

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS INTECLASSE VIRTUAIS – 2021 IFMG- CAMPUS CONSELHEIRO LAFAIETE

TÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1 - Os **JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS DO CAMPUS CONSELHEIRO LAFAIETE** é um evento Esportivo/Cultural de etapa única, que promove o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social da comunidade envolvida. Portanto, trata-se de uma ação pedagógica e sistemática elaborada, executada e avaliada por uma grupo de trabalho composta por estudantes dos cursos integrados e o professor de educação física, dentro do projeto interdisciplinar desenvolvido no referido campus, onde assumem a coordenação do presente evento.

Art. 2 - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para orientar o evento de caráter *interclasse*, de forma harmônica e disciplinada, no campus Conselheiro Lafaiete, pertencente ao Instituto Federal de Minas Gerais.

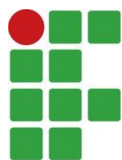
Art. 3 - A finalidade dos Jogos Interclasse Virtuais é reunir toda a comunidade de modo virtual (estudantes, servidores e familiares) do campus Conselheiro Lafaiete, visando a integração e a prática esportiva como estratégia educativa, cultural e emancipadora.

Parágrafo único: Esta edição em formato remoto se justifica mediante as Resolução que orientam as atividades de ensino, pesquisa e extensão no Instituto Federal de Minas Gerais - IFMG, de modo remoto e emergencial, enquanto durar a situação da pandemia do novo coronavírus - Covid-19.

TÍTULO II DOS PRINCÍPIOS

Art. 4 - Os **JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS - CAMPUS CONSELHEIRO LAFAIETE (JIV-CCL/21)**, alicerçados na Política Federal de Educação, baseia-se nos seguintes princípios:

- I. Da democracia:** Assegurando ao estudante acesso à prática esportiva, preconizado pelo Art. 217 da constituição Federal de 1988.
- II. Do conhecimento:** Propiciando a prática do esporte e do lazer de forma consciente e participativa.
- III. Da educação:** Atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os



INSTITUTO FEDERAL

Minas Gerais

Campus Conselheiro Lafaiete

valores socioculturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos.



JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS
IFMG CAMPUS CONSELHEIRO LAFAIETE

IV. Do respeito à cidadania: Estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e a valorização do companheirismo.

V. Da humanização: Proporcionando ao estudante a vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

TÍTULO III DO CRONOGRAMA DOS JOGOS

Art. 5 - O JIV-CCL/21 será realizado de 29 de novembro a 03 de dezembro, de 2021, na modalidade remota (virtual), respeitando o distanciamento social e outros cuidados básicos preconizados pelos órgãos de saúde pública vigentes no Brasil, em respeito à pandemia da Covid-19. O cronograma dos torneios será liberado no dia 26/11, pelas redes sociais do campus. No mesmo dia, às 19 h será realizado o Congresso Técnico para esclarecimentos e orientações a respeito das competições.

TÍTULO IV DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 6 – As inscrições serão realizadas no período de 11 de novembro até 23h59min do dia 23 de novembro, através dos links disponibilizado a seguir:

Parágrafo único – As inscrições serão confirmadas pela organização dos respectivos torneios logo que o formulário for enviado e os termos de autorização de participação forem encaminhados para o e-mail educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com.

Inscrições dos Torneios e Festival de Dança De 11/11 a 23/11 de 2021
Torneio LOL – League of Legends https://forms.gle/hz3fjpVANHNAyvmX9
Torneio Valorant https://forms.gle/5J9Ft9K12iTiAtJz7
Torneio Free Fire https://forms.gle/XvuDzwcBZBVLMrYD8
Torneio Rocket League https://forms.gle/xQr2yeRqXC9eGhUj6

Torneio Xadrez

<https://forms.gle/5zYghNvqdBZKqjvx8>

Festival de Dança

Os vídeos de dança e os termos de autorização deverão ser enviados para o e-mail educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com, até a data limite das inscrições.

TÍTULO V DAS MODALIDADES

Art. 7 – O JIV-CCL/2021 é uma edição especial, realizada em forma festival e jogos eletrônicos (eSports). Sendo assim, as modalidades apresentam-se de acordo com a especificidade de cada atividade (ver regulamento específico).

Art. 8 - O quantitativo máximo de atletas por equipe em cada modalidade será o seguinte:

Modalidade	Participante(s)	Tipo	Nº por sala
Dança solo	01	Individual	Ilimitado
Dança grupo	05	Coletivo (a partir de 2 participantes)	Ilimitado

Modalidade	Jogador(es)	Tipo	Nº por sala
League of Legends - LOL	07	Coletivo	Até 5 equipes
Valorant	07	Coletivo	Até 5 equipes
Free Fire	04	Coletivo	Até 8 equipes
Rocket League	01	Individual	Ilimitado
Xadrez	01	Individual	Ilimitado

TÍTULO VI DAS INSCRIÇÕES E DOS PARTICIPANTES

Art. 09 - Cada estudante e seu grupo, quando for o caso, deverá ter ciência dos regulamentos e realizar a sua inscrição nos links disponíveis para cada torneio no Art. 06 do Regulamento Geral e/ou através do e-mail educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com, no caso do festival de dança solo e em grupo.

Parágrafo único - Somente poderão participar do JIC-CCL/2021 os estudantes matriculados nos cursos técnicos integrados ao ensino médio do campus Conselheiro Lafaiete.

Art. 10 - Após o término do prazo de **INSCRIÇÕES**, as comissões organizadoras de cada torneio farão contato com os inscritos, utilizando o melhor canal de comunicação disponível para o compartilhamento de informações e divulgação de resultados.

§1 - Cada estudante poderá se inscrever em mais de uma atividade (torneios), mas deve estar ciente de que os horários podem concorrer, por se tratar de um evento síncrono, ao vivo. Apenas as atividades do festival de dança serão produzidos e avaliados de forma assíncrona, o que não correspondem em choque de horários.

§2º - Não é responsabilidade da organização a coincidência de horários de competições.

§3º - As substituições só poderão ser feitas se o atleta estiver devidamente **inscrito no torneio**, respeitando o quantitativo máximo das modalidades.

Art. 11 - Cada atleta, deverá apresentar aos organizadores da modalidade, **documento oficial com foto**, sempre que for solicitado.

TÍTULO VII DOS CAMPEONATOS

Art. 12 - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras divulgadas previamente à data da realização dos **JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS 2021**, de acordo com cada modalidade.

Art. 13 - O chaveamento, a ordem e o horário das disputas de cada modalidade será definido por sorteio e disponibilizado nos espaços criados para comunicação do evento e redes sociais do campus.

Art. 14 - A arbitragem das disputas será exercida pelos membros da Comissão Organizadora do JIV-CLC/2021.

Art. 15 - Serão conferidas medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para cada prova/modalidade disputada no JIV-CCL 2021, exceto "Festival de Dança", onde serão conferidos troféus de 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 16 – A sala/turma vencedora receberá um troféu de Campeão Geral da edição 2021 dos JIC-CCL.

TÍTULO VIII DA PONTUAÇÃO

Art. 17 - As equipes serão pontuadas pelo desempenho em cada prova, de acordo com a seguinte classificação:

1º Lugar: 30 pontos

2º Lugar: 20 pontos

3º Lugar: 10 pontos

4º ao 10º lugar: 05 pontos

TÍTULO IX DOS PRÊMIOS

Art. 18 - A divulgação dos resultados ocorrerá na cerimônia de encerramento do evento, em dia a ser definido e divulgado. As medalhas e troféus de participação serão entregues a cada estudante posteriormente, respeitando os protocolos de segurança à saúde.

TÍTULO X DAS PENALIDADES

Art. 19 - 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 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

Art. 20 - Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, os fatos serão encaminhados à Comissão Organizadora, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

Art. 21 - 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 participante;

IV - Exclusão do participante;

V - Perda de partidas;

VI - Desclassificações.

§1º - A infração de um participante a pode acarretar em penalidade para a equipe.

TÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 22 - A equipe que não se apresentar para uma prova no horário determinado pela Tabela Oficial, em qualquer das modalidades, será considerada perdedora por **W X O** e não terá pontuação de participação conferida.

§1 - A tolerância de horário para ser aplicado o **W X O** é de **5 minutos** após o horário determinado pela tabela.

Art. 23 - Se houver empate no resultado final do JIV-CCL/2021, os critérios de desempate serão:

I - Maior quantidade de alunos inscritos;

II - Sorteio.

Art. 24 - Todos os participantes do evento têm seus direitos de imagem cedidos ao IFMG – campus Conselheiro Lafaiete para fins não-comerciais. Exceto por objeção do interessado e/ou responsável.

Art. 25 - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Geral Organizadora.

ANEXOS

ANEXO I - REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES

FESTIVAL DE DANÇA

Com intuito de incentivar a prática de atividades físicas, artísticas e culturais, esta prova é uma competição de dança em vídeos produzidos pelos próprios alunos do Instituto Federal de Minas Gerais – campus Conselheiro Lafaiete.

1. Dança Solo e em Grupo

1.1. Os participantes deverão gravar/produzir vídeos de dança, os quais serão divididos em 2 (duas) categorias:

a) **Dança solo:** qualquer estilo/modalidade de dança realizada por apenas 1 pessoa.

b) **Dança em grupo:** qualquer estilo/modalidade de dança realizada por mais de uma pessoa (de 2 até 10 participantes).

1.2 Os participantes de cada categoria deverão gravar um vídeo de dança com duração máxima de até 2 (dois) minutos e mínima de 60 (sessenta) segundos.

1.3 No caso da categoria “Dança em Grupo”, os vídeos podem ser gravados por pessoas em lugares diferentes (uma junção de vídeos individuais dentro da mesma dança) ou no mesmo local (desde que as pessoas participantes façam parte do mesmo convívio familiar).

1.4 Os participantes podem gravar vídeos em qualquer lugar, desde que obedecidas as regras de segurança estabelecidas pela pandemia da COVID-19 (evitar aglomeração de pessoas, usar máscara e distanciamento mínimo entre pessoas). Os vídeos gravados devem ser inéditos e originais.

1.5 Os participantes podem escolher o estilo/modalidade de dança que mais se identificarem, em seus mais variados estilos e ritmos.

1.6 É recomendado que os vídeos sejam gravados na posição horizontal (“deitado”);

1.7 Os vídeos deverão ser enviados para o e-mail educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com até às 23:59h do dia 23 de novembro de 2021.

1.8 No assunto o candidato deve constar a categoria (festival de dança solo ou grupo) e o nome do responsável pelo vídeo. No corpo do e-mail deve constar a serie/curso que o candidato representa, o nome completo dos demais participantes, quando se tratar de dança em grupo, acompanhado do número de matrícula de todos.

2. Da avaliação e Premiação

2.1 - Não será avaliado:

- Vídeos que apresentarem duração maior que o tempo permitido, previsto no item 1.2.
- Vídeos não enviados devidamente até a data limite/horário estabelecido.
- Vídeos com participantes não inscritos.

2.2 – Os vídeos serão avaliados por uma banca de 3 (três) professores com formação e experiência em dança, atribuindo nota de 0 a 10 pontos e observando os seguintes critérios:

Item	Valor (pontos)	Pontuação
Comunicação do tema	2	
Execução dos movimentos/gestos, expressividade, criatividade	3	
Contexto da dança (música, figurino, cenário, enquadramento)	3	
Edição	2	
Total		

2.3 – Todos os estudantes inscritos receberão medalha de premiação e trofeus para os 3 (três) primeiros colocados, em cada uma das categorias.

REGULAMENTO DE LEAGUE OF LEGENDS

1. Disposições Preliminares

1.1 - A competição de LEAGUE OF LEGENDS como parte do 1º JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS – JIV-CCL/2021 tem por objetivo promover a socialização por meio de plataforma virtual, considerando o contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE). A competição será destinada aos estudantes regularmente matriculados nos Cursos Técnicos Integrados do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Minas Gerais do Campus de Conselheiro Lafaiete

2. Da Inscrição das equipes

2.1- A inscrição dos estudantes será por meio de formulário único disponibilizado. Cada sala poderá inscrever até 5 equipes composta de 5 titulares e 2 jogadores suplentes.

Modalidade	Jogador(es)	Tipo	Nº por sala
League of Legends - LOL	07	Coletivo	Até 5 equipes

2.2- No ato da inscrição do estudante, o formulário de autorização para participação no evento deve estar devidamente preenchido e assinado pelos pais ou responsável legal, que deverão ser reunidos pelo líder da equipe e enviados para a coordenação do evento, no endereço de e-mail: educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com.

3. Organização das partidas

3.1- Todos os jogadores deverão comparecer 15 minutos antes da realização de cada partida, portando o documento de identidade e deverão enviar uma foto segurando o mesmo, mostrando a tela do jogo.

3.2- Um jogador ficará responsável por cada equipe, que será chamado para a partida e deverá chamar o resto de sua equipe.

4. Das Regras Gerais

4.1-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, 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;

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

4.3- O nome das equipes serão definidos juntamente a coordenação da modalidade

4.4- O nickname dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

4.5- Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

4.6- Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

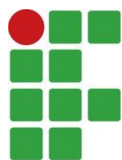
I- Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).

II- Definição do Lado no pick: Sorteio;

III- Tipo de partida: competitivo;

4.7- Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, etc. ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da Modalidade;

4.8- A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela interrupção da conexão de internet;



INSTITUTO FEDERAL

Minas Gerais

Campus Conselheiro Lafaiete



REGULAMENTO DO FREE FIRE

1. Disposições Preliminares

1.1 A competição de Free Fire como parte do 1º Jogos Interclasse Virtuais tem por objetivo promover a socialização por meio de plataforma virtual, considerando o contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE). A competição será destinada aos estudantes regularmente matriculados nos Cursos Técnicos Integrados do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – Campus Conselheiro Lafaiete.

2. Da Inscrição das equipes

2.1 - A inscrição das equipes será de responsabilidade dos alunos e correrá por meio de formulário único disponibilizado previamente. Cada equipe será composta por 4 estudantes, podendo haver até 8 equipes por sala. No ato da inscrição o(a) líder da equipe deve fornecer o ID de cada integrante do Squad.

Modalidade	Jogador(es)	Tipo	Nº por sala
Free Fire	04	Coletivo	Até 8 equipes

2.2 - As inscrições ocorrerão do dia 11/10/2021 ao dia 23/11/2021, através de formulário próprio disponível no link <https://forms.gle/XvuDzwcBZBVLMrYD8>. No ato da inscrição do estudante, o formulário de autorização para participação no evento deve estar devidamente preenchido e assinado pelos pais ou responsável legal, que deverão ser reunidos pelo líder da equipe e enviados para a coordenação do evento, no endereço de e-mail: educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com.

3. Nomes de Equipes e Jogadores

3.1 - O nome da equipe será por opção dos próprios jogadores. A Coordenação do evento se reserva o direito de rejeitar um nome de jogador caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, podendo chegar em desclassificação da equipe na competição.

4. Dos Equipamentos e Softwares

4.1 - Responsabilidade do Jogador: Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- A proteção e funcionamento do seu dispositivo eletrônico;
- O software que jogam;
- A estabilidade de conexão à internet;
- A porcentagem e estado da bateria;

- A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.

5. Emuladores

5.1 - 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.

6. Do sistema de disputa e critério de desempate

6.1 - Ausência de Jogador ou Equipe: Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido. Caso todos os membros não estejam presentes após o tempo de tolerância, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou perderá a partida por desistência (W.O.)

7. Forma do campeonato/modalidade

7.1 - A modalidade será definida a partir da quantidade de participantes, logo, ela será divulgada assim que a Comissão organizadora finalizar e validar as inscrições.

REGULAMENTO DO VALORANT

1. Disposições Preliminares

1.1 - A competição de VALORANT como parte do 1º JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS tem por objetivo promover a socialização por meio de plataforma virtual, considerando o contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE). A competição será destinada aos estudantes regularmente matriculados nos Cursos Técnicos Integrados do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Minas Gerais do Campus de Conselheiro Lafaiete.

2. Das Inscrição

2.1 - A inscrição dos estudantes será por meio de formulário único disponibilizado. Cada sala poderá inscrever até 5 equipes que pode ser composta de 07 integrantes, sendo 05 titulares e 02 jogadores suplentes.

Modalidade	Jogador(es)	Tipo	Nº por sala
Valorant	07	Coletivo	Até 5 equipes

2.3 - No ato da inscrição do estudante, o formulário de autorização para participação no evento deve estar devidamente preenchido e assinado pelos pais ou responsável legal, que deverão ser reunidos pelo líder da equipe e enviados para a coordenação do evento, no endereço de e-mail: educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com.

3. Das Regras Gerais

3.1 - 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 VALORANT, em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

III - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

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

3.3 - O nome das equipes serão definidos juntamente a coordenação da modalidade

3.4 - O nickname dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

3.5 - Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

3.6 - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

I - Mapa: Aleatório;

II - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).

III - Definição do Lado do Mapa: Sorteio;

IV - Tipo de partida: competitivo;

3.7 - Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, etc. ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da Modalidade;

3.8 - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

3.9 - Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento.

REGULAMENTO DO XADREZ

1. Disposições Preliminares

1.1 - A competição de xadrez como parte do 1º JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS tem por objetivo promover a socialização por meio de plataforma virtual, considerando o contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE). A competição será destinada aos estudantes regularmente matriculados nos Cursos Técnicos Integrados do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Minas Gerais do Campus de Conselheiro Lafaiete.

2. Da inscrição dos Alunos

2.1 - A inscrição dos estudantes será de responsabilidade própria e por meio de um formulário

único disponibilizado previamente, portanto pedimos que fiquem atentos às inscrições e prazos.

§1º - Para que seja possível validar a inscrição do estudante, será necessário o envio de um formulário devidamente assinado pelos pais ou responsável legal.

§2º - As inscrições ocorrerão do dia xx/xx/2021 ao dia xx/xx/2021.

2.2 - Os estudantes inscritos devem estar de acordo com os critérios de elegibilidade aqui estabelecidos e ao cumprimento das normas da escola.

2.3 - O estudante deve possuir uma conta no Lichess.org condições válidas para participação, sem suspensões e de uso apenas do aluno. Também é solicitado que

Parágrafo único - O estudante deverá se inscrever na comunidade de Xadrez criada pela organização no Lichess.org através do seguinte link (<https://lichess.org/team/interclasse-ifmg>) e senha: IFMG. É importante que no ato da inscrição o estudante se identifique, dizendo seu nome e a qual sala pertence.

3. Participação no torneio

Parágrafo Único – Após a inscrição será fornecida uma senha para a entrada no estudante no torneio. Essa senha não deve ser compartilhada com outras pessoas, para que possamos garantir a credibilidade do torneio. A senha será fornecida no dia xx/xx/2021.

3.1 - Não é permitido ao participante nenhum tipo de auxílio externo ou interno, sejam eles de outras pessoas, engines ou programas, durante a competição

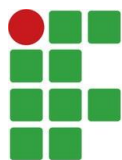
3.2 - Para a realização do torneio utilizaremos as regras da plataforma <https://lichess.org/>. Para casos de desconexão do adversário, será necessário que o competidor espere o tempo do oponente chegar a zero para obter a vitória.

4. Competição

4.1 - O torneio será no formato torneio suíço, com 5 rodadas para cada jogador e um total de 10 minutos para a realização das jogadas. Todo o controle de classificação e desempate será fornecido e utilizado da plataforma do Lichess.

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

Modalidade	Jogador(es)	Tipo	Nº por sala
Xadrez	01	Individual	Ilimitado



INSTITUTO FEDERAL

Minas Gerais

Campus Conselheiro Lafaiete



REGULAMENTO DO ROCKET LEAGUE

1. Disposições Preliminares

1.1 - A competição de Rocket league como parte do 1º JOGOS INTERCLASSE VIRTUAIS tem por objetivo promover a socialização por meio de plataforma virtual, considerando o contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE). A competição será destinada aos estudantes regularmente matriculados nos Cursos Técnicos Integrados do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Minas Gerais do Campus de Conselheiro Lafaiete.

2. Da Inscrição

2.1- A inscrição dos estudantes será de responsabilidade dos mesmos e ocorrerá por meio de formulário único disponibilizado previamente.

§1º- No ato da inscrição do estudante, o formulário de autorização para participação no evento deve estar devidamente preenchido e assinado pelos pais ou responsável legal para o e-mail educacaofisica.ifmg.clafaiete@gmail.com.

3. Sistema de Disputa

3.1 - A competição de Rocket league será disputada em sistema de eliminatória simples.

§1º- O participante que vencer o jogo passará para a próxima fase.

3.2 - O carro e sua personalização será de livre escolha do jogador

3.3 - Serão partidas de eliminatórias simples durante a fase classificatória, de 5 minutos cada, e a final será uma disputa em melhor de 3 partidas.

§1º - O estádio da partida será aleatório

3.4 - Os participantes deverão ter uma conta na plataforma battlefy.

3.5 - Problemas com conexão de internet ou relacionados aos equipamentos de jogos serão de responsabilidade do participante.

Modalidade	Jogador(es)	Tipo	Nº por sala
Rocket League	01	Individual	Ilimitado