

Art. 37º - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no **REGULAMENTO ESPECÍFICO** de cada modalidade (em anexo), nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Central Organizadora.

Art. 38º - A presença dos estudantes-atletas na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.

§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. 39º - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **eJIFMA GAMES 2022**, assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Organização do Evento isenta de qualquer culpa.

§1º - É de inteira responsabilidade de cada estudante-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.

§3º - 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.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Art. 40º - 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. 41º - 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 GAMES 2022** 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. 42º - 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 GAMES 2022**

Art. 43º - 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 ANTIDESPATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 44º - Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

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

- I - Hacking** - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
- II - Exploração de falhas no jogo** - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;
- III - Compartilhamento de Conta** - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



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, linguagens e nicks de usuários/jogadores interpretados como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas, difamatórias, desrespeitosas, abusivas, de duplo sentido, 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, durante todas as etapas da competição, incluindo a etapa nacional.

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

Art. 45º - 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.

Art. 46º - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 47º - 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. 48º - 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



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Comissão Disciplinar;

Art. 49º - Um estudante-atleta, técnico, dirigente ou outros servidores participantes envolvidos direta ou indiretamente na competição poderão ser penalizados conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos **eJIFMA GAMES 2022**.

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

- I - Advertência, 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.

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

Art. 50º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 51º - 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. 52º - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 53º - É de responsabilidade do estudante-atleta e do Campus que ele representa (através do seu Chefe de Delegação e técnicos) os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 54º - As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

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



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



- 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.

DOS PRÊMIOS

Art. 55º - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 56º - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no hall dos vencedores do evento.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 57º - 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. 58º - Qualquer irregularidade na competição poderá ser enviado para o e-mail: ejifmagames@ifma.edu.br pela Coordenação de Modalidade, Chefe de Delegação e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

§1º - Os Chefes de Delegação e/ou Técnicos da Modalidade 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. 59º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador

Art. 60º - As instituições participantes dos **eJIFMA GAMES 2022** deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades, Código de Ética Desportiva, Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Desportiva, Código de Disciplina COJIF, Código de Ética do Servidor Público Federal, submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 61º - Os participantes do evento autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, o uso de imagem, áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

Art. 62º - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 63º - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 64º - A Comissão Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 65º - Este regulamento e demais documentos anexos, tem como referência o Regulamento Geral do eJIF GAMES fase Nacional.

Art. 66º - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica e Disciplinar, com anuência da Comissão Central Organizadora.

TÍTULO II

DA PARTICIPAÇÃO PARA ETAPA NACIONAL

Art. 67º Poderão participar da etapa nacional as equipes que competirem no e-IFMA Games 2022 etapa Estadual, de acordo com o quadro de vagas a seguir:

- a) Serão disponibilizadas **23 vagas** de acordo com a deliberação da Comissão Organizadora dos Jogos das Instituições de Educação da Rede Federal de Ensino – COJIF’s e aprovadas pelo CONIF, de acordo com o quadro a seguir:

QUADRO DE VAGAS PARA ETAPA NACIONAL

Modalidades	Titulares	Reservas*
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (01 time)	05



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 04	até 04

§1º Critério de convocação da seleção institucional do IFMA na modalidade Free

Fire:

- Ter sido campeão da etapa estadual do e_JIFMA Games 2022;
- Em caso do reserva, análise da performance durante a competição;
- 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 da seleção institucional do IFMA na modalidade LOL:

- Será convocado o time ganhador (titular e reservas) do e_JIFMA Games etapa Estadual. Em caso de equipes incompletas (sem a quantidade mínima de reservas), será convocado jogadores da equipe subsequente na ordem de classificação das equipes.
- 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 convocação da seleção institucional IFMA na modalidade Xadrez Arena:

- Serão convocados os 4 alunos melhores classificados **individualmente** no torneio masculino e as 4 alunas melhores classificadas **individualmente** no torneio feminino, independente do seus campi de origem ou equipe na qual tenham participado. Em caso de impossibilidade de participação de um dos alunos atletas inicialmente convocados, serão convocados os alunos subsequentes na ordem de classificação individual;
- A análise para escolha dos estudantes-atletas será definida em conjunto entre o coordenador da modalidade e os técnicos dos alunos atletas que tiveram a melhor classificação na competição, em reunião a ser definida pelo coordenador da Modalidade de Xadrez.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



DA COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO PARA ETAPA NACIONAL

Art. 68º Todos os professores/técnicos referidos neste documento, exceto colaboradores e/ou monitores, que vão participar da etapa Nacional 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, obedecendo aos critérios estabelecidos neste Regulamento .

Art. 69º A função de Chefe da Delegação do IFMA na etapa do eJIF GAMES Nacional será exercida pelo professor **Antônio Silva Andrade Cunha Filho (Campus Santa Inês)**, na impossibilidade será designado um chefe de delegação pelo Reitor do IFMA.

São Luís-MA, 16 de maio de 2022.

Mayara Karla da Anunciação Silva-
Coordenadora de Arte, Cultura e Desporto - CACD

Thays Cristina Rocha
Diretora de Assuntos Estudantis em exercício – DAE

Maron Stanley Silva Oliveira Gomes
Pró-Reitoria de Ensino e Assuntos Estudantis - PRENAE



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



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 (eJIFMA GAMES 2022)**, que ocorrerá de 06 a 10 de junho de 2022, pela internet, na condição de jogador (estudante/atleta) representando o Campus (Nome do Campus), sob a responsabilidade do Chefe de Delegação (Nome do Chefe de Delegação).

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 Central Organizadora do eJIFMA GAMES 2022, 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.**

Cidade-Estado:

Data: ___/___/2022

Assinatura: (igual consta no document do responsável)



Anexar no ato da inscrição ao formulário correspondente à equipe do aluno.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -





JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



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) 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 (eJIF GAMES 2022)**, que ocorrerá de 06 a 10 de junho de 2022, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) representando o Campus (Nome do Campus), sob a responsabilidade do Chefe de Delegação (Nome do Chefe de Delegação)

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 Central Organizadora do eJIFMA GAMES 2022, 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.**

Cidade-Estado:

Data: ___/___/2022

Assinatura: (igual consta no documento)



Anexar no ato da inscrição ao formulário correspondente à equipe do aluno.



ANEXO III - Declaração do Campus para Inscrição no eJIFMA GAMES 2022

Declaro, para os devidos fins, que os estudantes relacionados neste documento estão matriculados e frequentando regularmente as disciplinas do seu curso no Campus (**NOME DO CAMPUS**), e que não estão apenas finalizando o seu estágio curricular obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso.

Servidor	SIAPE	Função

Estudante	Campus	Data de Nascimento	Identidade	CPF	E-mail	Telefone	*Dados de estudante atleta*

***Free Fire**: Nome de usuário e UID dentro do jogo Garena Free Fire; **League of Legends**: Nome de invocador, Conta Riot (nome de usuário), contato no Discord; **Xadrez**: Apelido (nick) no app Lichess.

Declaro ainda, que os servidores abaixo relacionados pertencem ao Campus (**INSERIR O NOME DO CAMPUS**) DO INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO

Deste modo, os servidores e estudantes aqui listados estão autorizados a representar a delegação do Campus da Instituição nos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal do Maranhão, organizados pela Coordenadoria de Arte, Cultura e Desporto – CACD/DAE/PRENAE. Ratifico que as informações acima prestadas são verdadeiras, e por elas assumo a inteira responsabilidade.

Data: ____/____/____.

Assinatura do Chefe de Delegação

Assinatura do Diretor Geral do Campus



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -





JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



ANEXO IV FORMULÁRIO GERAL DE SOLICITAÇÕES/RECURSO

FORMULÁRIO GERAL DE SOLICITAÇÕES/RECURSO
Nome do Chefe de Delegação:
Campus:
E-mail:
Telefone para contato:
Assunto:
SOLICITAÇÃO/RECURSO
OBSERVAÇÃO



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Data: ____/____/____.

(Assinatura do Chefe de Delegação)



ANEXO V

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. Vladimir: Águas Sombrias
46. Vladimir: Ladrão de Almas
47. Vladimir: Emissário da Escuridão
48. Ziggs: Chefão



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS eJIFMA GAMES EDIÇÃO 2022

São Luís-MA

2022



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



REGULAMENTO ESPECÍFICO
FREE FIRE
Edição 2022



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



REGULAMENTO ESPECÍFICO
FREE FIRE
Edição 2022



REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

- **Coordenador da Modalidade:** Prof. Carlos Costa Cardoso – Campus Açailândia
- **Coordenador auxiliar de Modalidade:** Kristiano Fernandes Placido – Campus Barra do Corda.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada [eJIF GAMES 2022](#), que acontecerá de forma remota – online – 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.

Art. 3º - 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 FREE FIRE. 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 Garena, 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.

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



Art. 4º - É proibida a abertura de sala com a ação de “reviver”;

Art. 6º - Loja: deve permanecer fechada.

Art. 7º - Um jogador do time precisa de Tag que identifique a equipe e entrar em primeiro no Slot;

DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

Art. 8º - Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e um (1) jogador reserva.

Art. 9º - 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. 10º - 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. 11º - 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 (WO - Without Opponent).

DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

Art. 12º - Registro de Jogadores: Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento Geral.

Art. 13º - Deverá ser indicado pelo técnico da equipe o jogador que será considerado o líder da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

Art. 14º - Nomes de Equipes e Jogadores: O nome da equipe consistirá do nome do IF-Campus que os jogadores representam (podendo haver numeração no nome, caso haja 02 equipes classificadas), podendo ser adicionado nome fictício (de grupo).



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



§1º - 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. 15º - 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 toda a equipe, serão desclassificados imediatamente.

Art. 16º - 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. 17º - 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. 18º - 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



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



Art. 19º - Duas equipes por campus poderão representar cada campus do IFMA na FASE ESTADUAL.

§1º - As fases de grupos ocorreram no período de 06/06 a 10/06/2021, 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 (03/06/2021), realizada de forma remota via google meet, com link e horários a serem divulgados de forma antecipado para cada comissão local.

Art. 20º - A **Fase Estadual** contará com até quarenta e oito (48) equipes e acontecerá em três (3) fases:

§1º - Primeira Fase: Distribuição em quatro (4) grupos com até doze (12) equipes em cada grupo. A distribuição acontecerá por sorteio e as equipes se enfrentarão em três (3) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. Sendo o mapa da terceira partida sorteado entre estas duas opções. O sorteio do mapa da terceira partida será realizado durante a reunião técnica (03/06/2021) e será o mesmo para todos os grupos. As seis (6) equipes com as melhores pontuações 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
41	42	43	44	45	46	47	48



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



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
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§2º - Segunda Fase: Distribuição em dois (2) grupos com no máximo doze (12) 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 seis (6) equipes com as melhores pontuações 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
6º Colocado Grupo B	6º Colocado Grupo D	6º Colocado Grupo A	6º Colocado Grupo C



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



INSTITUTO FEDERAL
Maranhão

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
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§3º - Fase Final: Grupo único com doze (12) 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



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§4º - Critérios de Desempate: caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

I - 1º Critério: Soma de Booyahs (Vitórias).

II – 2º Critério: Soma de abates (kills)

III - 3º Critério: Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas.

IV - 4º Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas

§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 COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES - ATLETAS DE FREE FIRE

Art. 21º - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º - O link para o servidor será informado pela Organização do torneio por e-mail e para o responsável técnico da equipe;

§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.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



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

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

Art. 22º - Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente VERBAL (Discord).

DA ARBITRAGEM

Art. 23º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas, sendo um destes o Coordenador da Modalidade.

Art. 24º - Ficará a critério da Coordenação de Modalidade aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, e atitudes antidesportivas.

PREPARAÇÃO PARA AS PARTIDAS

Art. 25º - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 15 (quinze) minutos antes do início das rodadas do dia;

Art. 26º - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

§1º - A organização poderá indicar outra forma de check-in caso julgue necessário. Os participantes serão avisados por e-mail caso haja alguma mudança;

Art. 27º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe;

Art. 28º - O código e senha da sala personalizada serão enviados via Discord e outros meios adicionais informados pela comissão organizadora;

Art. 29º - Após criada a sala personalizada, os participantes terão 8 (oito) minutos para entrar encontrar os seus grupos;

Art. 30º - Cada equipe receberá um número de identificação dentro do seu respectivo grupo que será usado para alocação dos times na sala personalizada;

Art. 31º - Haverá um intervalo de no mínimo 10 (dez) minutos entre as partidas.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



DAS REGRAS DURANTE AS PARTIDAS

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 - O jogo **não será interrompido** em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) por parte dos competidores;

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

Art. 36º - Todas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (posição final na partida e número de abates de cada membro da equipe) cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado;

§1º - A organização fornecerá orientações para o envio dos resultados;

DA SELEÇÃO QUE REPRESENTARÁ O IFMA NOS eJIF NACIONAIS

Art. 37º - Para fins de seleção IFMA e participação da competição nacional a ser realizada em agosto/2022, será convocado o time ganhador (titular e reserva) do **eJIFMA (fase regional)**.

Art. 38º - Em caso de impossibilidade de participação de uma equipe previamente convocada, será convocada a equipe subsequente na ordem de classificação das equipes.

Art. 39º - 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. 40º Toda a comunicação referente à convocação e substituição será feita por e-mail conforme informado no edital.

DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -



Art. 41º - Decisões. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Disciplinar do [eJIF GAMES 2022](#).

Art. 42º - 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. 43º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados no site do IFMA, bem como em outras plataformas ou sites indicados pela organização.

Art. 44º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



**REGULAMENTO ESPECÍFICO
LEAGUE OF LEGENDS
Edição 2022**



REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS

- **Coordenador da Modalidade:** Prof. Jordan Oliveira da Silva - Campus Pedreiras
- **Coordenador auxiliar de Modalidade:** Cleiton Nogueira da Silva – Campus Timon

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada [eJIF GAMES 2022](#), que acontecerá de forma remota (online) no Brasil, 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 em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, com nenhuma punição na data do torneio 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



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



Art. 5º - Cada campus poderá enviar até 2 equipes.

Art. 6º - Cada equipe **deve** ser composta por no mínimo 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e até 5 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo IF.

Art. 7º - No caso em que o campus não possua a quantidade mínima de atletas para montar pelo menos uma equipe, poderá solicitar atletas de outra unidade (campus do IFMA em parceria), ficando a responsabilidade da montagem, monitoramento e participação da equipe pelos campus proponente.

Art. 8º - Para realizar as inscrições das equipes, o seguinte formulário deverá ser preenchido: <https://forms.gle/pyNheqYD1fcyJvKTA>

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. 9º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 10º - O nome da equipe será a sigla do IF-Campus que os jogadores representam (Podendo haver numeração ou uso de letras no nome da equipe caso o campus envie 2 equipes).

Art. 11º - 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. 12º - 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 (Alternada torneio);



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



- 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;

Art. 13º - 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. 14º - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 15º - 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. 16º - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase).

§1º - 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.

§2º - A competição ocorrerá entre os dias 06 e 10 de junho e a tabela com o horário de cada jogo será definida em reunião técnica após o encerramento das inscrições.

Art. 17º - Na primeira fase, as equipes inscritas serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



§1º - Para o sorteio, Haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todos os dos IFs inscritos para a competição (um papel para cada IF);

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

Art. 18º - 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. 19º - O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado na reunião técnica.

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

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

II - Segundo critério de desempate: confronto direto;

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

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

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

Art. 20º - 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;



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



§3º - Melhor de cinco partidas (Md5) para a final, sendo o vencedor desta declarado o campeão.

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LOL

Art. 21º - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º - O link para o servidor será divulgado em reunião com as comissões de cada campus.

§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. 22º - Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente VERBAL (Discord).

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 23º - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

Art. 24º - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no lobby do discord com 15 minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

Art. 25º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 26º - 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.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □

INSTITUTO FEDERAL
Maranhão

§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. 27º - 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. 28º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 29º - Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Art. 30º - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

Art. 31º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

Art. 32º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 33º - 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. 34º - A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento, novas proibições de *skins* ou até mesmo de campeões, caso surjam novos *bugs* conhecidos com os Campeões.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



Art. 35º - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 36º - Os técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 37º - 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. 38º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

Art. 39º - 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. 40º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento, bem como no servidor do discord;

Art. 41º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □

 INSTITUTO FEDERAL
Maranhão

REGULAMENTO ESPECÍFICO
XADREZ ARENA
Edição 2022

REGULAMENTO ESPECÍFICO



XADREZ ARENA

- **Coordenador de Modalidade:** Prof. Ronnyel Carlos Cunha Silvaente – Campus Pedreiras.
- **Coordenador auxiliar de Modalidade:** Kristiano Fernandes Placido – Campus Barra do Corda.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

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

Art. 2º - Os estudantes-atletas devem:

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

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

§3º - Possuir conta no aplicativo Zoom.

§4º - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3º - Os estudantes-atletas que tiverem suas inscrições homologadas deverão preencher o cadastro que será enviado aos Chefes de Delegação posteriormente.

Art. 4º - O estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe “eJIF Fase Nacional 2022” do Lichess. Poderá jogar apenas o atleta que constar dessa equipe.

DA ARBITRAGEM

Art. 5º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 6º - O uso de computador ou outro equipamento para cálculo de lances é vedado pelo Lichess, que pune automaticamente o infrator com a eliminação dos pontos e banimento do usuário.



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



Art. 7º - Ficarà a critério da Coordenação de Modalidade aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

DA COMPETIÇÃO

Art. 8º - O evento será composto por cinco etapas, todas com a duração de uma hora, conforme o cronograma a seguir:

I - Etapa 1: 22/08/2022 (Segunda-feira) - 20h

II - Etapa 2: 23/08/2022 (Terça-feira) - 19h

III - Etapa 3: 24/08/2022 (Quarta-feira) - 19h

IV - Etapa 4: 25/08/2022 (Quinta-feira) - 19h

V - Etapa 5: 26/08/2022 (Sexta-feira) - 19h

VI - Etapa desempate (se houver) - 26/08/2022 (Sexta-feira) - 20h30

Art. 9º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 10º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Zoom e deixe a câmera aberta. Caso a arbitragem solicite, deverá ligar o microfone.

Art. 11º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 12º - Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens.

Art. 13º - Na modalidade Arena o atleta é emparceirado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.

Art. 14º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 15º - A classificação final será feita considerando a soma total dos pontos obtidos no Lichess pelo estudante-atleta em cada uma das cinco etapas.

Art. 16º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 17º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que obtiverem a



JOGOS ELETRÔNICOS DO IFMA

- Edição 2022 -

X O Δ □



maior somatória de pontos nas cinco etapas.

Art. 18º - Em caso de empate na classificação final do evento, será jogada uma série de três partidas para definir os seis primeiros colocados. Caso tenham mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.

DA REUNIÃO PELO ZOOM

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

Art. 20º - A conta no aplicativo Zoom pode ser criada gratuitamente em <https://zoom.us/pt-pt/freesignup.html>;

Art. 21º - Na reunião Zoom o árbitro divulgará o enlace (link) para a etapa e prestará as demais orientações, a partir de 30 minutos antes do início da etapa.

§1º - Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://zoom.us/download>.

§2º - O enlace para o salão de jogos (reunião Zoom) e senha serão enviados para os técnicos e também para o endereço eletrônico dos estudantes-atletas registrados no cadastro citado no Art. 3º deste regulamento.

§3º - Todos os estudantes-atletas deverão participar da reunião.

§4º - O nome de usuário no Zoom deverá ser o nome completo do participante.

§5º - Os canais de vídeo e voz serão gravados e poderão ser consultados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 22º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento,



Art. 23º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.