



# e-JIF Games 2021

1ª edição

# Objetivos do eJIF



- Promover a integração entre estudantes através de uma atividade esportiva cujas características permitem a competição em grupos, embora estes permaneçam isolados em locais diferentes.
- Organizar o eSport na Rede Federal
- Incluir o eSport no calendário esportivo institucional.

# Primeira Edição



- Imersão no universo do eSport;
- Estruturação do eSport nas Instituições da Rede Federal;
- Número pequeno de modalidades (apropriação do ferramental necessário)

# Primeira Edição





# Modalidades da Primeira Edição



- Xadrez Arena (Lichess)
- Free Fire
- League of Legends



## Sobre o League of Legends (LoL)

- League of Legends (LoL) é um jogo eletrônico (gratuito para jogar) do gênero multiplayer online battle arena (MOBA) em terceira pessoa, criado pela Riot Games.
- Tem um cenário competitivo grande e ativo.
- Os jogadores controlam personagens chamados de campeões, escolhidos ou atribuídos em cada partida, que possuem habilidades únicas e que lutam com seu time contra outro time (cinco jogadores para cada time).
- O objetivo de cada time é destruir o Nexus (próximo slide) da equipe adversária, uma construção localizada na base e protegida por outras estruturas.

# Nexus



# Sobre o League of Legends (LoL)



- Cada partida de League of Legends é distinta, pois os campeões sempre começam fracos e progridem através da acumulação de ouro e da experiência ao longo do jogo.
- As partidas que duram de 20 a 50 minutos.
- Em cada modo do jogo, o time trabalha em conjunto para alcançar os objetivos e, conseqüentemente, a vitória.
- Existem também objetivos intermediários que dão ao jogador e para a sua equipe vantagens em alcançar a vitória.



## Sobre o League of Legends (LoL)

- Os campeões começam cada partida com um nível baixo e, então, vão adquirindo experiência ao longo do jogo até alcançar o nível máximo de 18.
- Adquirir um novo nível na partida permite que o jogador desbloqueie outras habilidades especiais do campeão.
- Os jogadores também começam cada partida com uma baixa quantidade de ouro, podendo ganhar ouro adicional durante o jogo de formas diferentes: abatendo personagens não jogáveis, como minions e monstros, abatendo ou ajudando a abater os jogadores adversários, destruindo as torres inimigas, passivamente ao longo do tempo e através de itens ou habilidades do campeão.

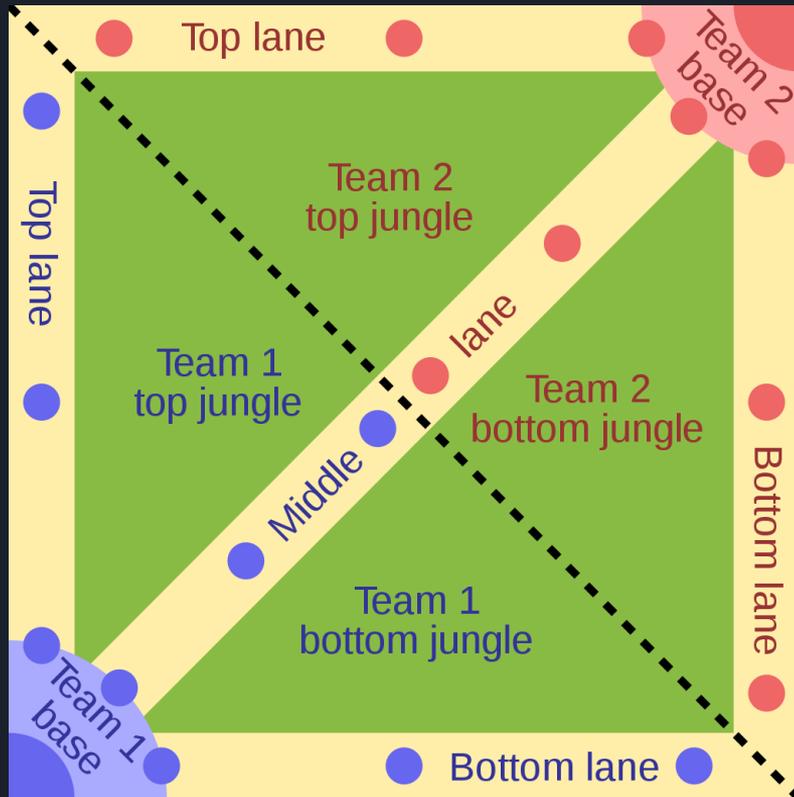


## Sobre o League of Legends (LoL)

- Esse ouro pode ser gasto durante o jogo para comprar itens que aumentam as habilidades de cada campeão, como ataque, defesa, armadura e etc.
- A experiência do campeão, o ouro acumulado e os itens comprados são específicos para cada jogo. Dessa forma, em cada nova partida, os jogadores começam com a mesma situação em relação a equipe adversária.

# O Cenário do Jogo (Summoner's Rift)

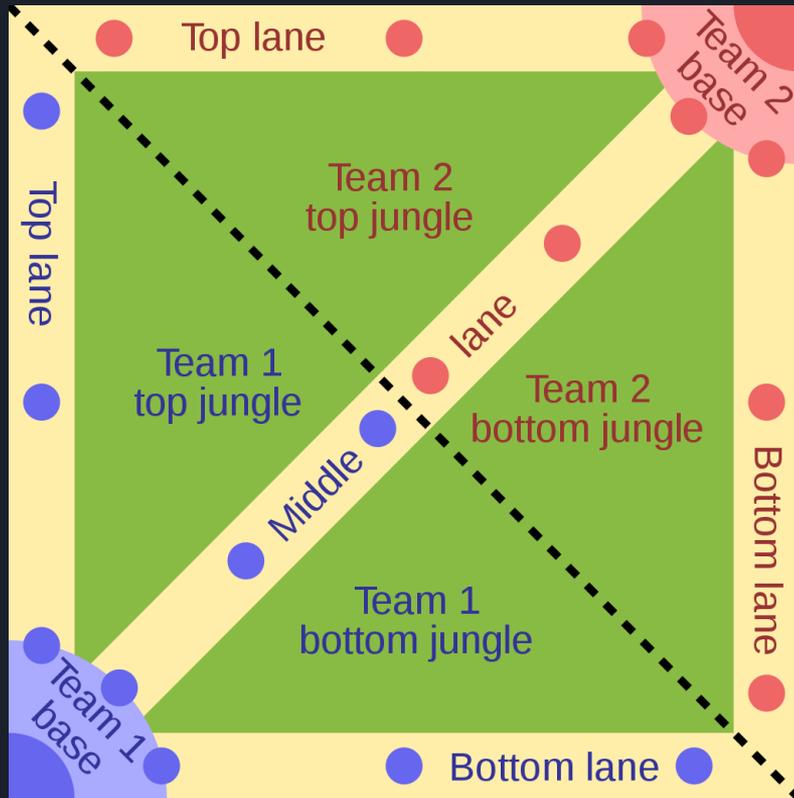
O Nexus cria continuamente personagens não jogáveis e fracos (minions) que avançam em direção à base do time inimigo através de três rotas: topo, meio e inferior.





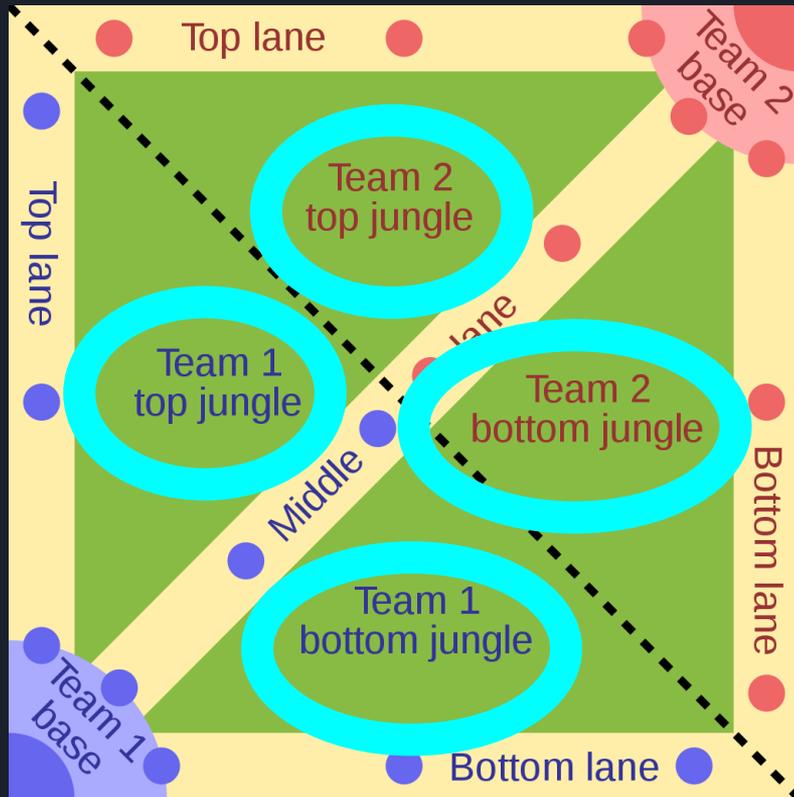
## O Cenário do Jogo (Summoner's Rift)

Os jogadores disputam para avançar essas ondas de minions até a base inimiga, o que lhes permite destruir as estruturas inimigas, atingir objetivos e, conseqüentemente, garantir a vitória.



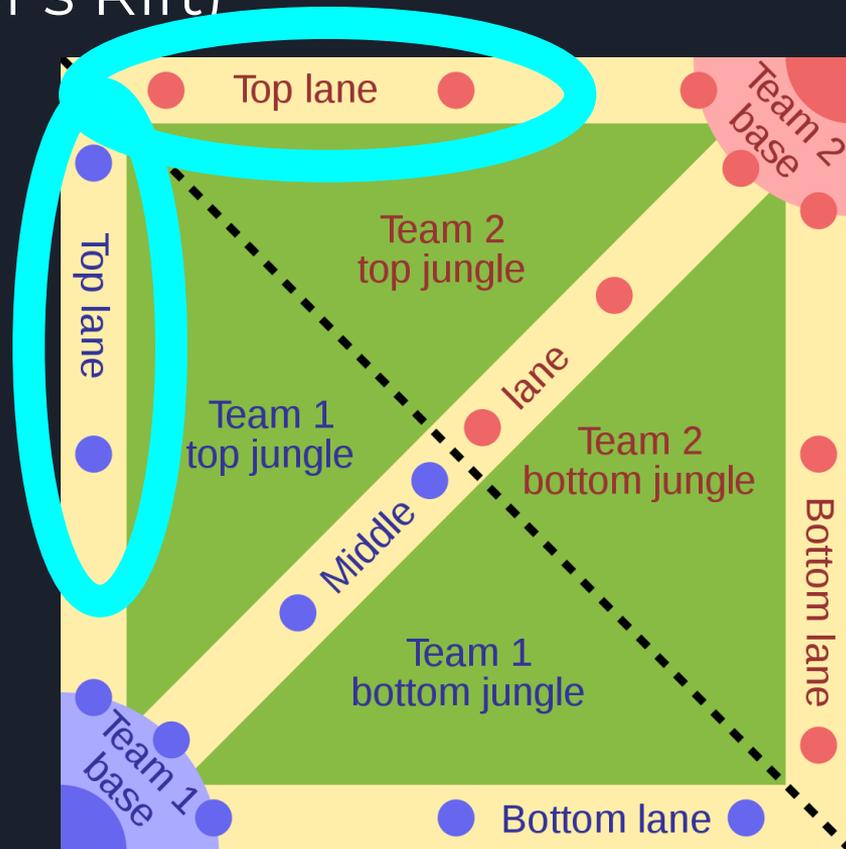
## O Cenário do Jogo (Summoner's Rift)

Ao redor das rotas há terrenos neutros conhecidos como selva e rio. A selva é apresentada em quatro quadrantes e contém uma grande variedade de personagens não jogáveis, conhecidos como monstros. O rio contém três tipos de monstros neutros: o aronguejo, o Dragão e o Barão Nasho.



# Rotas (Summoner's Rift)

Rota superior (Top): Onde participa apenas um campeão de cada time; este pode ser um tanque, um lutador, ou, eventualmente, alguns atiradores como Vayne. Vale lembrar que o termo "AD Carry" não significa exatamente um atirador, mas sim um carregador de dano físico de alto potencial, como Fiora, Tryndamere ou Yasuo. Mas comumente, AD Carry é um termo designado apenas para atiradores.





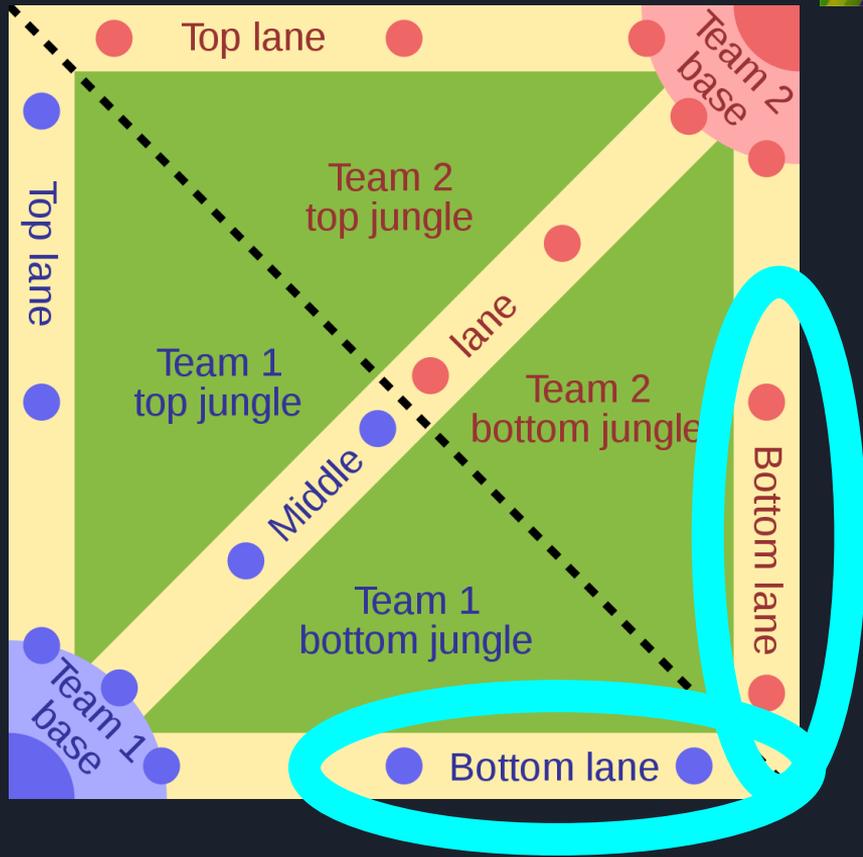
## Rotas (Summoner's Rift)

Rota superior (Top): O tanque é altamente resistente, é responsável por liderar o time (independente se ele estiver na rota superior ou não, o que determinará isso, é se houver mais de um tanque no time, portanto, cabe ao time a decisão de deixar o top-laner cuidar da liderança ou outro tanque como o suporte). É ele quem cuidará da linha de frente e será responsável por proteger seus aliados com suas enormes capacidades de absorver dano.



# Rotas (Summoner's Rift)

Rota inferior (Bot): É a única rota que conta com duas importantes figuras: O atirador e o suporte. O suporte é responsável pela visão do mapa, pelo suporte ao time e pela proteção do atirador. Também é responsável pelo controle da rota inferior e suporte para sua equipe. Este pode ser um tanque com alto controle de grupo como Nautilus ou Rakan, alguém com sustentamento de vida como Nami, Sona ou Soraka, algum com poke (incomodar e atrapalhar o atirador inimigo a pegar ouro) como Karma ou Morgana, ofensivos como Blitzcrank, Thresh ou Pyke, ou defensivos como Braum, Janna, Taric, entre outros.



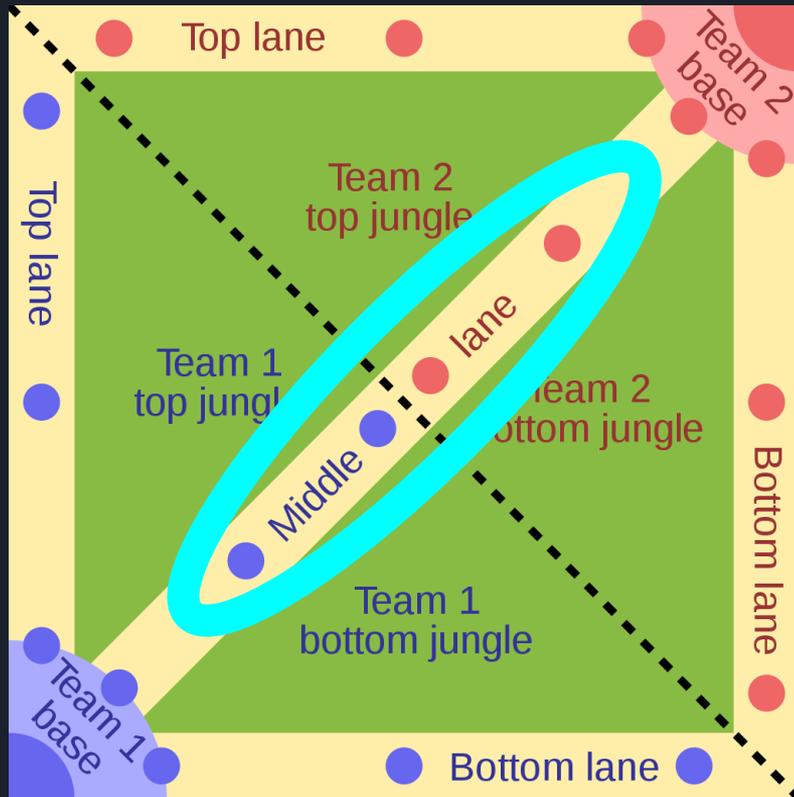


## Rotas (Summoner's Rift)

Rota inferior (Bot): O atirador, juntamente com o mago, concentra o maior dano do time. Devido ao fato de possuir pouca defesa e vida, esta é a razão de precisar de um suporte. Este atirador também possui várias características; ele pode ser um atirador ofensivo, defensivo ou de poke, como Draven, Vayne e Varus ou Ezreal, respectivamente.

# Rotas (Summoner's Rift)

Rota do meio (Mid): É onde se concentram campeões com elevadas formas de causar dano em área e abater alvos desprevenidos (pick-off). Estes incluem os assassinos, personagens com dano suficiente para retirar um alvo frágil do mapa em poucos segundos, como LeBlanc, Katarina e Zed; ou os magos, personagens com grandes dano em área e alto controle de grupo, como Cassiopeia, Lux e Veigar.





## Rotas (Summoner's Rift)

Selva (Jungle): Selva ou Jungle: O personagem deste lugar é o Caçador, popularmente conhecido como Jungler. Ele é responsável pelos monstros épicos (Dragão e Barão) e também tem a função de ajudar as outras três rotas. A Selva é dividida em duas partes para as duas equipes. Também possui o objetivo extra de atrapaalhar a selva inimiga, o chamado Counter-Jungle, onde dependendo do seu personagem e habilidade, você poderá invadir a selva inimiga e roubar seus atributos essenciais, como o Rubrivira ou o Azuporã.

# Detalhes do Mapa



# Sobre o Free Fire



- Garena Free Fire é um jogo eletrônico mobile de ação-aventura do gênero battle royale, visto numa perspectiva em terceira pessoa, desenvolvido pela 111dots Studio e publicado pela Garena.
- O jogo consiste de até no total de cinquenta jogadores que caem de paraquedas em uma ilha em busca de armas e equipamentos a fim de matar os outros jogadores. Os jogadores escolhem à vontade a posição inicial, pegam armas e suprimentos para aumentar o tempo de vida na batalha.

# Sobre o Free Fire



- Para começar a jogar é necessário criar uma conta pessoal no jogo, no qual você tem direito a escolher se deseja criar uma conta própria do jogo ou se desejar conectar a uma conta de alguma rede social, como o Facebook por exemplo.
- Após efetuar o login com sucesso o jogador deve configurar seu perfil e explorar o jogo para obter conhecimento sobre o game e os métodos utilizado para jogar.
- Feito tudo isso o jogador pode iniciar uma partida clicando no botão “Modo Clássico” ou "Partida Ranqueada" da Bermuda (Campo de batalha) e então aguardar até que o avião voe por cima da ilha

# Sobre o Free Fire



- Enquanto o avião estiver sobrevoando sobre a ilha o jogador pode pular onde ele desejar, possibilitando assim que ele escolha um local estratégico para pousar longe dos inimigos.
- Após pousar, o jogador então deve sair a procura de armas e itens utilitários. Equipamento médico, armas de médio e grande porte, granadas, colete a prova de bala, capacete de proteção, mochila, facão, dentre outros vários itens apresentados no jogo podem ser encontrados pela ilha.
- O objetivo final do jogador é sobreviver numa ilha com no máximo 50 integrantes online e todos com o mesmo objetivo. Para isso é necessário eliminar todos os adversários que o jogador encontrar pelo caminho e garantir que ele seja o único sobrevivente

# Mapas do Free Fire: Kalahari



- Introduzido no battle royale no último mês de fevereiro. O nome foi inspirado no deserto africano de 900 m<sup>2</sup>, com sua maior parte compreendida no território de Botswana, no sul do continente.
- Seu nome origina de uma etnia local e significa "lugar vasto" - curiosamente, Kalahari é o menor dos três mapas do Free Fire, contendo apenas 16 km<sup>2</sup>. Isso permite que os combates sejam engajados em tempo mais curto, tornando-o um mapa muito dinâmico e cheio de ação.

FREE FIRE



**KALAHARI**

# Mapas do Free Fire: Purgatório



- É um mapa que divide opiniões dentro da comunidade de Free Fire. Enquanto alguns jogadores se queixam de sua longa extensão e alta variabilidade topográfica e de obstáculos (montanhas, morros e árvores), outros consideram este o melhor mapa do jogo por permitir diferentes possibilidades, tanto para quem quer engajar em embates rapidamente ou jogar mais cautelosamente.
- É um mapa que permite tanto a "rushada" quanto a "camperagem". O mapa foi introduzido no jogo em 2018, sendo o segundo do battle royale da Garena.



Purgatório

# Mapas do Free Fire: Bermuda



- Bermuda foi inspirado nas misteriosas ilhas da região do Caribe onde diversos casos de desaparecimento de embarcações e aviões aconteceram misteriosamente. Desde 30 de setembro de 2017, quando o battle royale foi lançado pela 111dots Studio no Vietnã, Bermuda está presente.
- O extenso mapa é mais plano que Purgatório e possui muitas construções industriais como fábricas e silos, de onde é possível ter boa visão do terreno e fazer abates à longa distância.



Bermuda

# Xadrez Arena



- Torneios de Xadrez Arena são torneios pela *Internet* em ritmo rápido, onde o jogador tenta conseguir o máximo de pontos que puder em um certo período de tempo.
- Não há rodadas ou turnos em um Torneio de Arena.
- Os jogadores são empareirados sem parar após os seus jogos até que o tempo do torneio termine.
- Jogadores podem se enfrentar mais de uma vez num torneio Arena.
- Xadrez Arena é divertido, o participante joga o tempo todo

# Xadrez Arena (Lichess)



Ranqueada = se ligada, o resultado das partidas vai ter impacto no rating do jogador. Rating é um número que indica a força dele. Melhor deixar ligado

## Nome

Arena

Escolha um nome incontestado para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.

## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Tempo de relógio

## Duração

## Tournament description

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

## Variante

## Incremento do relógio

## Contagem regressiva para início do torneio

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

# Xadrez Arena (Lichess)



Variante = tipo de jogo. Será padrão, ou seja, xadrez normal.

## Nome

Arena

Escolha um nome incontroverso para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.



## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Variante

Padrão

## Tempo de relógio

5 minutes

## Incremento do relógio

0 seconds

## Duração

60 minutes

## Contagem regressiva para início do torneio

5 minutes

## Tournament description

eJIF

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

# Xadrez Arena (Lichess)



Tempo de relógio =  
tempo que cada  
jogador recebe  
para efetuar seus  
lances. Neste caso  
será 5 minutos, a  
princípio

## Nome

eJIF

Arena

Escolha um nome incontestável para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.



## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Variante

Padrão

## Tempo de relógio

5 minutes

## Incremento do relógio

0 seconds

## Duração

60 minutes

## Contagem regressiva para início do torneio

5 minutes

## Tournament description

eJIF

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.



# Xadrez Arena (Lichess)

Incremento do relógio = bônus que o jogador recebe a cada lance efetuado. Ou seja, a cada lance ele ganha esse incremento no tempo. Neste caso será zero.

## Nome

Arena

Escolha um nome incontestável para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.



## Ranqueada

Games are rated and impact players ratings

## Variante

Padrão

## Tempo de relógio

5 minutes

## Incremento do relógio

0 seconds

## Duração

60 minutes

## Contagem regressiva para início do torneio

5 minutes

## Tournament description

eJIF

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

# Xadrez Arena (Lichess)



Duração =  
duração do  
torneio (etapa).  
Neste caso, será 1  
hora

## Nome

Arena

Escolha um nome incontroverso para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.



## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Variante

Padrão

## Tempo de relógio

5 minutes

## Incremento do relógio

0 seconds

## Duração

60 minutes

## Contagem regressiva para início do torneio

5 minutes

## Tournament description

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

# Xadrez Arena (Lichess)



Contagem regressiva  
para início do torneio  
= momento em que o  
LICHESS exibe  
relógio com  
contagem regressiva

## Nome

Arena

Escolha um nome incontestado para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.



## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Variante

Padrão

## Tempo de relógio

5 minutes

## Incremento do relógio

0 seconds

## Duração

60 minutes

## Contagem regressiva para início do torneio

5 minutes

## Tournament description

eJIF

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

# Xadrez Arena (Lichess)



Tournament  
description =  
descrição do  
torneio

## Nome

Arena

Escolha um nome incontroverso para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.



## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Variante

Padrão

## Tempo de relógio

5 minutes

## Incremento do relógio

0 seconds

## Duração

60 minutes

## Contagem regressiva para início do torneio

5 minutes

## Tournament description

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

# Xadrez Arena (Lichess)



Posição inicial = deixar em branco. Essa opção é utilizada quando se deseja fazer um torneio de treinamento de uma determinada abertura. A partida já começa em uma posição pré-definida

## Nome

Arena

Escolha um nome incontestável para o torneio.

Até mesmo a menor indecência poderia ensejar o encerramento de sua conta.

Deixe em branco para dar ao torneio o nome de um grande mestre aleatório.

## Ranqueada

Games are rated  
and impact players ratings

## Tempo de relógio

## Duração

## Tournament description

Anything special you want to tell the participants? Try to keep it short.

Markdown links are available: [name](https://url)

## Variante

## Incremento do relógio

## Contagem regressiva para início do torneio

## Posição inicial

Paste a valid FEN to start every game from a given position.

It only works for standard games, not with variants.

You can use the [board editor](#) to generate a FEN position, then paste it here.

Leave empty to start games from the normal initial position.

# Formato da disputa



	<u>LoL</u>	<u>Free Fire</u>	Xadrez (M e F)
N previsto de equipes	41	41	41
N de titulares por equipe	5	4	até 5 M e 5 F
N de reservas	2	1	não se aplica
Mapas/Arenas	<a href="#">Summoner's Rift</a>	<a href="#">Bermuda e Purgatório</a>	Tabuleiro
Modo de Jogo	Summoner's Rift		Arena do Lichess

# Formato da Disputa: LoL



- Uma equipe (5 titulares + 2 reservas por equipe) de cada IF (total de 41);
- Distribuídas em 8 grupos com 5 e 6 equipes cada (por sorteio) onde elas se enfrentam entre si;
- 5 rodadas na fase de grupo;
- 85 jogos (Md1) na fase de grupos (17 jogos por rodada), sendo dois jogos por noite;
- Avançam para as eliminatórias 16 equipes (as duas melhores de cada grupo);
- Md1 para quartas e semifinal e Md3 para disputa de terceiro e final;
- Total de 101 confrontos no evento.
- Duração do evento: 5 noites.

# Formato da Disputa: LoL



Critérios de desempate na fase de grupos

1	Ausência de WO
2	Confronto direto
3	Menor média de tempo em vitórias
4	Novo confronto direto

# Formato da Disputa: Free Fire



- Uma equipe (4 titulares + 1 reserva por equipe) de cada IF (total de 41);
- Fase 1: Distribuição em 4 grupos com 10 e 11 equipes cada (por sorteio) onde elas se enfrentam em 4 partidas (Bermuda-Purgatório-Bermuda-Purgatório);
  - Avança para a Fase 2 as cinco melhores equipes de cada grupo.
- Fase 2: Distribuição em 2 grupos com 10 equipes cada onde elas se enfrentam em 4 partidas (Bermuda-Purgatório-Bermuda-Purgatório);
  - Avança para a Fase 2 as cinco melhores equipes de cada grupo.
- Fase 3 (final): Grupo único com 10 equipes cada onde elas se enfrentam em 4 partidas (Bermuda-Purgatório-Bermuda-Purgatório);
- Total de 28 confrontos no evento.
- Duração do evento: 3 noites.

# Formato da Disputa: Free Fire



Pontuação por partida
1º - 10
2º - 8
3º - 7
4º - 6
5º - 5
6º - 4
7º - 3
8º - 2
9º - 1
10º - 0
11º - 0
Pontuação adicional por abate (kill) - 1

# Formato da Disputa: Xadrez Arena



- Uma equipe M e uma equipe F (até 5 titulares por equipe) de cada IF (total de 41 por naipe);
- Fase única : 4 etapas (1h de duração cada etapa) com todos os competidores do naipe dentro da arena se enfrentando conforme o emparelhamento do Lichess;
  - As regras para a classificação dentro de cada etapa são aquelas aplicadas automaticamente no Lichess.
  - Total de 28 confrontos no evento.
- Duração do evento: 4 noites (uma etapa por noite) e uma noite adicional em caso de empate.

# Formato da Disputa: Xadrez Arena



Pontuação por etapa
1º - 15
2º - 12
3º - 10
4º - 8
5º - 7
6º - 6
7º - 5
8º - 4
9º - 3
10º - 1
11º - 0



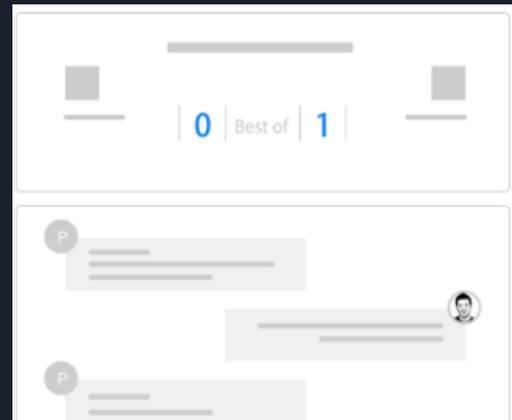
## Formato da Disputa: Xadrez Arena

- Os eAtletas serão ranqueados conforme pontuação acumulada nas quatro etapas, sendo declarado campeão o eAtleta que acumular maior pontuação em cada naipe.
- Os IFs serão ranqueados conforme o somatório das pontuações acumuladas por seus representantes sendo declarados campeões os IFs que somarem maior pontuação em cada naipe.



## Battlefy (<https://battlefy.com/>)

- É uma plataforma para organizar e gerenciar torneios, 100% grátis;
- Possui integração direta com os maiores títulos de eSports;
- Com suporte a mais de 40.000 jogos;
- Cada partida na Battlefy gera uma página de partida para os jogadores envolvidos agendarem e configurarem o jogo. A equipe de torneio pode conferir a partida para garantir que tudo está progredindo como esperado e ajudar a resolver disputas.





Battlefy (<https://battlefy.com/>)



Atividades

Saiba o tempo de todos eventos que estão acontecendo no seu torneio para que você sempre esteja por dentro de tudo.



Incorporar

Tem seu próprio site? Incorpore as chaves, lista de participantes e tudo mais na sua própria página



Battlefy (<https://battlefy.com/>)



Check-Ins

Elimine o não comparecimento com sistema de check-in em um clique para que você apenas promova os jogadores que estão disponíveis e prontos para jogar.



E-mail aos  
Participantes

Informe seus participantes sobre tudo que eles tem que saber conforme a data do seu torneio se aproxima.

# Battlefy (<https://battlefy.com/>)



Chaves Flexíveis

Misture e combine chaves de eliminação simples, dupla eliminação, suíça e round robin para cada estrutura de torneio que você puder imaginar.



Clonagem

Faz eventos frequentes com o mesmo formato? Use a clonagem de torneios para recriar seus torneios em segundos



Battlefy (<https://battlefy.com/>)



Como organizar torneio no Battlefy:

<https://www.youtube.com/watch?v=eMZy0uCfWmg>



Lichess (<https://lichess.org/>)



O site permite aos usuários jogar xadrez ao vivo e contra outros jogadores. Ele possui diversos recursos de treinamento, incluindo noções básicas de xadrez , treinamento de táticas , notações de xadrez, vídeos, insights, explorador de abertura e uma área focada em estudos.

# Lichess (<https://lichess.org/>)



lichess.org

JOGAR APRENDER ASSISTIR COMUNIDADE FERRAMENTAS

 **LM SaintLouisChessClub** Happy Halloween (al...  
Streamers »



**Torneio Clássico Mensal**  
4.660 jogadores conectados • Jogando agora

 Publicly known player wins Titled Arena for the first time in a month as 22,000 battle in the Marathon 5 days ago

Mais »

Partida rápida

Salão

Correspondência

1+0

Bullet

2+1

Bullet

3+0

Blitz

3+2

Blitz

5+0

Blitz

5+3

Blitz

10+0

Rapid

10+5

Rapid

15+10

Rapid

30+0

Classical

30+20

Classical

Personalizado



Lichess (<https://lichess.org/>)



Lichess é um website focado em jogos de xadrez. Qualquer um pode jogar anonimamente, embora os jogadores possam registrar uma conta no site para jogar jogos classificados. Todos seus serviços estão disponíveis gratuitamente, pois o site é financiado por meio de doações



# Composição das Comissões do Evento

# Comissão Central Organizadora (CCO)



- Lúri Ribeiro (COJIF)
- Thiago Terra Borges (COJIF)
- Paulo Jassin Gutierrez (COJIF)
- Cristiano Schebeleski Soares (IFPR)



## Atribuições da CCO

- Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;
- Coordenar os trabalhos das demais Comissões.
- Buscar e promover a realização de contatos para levantar recursos para a realização do evento.
- Oficializar contatos com as Entidades Educacionais, Federações Desportivas, Clubes Esportivos, Empresas da Iniciativa Pública e Privada, Órgãos Oficiais e Imprensa em geral com vistas à viabilização do evento.
- Elaborar e divulgar o relatório final.



## Comissão de Desporto

- Composta pelos coordenadores técnicos da COJIF e pelos demais coordenadores de modalidades:
- Thiago Terra Borges (IF SUL / COJIF)
- Paulo Jassin Gutierrez (IF SUL / COJIF)
- Vera Lúcia Medeiros Albuquerque Azambuja (IFPR)
- Valério Brusamolín (IFPR)
- Tadeu Silva (IFSP)

# Comissão de Desporto



- Compete à Comissão de Desportos;
- Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- Planejar e realizar a Reunião Técnica com os Representantes de cada delegação;
- Designar as autoridades responsáveis pela execução das competições (árbitros, mesários e demais auxiliares);
- Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições;
- Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- Receber os recursos e encaminhá-los à Comissão Disciplinar;
- Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

# Coordenação Técnica de LoL (CtecLoL)



- Vera Lúcia Medeiros Albuquerque Azambuja (IFPR)
- Eduardo Nascimento de Souza Rolim (IFPR)
- Deivis Elton Schlickmann Frainer (IFC)

# Coordenação Técnica de Xadrez (CtecXadrez)



- Valério Brusamolín (IFPR)
- Rogério (COJIF / IFES)
- Kariston Eger (COJIF / IFMS)

# Coordenação Técnica Free Fire (CtecFree Fire)



- Tadeu Silva (IFSP)

# Atribuições das Coordenações Técnicas



- Assessorar diretamente os trabalhos da CCO;
- Elaborar toda programação da competição, e encaminhar à CCO para emissão dos respectivos boletins;
- Salvar a imagem do resultado final das partidas;
- Alimentar os resultados e a classificação das equipes, sendo posteriormente homologados pela CCO e emitidos em Boletim Oficial;
- Gerar as salas de confronto na plataforma;
- Digitar a programação dos jogos;
- Aplicar sanções decorrentes de infrações cometidas durante as disputas ou ainda, decorrentes de infringência ao regulamento da respectiva competição;
- Aplicar sanções em procedimento sumário, assegurados a ampla defesa e o contraditório;
- Agir de acordo com a legislação em vigor.

# Comissão Disciplinar



- Presidida pelo Professor Elber Ribeiro Gama do IFS e os demais membros que comporão esta comissão serão indicados pelos representantes regionais da COJIF.
  - Elber Gama (COJIF - IFS)

# Comissão Disciplinar



## Compete à Comissão Disciplinar:

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

# Secretaria



- Presidida pela professora Maristela Bortolon de Matos do IFRR, sendo os demais membros que irão compor a equipe de trabalho, escolhidos de forma colegiada pela COJIF.
  - Maristela Bortolon de Matos (COJIF - IFRR)
  - Vanessa Mota (IFPR)

# Secretaria



Compete à secretaria:

- Realizar o credenciamento dos atletas inscritos nos Jogos;
- Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações participantes;
- Elaborar e distribuir os boletins diários;
- Elaborar e apresentar o relatório final;
- Receber os recursos e encaminhá-los à Comissão Disciplinar.

# Comissão de Comunicação e Cerimonial



Compete à Comissão de Comunicação e Cerimonial:

- Elaborar projeto e executar as ações para a área de Comunicação e Marketing do evento;
- Obter o apoio de jornais, estações de rádio e televisão, objetivando a divulgação dos jogos;
- Difundir os programas, resultados das competições e as notas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos, tornando-os do conhecimento público;
- Organizar e dirigir a solenidade de abertura dos jogos, constando de:
  - Organização da sala virtual da solenidade de abertura;
  - Vídeo de apresentação das delegações;
  - Hasteamento virtual das bandeiras representativas dos Estados;
  - Execução do Hino Nacional Brasileiro;
  - Declaração de abertura;
  - Juramento do Atleta;
  - Recepcionar os convidados nas solenidades;
  - Manter a articulação entre comunicação e o cerimonial;
  - Outras atividades correlatas;
  - Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Central Organizadora, com os posts alusivos ao evento.



## Comissão de produção e Arte e Transmissão (Cprod)

- Suelyn Fernanda Silva (IFPR)





# Atribuições da Cprod

- Criar a identidade visual do evento;
- Criar o formato padrão dos documentos;
- Produzir os vídeos de divulgação do evento;
- Produzir os vídeos das equipes do evento;
- Criar as artes do evento (cartazes de chamada, partidas - a determinar);
- Produzir os Overlays para a transmissão;
- Gerar a transmissão das partidas, integrando as imagens, a narração, os comentários, as artes e demais produções à transmissão.

# Consultores



- Alcides Sandoli Neto - Estudante do IFPR (LoL)
- Henrique Higuchi - Estudante do IFPR (Artes)
- Marcos Vinícius Fagundes Padilha - Docente da UEM (LoL)