



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

REGIMENTO Nº 2/2021 - RTR-DCDL/RTR-DRICP/RTR-PROEX/RTR/IFMT, de 1 de junho de 2021

1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO

REGULAMENTO GERAL E ESPECÍFICOS Edição 2021

PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

AÇÃO	PERÍODO
Prazo para Envio do Nome do Chefe de Delegação de cada Campus	03/05/2021
Início das Inscrições	31/05/2021
Fim das Inscrições	16/06/2021
Homologação das Inscrições	21/06/2021
Início do Período de Substituições de Inscritos	21/06/2021
Reunião de Sorteio	23/06/2021
Abertura do Evento	28/06/2021
Data de Início das Competições	28/06/2021
Data de Término das Competições	02/07/2021

REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado 1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO (1º eJIFMT 2021) está alicerçado no Programa de Expansão da Educação Federal baseia-se nos seguintes princípios:

- I - Da Democracia: assegurando o direito a práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da Constituição Federal [de 1988](#);
- II - Do Conhecimento: Propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;
- III - Da Educação: Atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;
- IV - Do Respeito à Cidadania: Estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;
- V - 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 1º e-JIFMT 2021 é organizado pela Comissão Organizadora formada por gestores da Pró-reitoria de Extensão, docentes da área de Educação Física e servidores de outros setores da reitoria e dos 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:

- I - Delegação: conjunto de servidores e estudantes que representarão oficialmente os campi do IFMT neste evento;
- II - Chefe de Delegação: representante maior da delegação no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição;
- III - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.
- IV - 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 IFMT, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

Art. 7º A página eletrônica oficial do evento é <http://e-jif.ifmt.edu.br>

Art. 8º Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na página do evento.

- I - Regulamentos específicos das modalidades (Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena);
- II - Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);
- III - Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade) ;
- IV - Anexo III - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends;
- V - Formulário Geral de Solicitações (online) – Apenas os Chefes de Delegações preenchem;
- VI - Formulário de Inscrição (online) – Apenas os Chefes de Delegações preenchem.

Art. 9º Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados na página oficial do evento.

DOS OBJETIVOS

Art. 10. O 1º eJIFMT 2021, tem como objetivo:

- I - Promover a saúde mental dos estudantes dos campi do IFMT, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;
- II - Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;
- III - Proporcionar a integração entre discentes, docentes, técnicos administrativos, dos campi do IFMT;
- IV - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;
- V - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo .
- VI - Favorecer a interação entre os campi do IFMT, por meio do eSport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 11. Constituirão os 1º eJIFMT 2021 as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA;
- III - COMISSÃO DISCIPLINAR;
- IV - COMISSÃO DE SECRETARIA.

FINALIDADE DAS COMISSÕES

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

I - Comissão Central Organizadora: presidida pelo Chefe do Departamento de Cultura, Desporto e Lazer e terá a função de responder pela execução geral dos 1º eJIFMT 2021. Compete à Comissão Geral Organizadora:

- a) Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- b) Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;
- c) Coordenar os trabalhos das demais Comissões ;
- d) Elaborar e divulgar o relatório final.

II - Comissão Técnica: Fará a gerência da competição com a supervisão técnica dos Coordenadores de Modalidades. Compete à Comissão Técnica:

- a) Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- b) Planejar e realizar as reuniões com os Representantes das delegações;
- c) Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- d) Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- e) Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- f) Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes à parte técnica;

- g) Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- h) Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

III - Comissão Disciplinar: presidida pelo servidor Victor Rafael Araújo de Noronha. Compete à Comissão Disciplinar:

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

Art. 13. A solenidade de abertura (Cerimônia Online) dos **1º eJIFMT 2021** ocorrerá no dia **28 de junho de 2021, a partir das 18h30min (horário local de Cuiabá-MT)**, sendo obrigatória a participação dos atletas e chefes de delegação inscritos no evento.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 14. O **1º eJIFMT 2021** - Fase IFMT, serão realizados remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os campi do IFMT dispostos a seguir:

ORDEM	CAMPUS
1	Alta Floresta
2	Bela Vista
3	Cáceres - Prof. Olegário Baldo
4	Campo Novo do Parecis
5	Confresa
6	Cuiabá - Cel. Octayde Jorge da Silva
7	Diamantino
8	Guarantã do Norte
9	Juína
10	Lucas do Rio Verde
11	Pontes e Lacerda
12	Primavera do Leste
13	Rondonópolis
14	São Vicente
15	Sorriso
16	Sinop
17	Várzea Grande

Art. 15º O 1º eJIFMT 2021 terão as seguintes modalidades:

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

Art. 16º O quantitativo de estudantes-atletas modalidades será o seguinte:

Modalidade	Titulares	Reservas
Free Fire (Garena)	04 (01 time)	01
League of Legends - LoL (Riot Games)	05 (01 time)	05

Modalidade	Masculino	Feminino
Xadrez Arena (Lichess)	Até 04	Até 04

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

§1º Para o 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 na modalidade League of Legends.

Art. 17. Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas até o **dia 22 de junho 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 Chefe de Delegação, no Formulário Geral de Solicitações.

§2º O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro abaixo:

Modalidades	Substituições
Free Fire	01
League of Legends	01

Modalidade	Masculino	Feminino
Xadrez Arena (Lichess)	Até 02	Até 02

Art. 18. 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. 19. Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **1º eJIFMT 2021**, os estudantes do Instituto Federal de Mato Grosso devidamente matriculados e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

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

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

Art. 20. 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) .

Art. 21. 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.

§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. 22. Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 23. As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo campus, podendo ser de cursos diferentes e modalidades diferentes: ensino médio à pós-graduação.

Art. 24. Para cada modalidade deverá ser inscrito um técnico.

Parágrafo único - Os técnicos das modalidades deverão ser servidores com SIAPE.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 25. Somente os Chefes de Delegação terão autorização para efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas no 1º eJIFMT 2021.

Art. 26. As inscrições ocorrerão de **31 de maio a 16 de junho 2021**.

§1º O endereço do formulário de inscrição será disponibilizado no e-mail dos chefes de delegação.

§2º Os documentos exigidos para inscrição no SISTEMA INFORMÁTICO são os seguintes:

- I - Ficha de inscrição;
- II - Planilha com dados gerais da delegação;
- III - Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de imagem (Anexo I);
- IV - Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II);

Art. 27. A homologação das inscrições está prevista para **2 de junho de 2021**.

DAS REUNIÕES

Art. 28. Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

- I - Definir padrões de condução da competição;
- II - Realizar o sorteio para composição dos grupos;
- III - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;
- IV - Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

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. 29. A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia **23 de junho de 2021 (Sexta-feira)**,

às 19h00min (horário de Cuiabá-MT).

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

§2º - A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada na página do evento.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 30. Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

§1º Durante o período da competição, o Chefe de Delegação precisará ter uma conta de whatsapp ativa para participar do grupo;

§2º Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Chefe de Delegação informar à Comissão Central Organizadora.

Art. 31. Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na página oficial e pelo e-mail do chefe de delegação.

DAS DISPUTAS

Art. 32. 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. 33. 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. 34. Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o 1º eJIFMT 2021, assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Organização do Evento isenta de qualquer culpa.

§1º É de inteira responsabilidade de cada estudante-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. 35. 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 conforme cada regulamento específico.

Art. 36. 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.

Parágrafo único - Problemas enfrentados pela Organização do 1º eJIFMT 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. 37. Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES e LICHESS), que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da Organização do 1º eJIFMT 2021.

Parágrafo único - Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, e 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:

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

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

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

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

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

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

VII - **Engano** - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a comissão 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.

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, técnico ou dirigente poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar do 1º eJIFMT 2021.

§1º - Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe

durante a realização do evento, o(s) mesmo(s) estará(ão) sujeito(s) a receber as seguintes penalidades:

- I - Advertência;
- II - Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;
- III - Suspensão do estudante-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. 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. É de responsabilidade do estudante-atleta e do IF 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. 48. As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

- I - Regulamento Geral;
- II – Regulamento Específico para o Free Fire;
- III - Regulamento Específico para o League of Legends;
- IV - Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- V - Regimento Disciplinar Discente;
- VI - Lei 8.112/90 - Lei institui o Regime Jurídico dos Servidores Públicos Civis;
- VII - Lei 8.069/90 - Estatuto da Criança e do Adolescente.

Parágrafo único - Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando pertinente.

DOS PRÊMIOS

Art. 48. As equipes serão premiadas conforme o seguinte ranking: 1º, 2º e 3º lugar em cada modalidade, além de todos os campi receberem um troféu de participação.

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 denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido 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.

§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 Chefes de Delegações e Estudantes-atletas do 1º eJIFMT 2021 deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades e demais documentos informado no artigo 48. submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as conseqüências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 53. 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. 54. A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 55. Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FREE FIRE Edição 2021

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada 1º eJIFMT 2021, que acontecerá de forma remota – online e será organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Free Fire.

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

DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

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

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

Art. 5º Rotatividade de Jogadores: A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.

Art. 6º Ausência de Jogador ou Equipe: Cada partida terá tolerância de 05 (cinco) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido. Caso todos os membros não estejam presentes após o tempo de tolerância, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou perderá a partida por desistência (W.O.).

DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

Art. 7º Registro de Jogadores: Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento geral.

Parágrafo único - Nesta modalidade será permitida a inscrição de estudantes-atletas com idade igual ou superior a 16 anos.

Art. 8º Deverá ser indicado pelo técnico da equipe o jogador que será considerado o líder da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

Art. 9º Nomes de Equipes e Jogadores: O nome da equipe será o nome do Campus que os jogadores representam.

Parágrafo único - 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. 10. Propriedade de Contas: Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

Art. 11. 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. 12. É 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. 13. Emuladores: Não é permitido jogar em emuladores (computadores). A Coordenação Técnica se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.

DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 14. A disputa será organizada e dividida em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória (segunda fase).

Art. 15. Na Fase de Grupos (primeira fase), as equipes inscritas serão divididas em grupos por sorteio simples, de acordo com número de times inscritos.

§1º Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todos os campi inscritos para a competição.

§2º O sorteio físico poderá ser substituído por um dispositivo de sorteio eletrônico, sem prejuízo da aleatoriedade.

§3º - As equipes se enfrentarão entre si em quatro (4) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório.

§4º - Durante a fase de grupos, a pontuação seguirá de acordo com o quadro a seguir:

COLOCAÇÃO	PONTAÇÃO POR PARTIDA
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5ª Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 pontos
10ª Colocado	0 pontos
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

Art. 16. Na Fase Eliminatória (segunda fase): Grupo único com 08 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:

COLOCAÇÃO	PONTAÇÃO POR PARTIDA
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5ª Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 pontos
10ª Colocado	0 pontos
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

Parágrafo único - Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

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

II - 2º Critério: Soma de abates (kills);

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

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

DO CALENDÁRIO DO EVENTO

Art. 17 A etapa do 1º eJFIMT 2021 acontecerá nos seguintes dias:

I - Primeira fase: 28 de junho a 01 e julho de 2021.

II - Fase Final: 02 de julho de 2021.

DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

Art. 18. Decisões. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Disciplinar do 1º eJFIMT 2021.

Art. 19. 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.

Art. 20. Apenas uma equipe poderá representar o IFMT na etapa nacional.

Parágrafo único - A escolha dos estudantes-atletas que representará o IFMT no 1º eJIF Nacional será discutida e dialogada pelos técnicos da modalidade e o chefe da delegação que teve o time campeão na etapa local.

Art. 21. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Parágrafo único - É de responsabilidade de cada equipe receber este regulamento e passar para seus estudantes-atletas e comissões participantes (quando aplicável), dado que a organização do evento não se responsabiliza pelo não conhecimento das regras apresentadas.

1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO

REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS Edição 2021

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada 1º

eJIFMT 2021, 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.
 - III - Elo Livre.
 - IV - Possuir uma conta na plataforma de comunicação Discord e da plataforma Battlefy em boas condições;
 - V - As contas no jogo e nas plataformas devem ser válidas, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
 - VI - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
 - VII - Jogar apenas por computador. Não é permitido jogar por celular ou tablet;
- 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 - Ficarà a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Disciplinar para consequências maiores.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

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

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

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

Art. 7º O nome da equipe será a sigla do campus que os jogadores representam.

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

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

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

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

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 9º Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I - Mapa: Summoner's Rift;
- II - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe);
- III - Definição do Lado do Mapa: Sorteio;
- IV - Tipo de partida: competitivo;
- V - Parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus);
- VI - Permitir Espectadores: Todos;
- VII - Servidor: Brasileiro;
- VIII - Chat/Canal de voz: Discord;
- IX - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;
- X - Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy **deverão ser exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

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

Art. 12. 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. 13. A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória (segunda fase).

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

§1º Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todos os campi inscritos para a competição;

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

§2º As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em turno duplo (ida e volta), com o vitorioso do confronto sendo declarado a cada partida.

§3º Durante a fase de grupos, a pontuação será um (1) ponto para cada vitória e zero (0) 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 um (1) ponto para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

Art. 15. Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão classificadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

Art. 16. O número de classificados para a fase de Eliminatórias serão os quatro (4) melhores classificados de cada grupo.

Art. 17. 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;
- IV - Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
- V - Quarto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);
- VI - Sorteio.

Art. 18. Na fase de **Eliminatória** os confrontos ocorrerão em:

- I - Partida dupla entre as equipes do mesmo grupo em (Md1).
- II - Melhor de três partidas (Md3) seguidas para quartas, semi-final e disputa de terceiro lugar.
- III - A final ocorrerá em formato de melhor de cinco partidas (Md5).

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LEAGUE OF LEGENDS - LOL

Art. 19. A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º - O link para o servidor será divulgado para os chefes de equipe antes do início das partidas;

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

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

§4º - O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante. (nome do usuário "primeiro nome + Nicknames + sobrenome)

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

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

Art. 20. Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente VERBAL/PINGS (Discord).

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 21. Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 15 minutos antes do início das rodadas do dia, em suas respectivas salas designadas anteriormente para os chefes de equipe pela organização.

Art. 22. Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

Art. 23. A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe no Discord e no Lobby da partida.

Art. 24. As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

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

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

Art. 25. Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três e melhor de cinco partidas, as mesmas

ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

Art. 26. É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 27. Durante a seleção de campeões, o técnico principal das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Art. 28. Assim que a partida iniciar, a comunicação com o técnico principal deverá ser finalizada.

Art. 29. Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

Art. 30. Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 31. 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 III).

Art. 32. A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento, novas proibições de *skins*, caso surjam novos *bugs* conhecidos com os Campeões.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 33. As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela organização, durante as partidas.

Art. 34. Os técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 35. 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. 36. Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*.

Art. 37. 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. 38. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na página do evento bem como na plataforma Battlefy;

Art. 39. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar este Regulamento específico.

Art. 40. Apenas uma equipe poderá representar o IFMT na etapa nacional.

Parágrafo único - A escolha dos estudantes-atletas que representará o IFMT no 1º eJIF Nacional será discutida e

dialogada pelos técnicos da modalidade e o chefe da delegação que teve o time campeão nesta etapa.

Art. 41. É de responsabilidade de cada equipe receber este regulamento e passar para seus estudantes-atletas e comissões participantes (quando aplicável), dado que a organização do evento não se responsabiliza pelo não conhecimento das regras apresentadas.

1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

XADREZ ARENA

Edição 2021

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:

- I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II - Possuir uma conta no Lichess.org em boas condições , válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III - Possuir conta no gmail;
- IV - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

DA ARBITRAGEM

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

Art. 4º O uso de engine caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

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

DA COMPETIÇÃO

Art. 6º O evento será composto por 04 etapas, todas com a duração de uma hora .

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

Art. 8º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Meet e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.

Art. 9º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 10. Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens. Em caso de desconexão do adversário, o estudante- atleta deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.

Art. 11. Na modalidade Arena o atleta é empareirado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.

Art. 12. Não será habilitado o Berserk.

Art. 13. Na modalidade Arena neste evento teremos duas categorias: masculino e feminino.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 14. Em cada etapa o campeão receberá 15 pontos para o circuito. O segundo lugar 12 pontos, o terceiro 10, o quarto 8, o quinto 7, o sexto 6, o sétimo 5, o oitavo 4 , o nono 3 e o décimo, um ponto.

Art. 15. Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas 04 etapas.

Art. 16. 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 CLASSIFICAÇÃO POR CAMPUS

Art. 17. Para a classificação geral por campus, serão somados os pontos dos estudantes- atletas na classificação final, masculino e feminino, sendo 15 pontos para um estudantes-atletas campeão, 12 pontos para um segundo lugar, 10 para um terceiro, 8 para o quarto, 7 para o quinto, 6 para o sexto, 5 para o sétimo, 4 para o oitavo, 3 para o nono e um ponto para o décimo.

DA REUNIÃO PELO GOOGLE MEET

Art. 18. Para participar da competição o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Google Meet, com câmera e microfone habilitados;

Art. 19. Na reunião google meet 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 O enlace para o salão de jogos (reunião Meet) será no dia 28 de junho de 2021, a partir das 19h00min (horário local)

§2º O acesso para ingressar na sala será disponibilizado por e-mail, enviado para o endereço eletrônico

registrado no cadastro citado no Art. 2º deste regulamento.

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

§4º O nome de usuário no Meet 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. 20. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na página do evento.

Art. 21. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar este Regulamento específico.

Art. 22. Apenas uma equipe poderá representar o IFMT na etapa nacional.

Parágrafo único - A escolha dos estudantes-atletas que representará o IFMT no 1º eJIF Nacional será definida pelo ranqueamento individual, sendo o técnico da equipe, o técnico do 1º colocado e o assistente técnico será o 2º colocado no ranqueamento por equipe.

Art. 23. É de responsabilidade de cada equipe receber este regulamento e passar para seus estudantes-atletas e comissões participantes (quando aplicável), dado que a organização do evento não se responsabiliza pelo não conhecimento das regras apresentadas.

Cuiabá-MT, 31 de maio de 2021.

Michael Alves de Almeida

Professor de Música – IFMT Campus Avançado Tangará da Serra

Presidente da Comissão Organizadora do 1º eJIFMT 2021

Chefe do Departamento de Cultura, Desporto e Lazer

PORTARIA 778/2021 - RTR-SRDA/RTR-CG/RTR-GAB/RTR/IFMT, de 22 de abril de 2021

ANEXO I

**Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem e Som
(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 **1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO**, que ocorrerá de 28 de junho a 02 de julho de 2021, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) representando o Campus xxxxxxxxxxx (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 predominantemente à noite, 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-MT, xx de xxxxx de 2021.

Assinatura conforme (igual consta no documento)

Tire a foto do RG do responsável e deste termo e envie para o chefe de delegação

ANEXO II

Termo de compromisso e cessão de 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 **1º JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO**, que ocorrerá de 28 de junho a 02 de julho de 2021, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) representando o Campus xxxxxxxxxxx (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 ocorrerão predominantemente à noite, 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-MT, xx de xxxxx de 2021

Assinatura conforme (igual consta no documento)

Tire a foto do RG e deste termo e envie para o chefe de delegação

ANEXO IV

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

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

1. Anivia: Gelo sombrio
2. Annie: Gótica
3. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Fliperama
7. Fizz: Supergaláctico
8. Fizz: Doguinho
9. Gragas: Vândalo
10. Heimerdinger: Treinador de Dragões
11. Jayce: Esquecido
12. Karma: Estrela Negra
13. Kayle: Pentakayle
14. Kennen: Infernal
15. Kindred: Supergalácticos
16. Kog'Maw: Leão Chinês
17. Kog'Maw: Máquina de Combate
18. Kog'Maw: Hextech
19. Lux: Elementalista
20. Malphite: Barca de Ferro
21. Malzahar: Chefão
22. Nautilus: AstroNautilus
23. Neeko: Inverno Mágico
24. Nidalee: Caçadora de Cabeças
25. Nidalee: Desafiante
26. Nunu: Zumbi
27. Rakan: Queridinho
28. Renekton: Curtindo o Verão
29. Rek'Sai: Curtindo o Verão
30. Rengar: Mech
31. Shaco: Goseong
32. Shyvana: Garras-de-Crânio
33. Shyvana: Chamas Negras
34. 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

Documento assinado eletronicamente por:

- Michael Alves de Almeida, DIRETOR - CD0004 - RTR-DCDL, em 01/06/2021 16:44:06.
- Andre Luis Meira Marques, ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO, em 01/06/2021 16:53:05.
- Julimara Gomes dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 16:54:27.
- Evandro Silva Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 16:55:51.
- Giovanni Valar Koch, ADMINISTRADOR, em 01/06/2021 16:56:01.
- Joao Batista de Oliveira Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 17:00:41.
- Vanessa Alves de Lima e Silva, ASSISTENTE DE ALUNO, em 01/06/2021 17:04:39.
- Kleber Goncalves Bignarde, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 17:10:08.
- Fabiana Pomin, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 17:13:01.
- Thierry de Melo, TEC DE TECNOLOGIA DA INFORMACAO, em 01/06/2021 17:16:54.
- Tauan Hanauer Avila, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 01/06/2021 18:07:54.
- Wagner Mendes da Silva, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 18:50:00.
- Priscilla Bastos Mattos Biasuz, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 19:30:44.
- Elaine Senes Alves Ferreira, TECNICO DE LABORATORIO AREA, em 01/06/2021 21:12:58.
- Roberval Emerson Pizano, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/06/2021 21:51:17.
- Renata Cristina dos Santos, COORDENADOR - FG0001 - ALF-EXT, em 02/06/2021 08:12:51.
- Miguel Juliano Belo Perzyvitoski, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 02/06/2021 11:19:55.
- Denis Alexandre de Rubim Costa Negocio, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 02/06/2021 11:23:21.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 01/06/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifmt.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 190172
Código de Autenticação: 0a2799131b



