

REGULAMENTO DO TORNEIO DE JOGOS

ELETRÔNICOS IFRJ

(Etapa Seletiva Local e-JIF 2020)



Rio de Janeiro

2020

REITOR

Prof. Rafael Barreto Almada

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO – PROEX

Prof^a. Ana Luísa Soares da Silva

DIRETORIA DE EXTENSÃO COMUNITÁRIA E TECNOLÓGICA - DIPROEXT

Prof. Julio Page de Castro

COMISSÃO DE AÇÕES ESPORTIVAS

Prof. Bruno Lima Patrício dos Santos

COMISSÃO ORGANIZADORA

Prof^a. Ana Carla Leocádio de Magalhães

Prof. Bruno Lima Patrício dos Santos

Prof. Francisco de Assis Andrade

Prof^a. Gabriela Conceição de Souza

Prof. Julio Page de Castro

Prof. Leandro de Oliveira Pereira

Prof. Leandro Gouveia Almeida

Prof. Tauan Nunes Maia


Endereço:

Rua Pereira de Almeida, 88, Praça da Bandeira.

Rio de Janeiro – RJ.

Contato: (21) 3293-6070 / 6045

Email: cae.proex@ifrj.edu.br



REGULAMENTO DO TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS IFRJ

(Etapa Seletiva Local e-JIF 2020)

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art 1. Este documento estabelece as regras da **Torneio de Jogos Eletrônicos do IFRJ (Etapa seletiva local e-JIF 2020)**, visando ampliar a interação entre estudantes de diferentes campi do IFRJ, bem como selecionar os representantes da Instituição no Campeonato promovido pela Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, eJIF 2020.

Art 2. Poderão participar estudantes de todas as modalidades e níveis de ensino do IFRJ, com **matrícula ativa**.

Art 3. Ao realizar a inscrição, os participantes automaticamente estarão de acordo com todo o conteúdo prescrito neste regulamento, não cabendo, para quaisquer questões, a alegação de desconhecimento das normativas deste documento.

Art 4. O Torneio contemplará três jogos: (1) *League of Legends*; (2) *Clash Royale*; (3) Xadrez. O estudante poderá optar por um desses três jogos.

Observação - No jogo *League of Legends*, os estudantes terão também a opção de se inscrever na modalidade “criadores de salas”.

Art 5. Os jogos acontecerão nos meses de outubro e novembro de 2020. As equipes e os horários dos jogos serão divulgados junto à apresentação do chaveamento das partidas em cronograma específico que será divulgado após as inscrições, de acordo com o cronograma (item 4) deste regulamento.

Art 6. Os meios tecnológicos necessários para a participação do torneio são de inteira responsabilidade dos participantes, e não da Comissão Organizadora ou da instituição promotora, no caso o IFRJ.



2. DAS INSCRIÇÕES

Art 7. As inscrições serão online e deverão ser realizadas até o dia 25 de outubro de 2020, até 23h59min, nos seguintes formulários:

LEAGUE OF LEGENDS:

1. Inscrição para *Criadores de Salas*.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdz6NdV47NrbSKkB3H0hXpIQYeifDPp_aAHEysdCYn-DboSCg/viewform

2. Inscrição dos jogadores.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPcS-hcUgLaof3Osg6lQe09kQghW5m_tpO0A-VhY-KYDH3cw/viewform

CLASH ROYALE:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeohGiQvQGFY0msLtlI2IQVH7vNFTxb2_OK-SSgH-dHrszOAQ/viewform?gxids=7757

XADREZ:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfBNUZAYi0ZUbp90M_3DKmEEjY_g8k9y8N8hgT8g6TuzSH3fQ/viewform?gxids=7757

Art 8. Ao preencher o formulário de inscrição online, o estudante deverá informar os seguintes dados:

1. Endereço de e-mail.
2. Nome Completo.
3. Data de nascimento.
4. CPF.
5. Número de Identidade e órgão expedidor
6. Campus de origem.
7. Nome do curso que realiza.
8. Número de matrícula.
9. Telefone para contato.
10. Nickname.

Art 9. No ato da inscrição, o estudante responsável pela inscrição deve anexar ao formulário uma foto de perfil e uma cópia do histórico escolar de cada participante.

3. DOS JOGOS

LEAGUE OF LEGENDS



Art 10. Os jogos serão disputados com equipes de cinco jogadores.

Art 11. Como informação adicional, os participantes deverão preencher os dados que informam o seu ELO.

Art 12. Os estudantes inscritos na modalidade *Criador de Salas* não poderão participar como jogadores. A função dos *Criadores de Salas* será: (1) abrir salas, (2) chamar os participantes/equipes, (3) conferir o Elo dos jogadores de acordo com a inscrição e (4) permanecer na sala como espectador até o final do jogo.

Art 13. No caso de irregularidades ou má conduta por parte dos jogadores, o *Criador de Sala* deverá informar o fato ocorrido à Comissão Organizadora, para que sejam tomadas as devidas providências.

Art 14. Os *Criadores de Salas* receberão um certificado como membro da equipe de organização do evento.

Art 15. Ao inscrever a equipe completa, o estudante responsável pela inscrição deverá preencher os dados de todos os membros da equipe, inclusive os campos destinados ao envio das fotos e dos históricos.

Art 16. A equipe poderá inscrever um estudante adicional, que ficará como jogador reserva.

Art 17. O jogador reserva somente poderá substituir algum membro da equipe antes do início da partida – nunca durante a partida. Para que ocorra a substituição, a equipe deverá avisar à Comissão Organizadora com, no mínimo, uma hora de antecedência ao início da partida.

Art 18. Para os estudantes que desejam participar, mas não possuem uma equipe completa, pode-se realizar a inscrição de forma individual, em dupla, trio ou quarteto. Nesses casos, a Comissão Organizadora irá auxiliá-los à formação de uma equipe de cinco jogadores.

Art 19. No caso da equipe incompleta, o estudante responsável pela inscrição deverá preencher os dados de todos os membros da equipe, inclusive os campos

destinados ao envio das fotos e dos históricos.

Art 20. O chaveamento dos jogos será realizado após o encerramento das inscrições e a dinâmica de disputa dependerá da quantidade de equipes, que poderá ser eliminatória simples ou fase de grupos. Esta parte ficará a cargo da Comissão Organizadora.

Art 21. Todos os membros da equipe deverão estar prontos, ao menos, 15 minutos antes do horário previsto para o início da partida.

Art 22. Em caso de atraso das equipes, terá uma tolerância de 10 minutos para início da partida.

Art 23. Não será permitido o recurso da pausa durante o jogo. A equipe que descumprir essa regra será desclassificada automaticamente.

Art 24. Não será permitido o uso do *chat* durante a partida. A equipe que descumprir essa regra será desclassificada automaticamente.

Art 25. Não serão aceitos nomes de jogadores e equipes com conotações pejorativas, ofensivas, vexatórias, preconceituosas ou que façam apologia a crimes e a ódio. Caso seja identificado algum desses casos, a Comissão Organizadora solicitará as devidas alterações. Não sendo correspondidas, o jogador ou a equipe será desclassificada.

Art 26. Os casos de conduta inadequada, que não sejam condizentes a uma atividade educacional, serão avaliados pela Comissão Organizadora, que terá autonomia para suspender ou excluir o(s) estudante(s) envolvidos.

CLASH ROYALE



Art 27. A competição será organizada através de torneio. Será obrigatório estar online no discord, ou em plataforma a ser escolhida pela Comissão Organizadora.

Art 28. Os jogadores deverão estar conectados na sala de Clash Royale 15 minutos antes do início da partida, para receber o nome e a senha do torneio.

Art 29. Todos os jogos do campeonato acontecerão nos servidores oficiais da

Supercell no modo Torneio. A criação do torneio será feita pela organização, e os competidores receberão nome e senha do mesmo.

Art 30. Em caso de desconexão de um jogador durante a batalha, o mesmo deve tentar se reconectar a tempo de continuar, caso não consiga, a partida será dada como derrota. Caso o jogador não consiga retornar para os outros jogos do torneio, será dado como desclassificado.

Art 31. Todos os participantes deverão jogar com as contas especificadas no momento da inscrição e usar o mesmo Nickname ao longo de todo o campeonato, visando facilitar a identificação do jogador para os organizadores, locutores e espectadores.

Art 32. Não existem substituições para a modalidade Clash Royale, já que podem ser inscritos apenas um jogador e um membro da comissão técnica.

Art 33. Na modalidade Clash Royale o formato de competição será realizado posterior às inscrições, e em função do número de participantes.

XADREZ



Art 34. O torneio de xadrez será realizado na plataforma Chess.com, no clube online **IFRJ-Chess**.

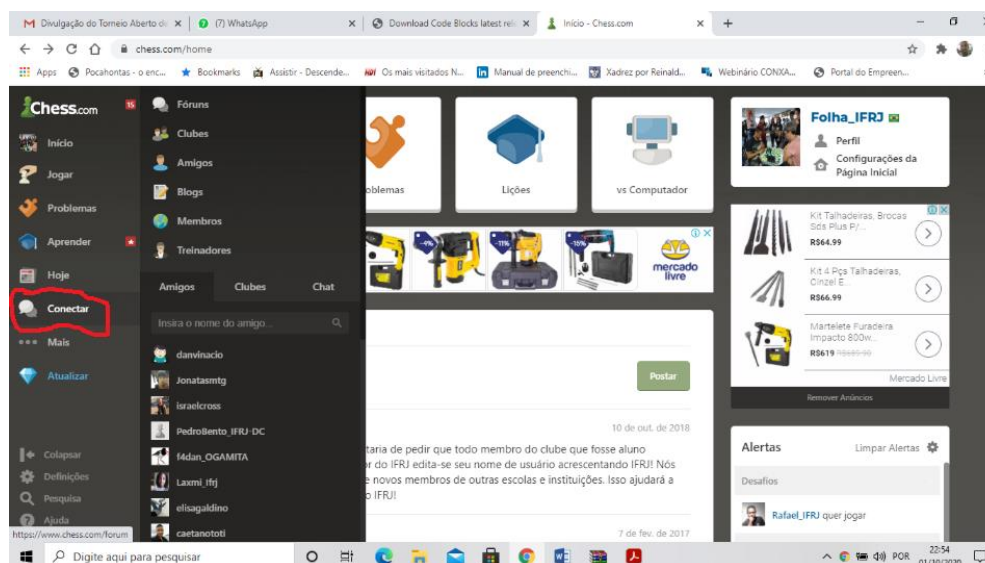
Art 35. Para se inscrever no torneio, o jogador deverá se cadastrar como membro do clube online IFRJ-Chess.

Art 36. Para entrar no clube online, o estudante deverá seguir as seguintes orientações:

1. Faça uma conta no Chess.com (gratuita) no endereço <https://www.chess.com>

Obs.: Para identificar como integrante do corpo do IFRJ com maior facilidade, recomendamos que utilizem, em seu login e/ou nome de usuário, o seguinte formato: **seunomesobrenome_IFRJ-campus**

2. Tornar-se membro do clube: Após abrir o site, entre na aba "conectar", em seguida clicar em "clubes" e pesquise o nome do clube: **IFRJ-Chess** – (ou também pode clicar diretamente no link <https://www.chess.com/club/ifrj-chess>).





Art 37. O torneio será realizado em sistema Suíço, em 7 rodadas (Ritmo 5+5).

Art 38. O Link para o torneio será gerado após as inscrições, junto à divulgação dos inscritos.

Art 39. O torneio abrirá 1h antes do horário de início das rodadas. A comissão organizadora irá realizar a chamada e conferência dos inscritos pelo chat.

Art 40. O competidor poderá jogar utilizando computador, tablet ou celular.

4. DO CRONOGRAMA

CRONOGRAMA	
Lançamento do regulamento	09/10/2020
Período de inscrição	09/10/2020 a 25/10/2020
Divulgação dos inscritos	27/10/2020
Divulgação das equipes	27/10/2020
Divulgação do chaveamento	27/10/2020
Data das partidas	28/10/2020 a 07/11/2020
Divulgação dos resultados	10/11/2020

5. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art 41. Os primeiros colocados de cada jogo estarão classificados para a Etapa Regional dos *e-JIF 2020*, respeitando a ordem de classificação, em conformidade ao edital lançado pela Comissão Organizadora dos Jogos dos Institutos Federais (COJIF).

Art 42. O/A estudante deverá entrar em contato com a Comissão Organizadora pelo e-mail da Coordenação de Ações Esportivas (CAE) da Pró-reitoria de Extensão (CAE/DIPROEXT/PROEX): cae.proex@ifrj.edu.br

Art 43. Os casos não previstos neste regulamento serão tratados pela Comissão Organizadora junto à Pró-Reitoria de Extensão.

Rio de Janeiro, 09 de outubro de 2020

Ana Luísa Soares da Silva
Pró-Reitora de Extensão

