



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
ABRIL/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
- Naruto (PC)
- Brawl Stars (PC)
- Counter-Strike 1.6 (PC)
- Mortal Kombat (PC)
- FIFA (PC)

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;
- III.** Comissão Disciplinar;
- IV.** Secretaria.

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:

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:

III. Comissão Disciplinar:

Responsável por garantir que todos os participantes sigam as normas e regulamentos do evento, aplicando sanções quando necessário.

Presidida por:

IV. Secretaria:

Focada na gestão administrativa do torneio, incluindo a organização de documentos, controle de inscrições e comunicação com os participantes.

Presidida por:

DO CRONOGRAMA

Lançamento do Edital	00/00/00
Início das inscrições	00/00/00
Fim das inscrições	00/00/00
Reunião de sorteio	00/00/00
Competição	00/00/00

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	6 times de 4 jogadores	por equipe
FIFA (PC)	16 vagas	Partidas 1x1	individual
Mario Kart (PC)	16 vagas	Corridas individuais	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 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. 14º 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 [data de início] a [data de término].
- Local: As inscrições serão realizadas exclusivamente online, através do formulário disponibilizado.

1. Mario Kart:
2. Naruto (PC):
3. Brawl Stars (PC):
4. Counter-Strike 1.6 (PC):
5. Mortal Kombat:
6. FIFA:

DAS REUNIÕES E COMUNICAÇÃO OFICIAL

Art. 15º Reunião Técnica

- **Data:**
- **Local:** Online (Google Meet)
- **Participantes obrigatórios:** Capitães das equipes (Brawl Stars, CS 1.6) e competidores individuais (Naruto, Mortal Kombat, FIFA, Mario Kart).
- **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. 16º 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. 17º 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. 18º Haverá horário estabelecido na tabela oficial apenas para o primeiro jogo de cada rodada, com os demais jogos seguindo em sequência.

Art. 19º 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. 20º Problemas nos servidores dos jogos que prejudiquem significativamente o andamento das disputas poderão resultar em suspensão temporária das partidas, a critério da organização.

Art. 21º Problemas técnicos nos servidores após o início da partida resultarão no cancelamento e repetição da mesma.

DAS CONDIÇÕES TÉCNICAS

Art. 22º Para cada modalidade, serão observadas as seguintes configurações padrão:

I. Brawl Stars:

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

II. Naruto:

- Modo: Versus (1v1)
- Personagens: Todos liberados
- Duração: 99 segundos por round

III. Mortal Kombat:

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

IV. Counter-Strike 1.6:

- Mapa: de_dust2
- Rodadas:

- Tempo: 1:45 por round

V. FIFA:

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

VI. Mario Kart:

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

Art. 23º A organização disponibilizará:

I. Computadores com configuração mínima para os jogos em PC;

II. Consoles e controles para Mario Kart;

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. 24º 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. 25º 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. 26º 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. 27º 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. 28º 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

Parágrafo Único: A aplicação das penalidades não seguirá necessariamente ordem progressiva, podendo ser aplicada medida mais grave em caso de infrações consideradas severas.

Art. 29º A Comissão Disciplinar será composta por:

- 1 representante da organização
- 1 professor responsável
- 1 representante discente

§1º As decisões da Comissão Disciplinar serão soberanas e irrecorríveis.

§2º Casos extremos poderão ser encaminhados à direção do campus para as devidas providências administrativas.

Art. 30º Infrações cometidas fora das partidas, mas no âmbito do evento (redes sociais, áreas comuns etc.), também estarão sujeitas às penalidades deste regulamento.

Art. 31º Os participantes penalizados não terão direito a:

- Reembolso de eventuais taxas de inscrição
- Recebimento de premiações
- Certificado de participação

Art. 32º A organização poderá tornar públicas as sanções aplicadas como medida educativa e preventiva.

Art. 33º Além das penalidades previstas neste regulamento, os infratores estarão sujeitos às medidas disciplinares previstas no Regimento Interno do IFMA.

DOS PRÊMIOS

Art. 34º A DEFINIR

ANEXOS I

FORMULÁRIO GERAL DE SOLICITAÇÕES/RECURSO

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