



INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO – IFMA CAMPUS CAXIAS
BACHARELADO CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
ATIVIDADE DE EXTENSÃO I

BERG ARNALDO DE MORAIS LIMA
FRANCISCO EDUARDO MESQUITA FERREIRA
KAUÃN FELIPE GAIA SILVA
RAMON ARAGÃO DE SOUSA

SEMANA DA COMPUTAÇÃO: TORNEIO DE JOGOS

CAXIAS/MA
MAIO/2025

BERG ARNALDO DE MORAIS LIMA
FRANCISCO EDUARDO MESQUITA FERREIRA
KAUÃN FELIPE GAIA SILVA
RAMON ARAGÃO DE SOUSA

SEMANA DA COMPUTAÇÃO: TORNEIO DE JOGOS

Projeto de Extensão apresentado ao Curso de Bacharelado
em Ciência da Computação do Instituto Federal do
Maranhão, Campus Caxias, como requisito
parcial para obtenção de nota da disciplina
Atividade de extensão I.

Orientador: Fernando Amaro Ferreira dos Santos

CAXIAS - MA
ABRIL/2025

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado Torneio de Jogos, a ser realizado na Semana da Computação como parte da matéria Atividade de Extensão 1, alicerça-se nos seguintes princípios:

§1º Da Democracia: Assegurando o direito à participação de todos os estudantes, promovendo práticas esportivas formais e não formais.

§2º Do Conhecimento: Propiciando a prática de jogos eletrônicos de forma consciente e participativa, incentivando o aprendizado e desenvolvimento de habilidades.

§3º Da Educação: Atuando de forma integral, considerando as habilidades, capacidades e valores socioculturais dos participantes.

§4º Do Respeito à Cidadania: Estimulando a compreensão e aplicação das regras dos jogos, promovendo o respeito entre os adversários e a valorização do companheirismo.

§5º Da Humanização: Proporcionando um ambiente de socialização e respeito às diferenças, valorizando a experiência lúdica como um elemento de união entre os participantes.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º O Torneio de Jogos é organizado por estudantes do curso de Ciências da Computação e é aberto à comunidade externa, permitindo a participação de todos os interessados.

Art. 3º Os jogos participantes do torneio são os seguintes:

- Mario Kart 8 Deluxe
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4(PC)
- Brawl Stars (PC)
- Counter-Strike 1.6 (PC)
- Mortal Kombat 11(PC)
- FIFA 23(PC)
- Just Dance

Art. 4º Todos os jogos serão realizados na plataforma PC, assegurando uma experiência de competição justa e acessível.

Art. 5º Todas as informações pertinentes ao torneio, incluindo regulamentos, cronogramas e resultados, estarão disponíveis no site oficial da competição.

DOS OBJETIVOS

Art. 6º O Torneio de Jogos tem como objetivos:

§1º Oportunizar a prática de jogos eletrônicos como uma atividade de extensão, promovendo a interação entre a comunidade interna do IFMA - Campus Caxias e a comunidade externa.

§2º Estimular a colaboração e o companheirismo entre os participantes, valorizando os aspectos sociais e culturais do ambiente acadêmico.

§3º Fomentar o desenvolvimento de habilidades técnicas e estratégicas por meio da competição saudável.

§4º Proporcionar um espaço de lazer e entretenimento, contribuindo para a qualidade de vida e bem-estar dos participantes.

§5º Promover a inclusão e a diversidade, assegurando a participação de todos os interessados, independentemente de sua experiência anterior em jogos eletrônicos.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 7º Constituirão os Torneio de Jogos as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes:

- I. Comissão Central Organizadora;
- II. Comissão Técnica;

DA FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 8º As comissões do "Torneio de Jogos" possuem as seguintes finalidades:

I. Comissão Central Organizadora:

Responsável pela coordenação geral do evento, planejamento estratégico e supervisão de

todas as atividades.

Presidida por:

Francisco Eduardo Mesquita Ferreira

Berg Arnaldo De Moraes Lima

II. Comissão Técnica:

Encargada de garantir a realização das competições de acordo com as regras estabelecidas, além de fornecer suporte técnico durante o torneio.

Presidida por:

Alan Vieira Da Silva

Everson Borges Mota

Diego Dos Santos Silva

Guilherme Ferreira De Sousa

João Carlos Furtado Da Silva

Kauã Felipe Gaia Silva

Ramon Aragão De Sousa

Vinicius Yan Sousa Melo

DO CRONOGRAMA

Lançamento do Edital	26/05/2025
Início das inscrições	26/05/2025
Fim das inscrições	10/06/2025
Reunião de sorteio	11/06/2025
Competição	14/06/2025

DAS DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS

Art. 9º As inscrições serão abertas para:

- I. Comunidade interna: Estudantes, servidores e terceirizados do IFMA Campus Caxias.
- II. Comunidade externa: Público geral.

Art. 10º As vagas serão distribuídas conforme a capacidade de cada modalidade:

Modalidade	Vagas Totais	Formato	Inscrição
Brawl Stars (PC)	24 vagas	8 times de 3 jogadores	por equipe
Naruto (PC)	32 vagas	Duelos 1x1	individual
Mortal Kombat (PC)	32 vagas	Duelos 1x1	individual
Counter-Strike 1.6 (PC)	24 vagas	4 times de 6 jogadores	por equipe
FIFA (PC)	16 vagas	Partidas 1x1	individual
Mario Kart (PC)	16 vagas	Corridas individuais	individual
Just Dance	12 vagas	Individual	Individual

Art. 11º Critérios em caso de excesso de inscrições:

- I. Será considerada a ordem de inscrição.

Art. 12º Formalização das inscrições:

- I. Cada participante/equipe deve preencher o formulário online (disponível no site do evento ou via QR Code).
- II. Equipes devem indicar um capitão responsável pela comunicação.

Art. 13º

- I. Cada jogador poderá escolher no máximo dois jogos, estes em turnos divergentes, caso tenha algum jogador inscrito em dois jogos no mesmo turno, será desclassificado. (A sua numeração recebida em um turno, será usada no próximo turno).

Art. 14º Lista de espera:

- I. Caso as vagas se esgotem, os interessados serão colocados em uma lista de espera e contactados em caso de desistência.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 15º As inscrições para o torneio de jogos da Semana da Computação do IFMA - Campus Caxias serão abertas a todos os estudantes regularmente matriculados no campus, respeitando as seguintes condições:

- Período de Inscrições: De 26/05/2025 a 10/06/2025.
- Local: As inscrições serão realizadas exclusivamente online, através do formulário disponibilizado no site da competição:

Art. 16º O participante só terá acesso à participar do torneio caso tenha feito sua inscrição de forma devidamente correta e com informações verdadeiras verificáveis;

- Para pessoas com idade INFERIOR à 18 anos, sua inscrição só será aceita e validada pelo ANEXO 1 (presente nos regulamentos específicos), permitindo a divulgação de imagem dos participantes envolvidos.
 - Caso seja descoberto um caso de falsificação de dados cadastrais no dia do torneio ou anteriormente, o indivíduo em questão será automaticamente desclassificado.

Art. 17º Cada participante receberá um adesivo com uma numeração para controle, caso perca ou rasgue este número, será automaticamente desclassificado.

É obrigatório trazer o **RG** ou **documento** identificatório no acontecimento do evento.

Art. 18º Respeitar devidamente os horários de check in em cada modalidade, verificar regulamentos específicos

DAS REUNIÕES E COMUNICAÇÃO OFICIAL

Art. 19º Reunião Técnica

- **Data:** 11/06/2025
- **Local:** Online
- **Participantes obrigatórios:** Capitães das equipes (Brawl Stars, CS 1.6) e competidores individuais (Naruto, Mortal Kombat, FIFA, Mario Kart, Just Dance).
- **Pauta:**
 - Apresentação das regras específicas de cada modalidade.
 - Sorteio dos confrontos iniciais.
 - Esclarecimento sobre estrutura, horários e penalidades.
 - Verificação de nicknames/IDs dos jogadores (para evitar fraudes)

Art. 20º As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes neste Regulamento e nos regulamentos específicos de cada modalidade, conforme estabelecido pela Comissão Organizadora.

Art. 21º A presença dos competidores no local designado para as partidas é de total responsabilidade do participante ou capitão da equipe.

§1º O competidor ou equipe que não comparecer no horário determinado terá tolerância de 10 minutos, após o qual será considerado perdedor por WO (Without Opponent).

§2º Problemas técnicos enfrentados antes do início da partida não serão considerados para adiamento, devendo a equipe ou competidor arcar com as consequências.

§3º Problemas técnicos ocorridos após o início da partida serão analisados pela Comissão Técnica, que decidirá sobre a continuidade ou repetição da disputa.

Art. 22º Haverá horário estabelecido na tabela oficial apenas para o primeiro jogo de cada rodada, com os demais jogos seguindo em sequência.

Art. 23º Caso a organização não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado para data e horário oportunos, desde que não prejudique o cronograma geral do evento.

Art. 24º Problemas nos servidores dos jogos que prejudiquem significativamente o andamento das disputas poderão resultar em suspensão temporária das partidas, a critério da organização.

Art. 25º Problemas técnicos nos servidores após o início da partida trará o cancelamento.

DAS CONDIÇÕES TÉCNICAS

Art. 26º Para cada modalidade, serão observadas as seguintes configurações padrão:

I. Brawl Stars:

- Modo: Mata-Mata (3v3)
- Mapas: Predefinidos
- Duração: 2 minutos por partida

II. Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4:

- Modo: Versus (1v1)
- Personagens: Todos liberados
- Duração: 90 segundos por round

III. Mortal Kombat 11:

- Modo: Torneio (1v1)
- Vida: 100%
- Duração: 90 segundos por round

IV. Counter-Strike 1.6:

- Mapa disponíveis: de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train, de_aztec.
- Rodadas: MD1 e MD3

V. FIFA:

- Tempo: 6 minutos por partida
- Dificuldade: Normal
- Times: Atualizados

VI. Mario Kart 8 Deluxe:

- Corridas: 3 voltas
- Itens: Todos ativos
- Personagens: Livre escolha

VII. Just Dance:

- Fases: Pontos e Mata-mata
- Tempo: Ilimitado

Art. 27º A organização disponibilizará:

- I. Computadores com configuração mínima para os jogos em PC;
- II. Controles para todos os jogos;
- III. Rede Wi-Fi dedicada para as competições;
- IV. Área de espera para os competidores.

Parágrafo Único: Os competidores poderão optar por utilizar seus próprios equipamentos, desde que estes atendam aos requisitos técnicos mínimos e sejam previamente aprovados pela Comissão Técnica.

Art. 28º É de responsabilidade dos competidores:

- I. Conhecer as regras específicas de cada modalidade;
- II. Checar o funcionamento de seus equipamentos antes das partidas;
- III. Manter comportamento adequado durante todas as disputas.

DOS RECURSOS

Art. 29º Recursos contra resultados ou condutas inadequadas deverão ser protocolados:

- I. Imediatamente após o término da partida;
- II. Exclusivamente pelo capitão da equipe ou competidor individual;
- III. Por meio do formulário oficial disponibilizado pela organização.

§1º O prazo máximo para interposição de recursos é de 30 minutos após o término da partida em questão.

§2º A Comissão Disciplinar terá até 24 horas para deliberar sobre os recursos apresentados.

Art. 30º Não serão aceitos recursos referentes a:

- I. Problemas técnicos não comunicados durante a partida;
- II. Decisões de arbitragem em campo;
- III. Configurações de equipamentos pessoais.

DAS CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS E PENALIDADES

Art. 31º Nenhuma forma de trapaça, vantagem indevida ou comportamento antidesportivo será tolerada durante o evento. Considera-se conduta antidesportiva, sem limitação:

§1º Hacking/Cheating:

- Uso de softwares não autorizados que modifiquem o jogo
- Exploração deliberada de bugs ou falhas do jogo
- Uso de macros ou automação de ações

§2º Comportamento inadequado:

- Linguagem ofensiva, discriminatória ou assédio
- Provocações excessivas (toxicity)
- Sabotagem intencional de partidas
- Combinação de resultados (match fixing)

§3º Irregularidades administrativas:

- Uso de contas compartilhadas
- Desrespeito às decisões da organização

Art. 32º As penalidades serão aplicadas conforme a gravidade da infração:

I. Advertência verbal

II. Perda de vantagem competitiva

III. Desclassificação da partida

IV. Eliminação do torneio

Art. 33º Infrações cometidas fora das partidas, mas no âmbito do evento (redes sociais, áreas comuns etc.), também estarão sujeitas às penalidades deste regulamento.

Art. 34º Os participantes penalizados não terão direito a:

- Recebimento de premiações

Art. 35º A organização poderá tornar públicas as sanções aplicadas como medida educativa e preventiva.

Art. 36º Além das penalidades previstas neste regulamento, os infratores estarão sujeitos às medidas disciplinares previstas no Regimento Interno do IFMA.

DOS PRÊMIOS

Art. 37º *"Como símbolo de glória e reconhecimento pelo talento e dedicação, os grandes campeões deste torneio serão eternizados com troféus únicos, moldados pela precisão da tecnologia 3D. Cada peça, tão singular quanto suas vitórias, será um marco da excelência alcançada – uma lembrança tangível de que, nesta arena, apenas os melhores se elevam. Que estas conquistas inspirem futuras batalhas e celebrem, hoje, o ápice do esforço e da habilidade!"*

ANEXOS I

FORMULÁRIO GERAL DE SOLICITAÇÕES/RECURSO

FORMULÁRIO GERAL DE SOLICITAÇÕES/RECURSO
NOME:
MODALIDADE:
E-mail:
TELEFONE:
ASSUNTO:
SOLICITAÇÃO/RECURSO
OBSERVAÇÕES