



EDITAL Nº 004/2021 - UNEMAT/PRAE II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021

A Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat, por meio da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis - PRAE, da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura – PROEC e da Pró-Reitoria de Planejamento e Tecnologia da Informação - PRPTI, em parceria com a Secretaria de Educação do Estado de Mato Grosso - SEDUC, torna público o Edital nº 004/2021 - UNEMAT/PRAE para a inscrição das equipes que irão participar do II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021, que será realizado no período de 20 de outubro a 19 de novembro de 2021, com realização on-line, entre os campi da UNEMAT e as escolas públicas de ensino médio dos Municípios do Estado de Mato Grosso que possuem campus da Unemat.

1. DA FINALIDADE DO EVENTO

1.1. O II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021 tem por finalidade promover a integração da comunidade acadêmica intra e inter campus da UNEMAT e do ensino médio das escolas públicas do Estado de Mato Grosso; desenvolver o intercâmbio Esportivo, Recreativo e Social entre os participantes, objetivando a prática esportiva como instrumento imprescindível para a formação humana do indivíduo; acrescentar pluralidade às experiências de convivência, fomentando a participação em atividades esportivas de forma on-line da comunidade acadêmica e da comunidade externa da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT.

2. DA REALIZAÇÃO

2.1. O II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021 é uma proposição da Pró Reitoria de Assuntos Estudantis - PRAE e da Pró Reitoria de Extensão e Cultura - PROEC, em parceria com a Pró Reitoria de Planejamento e Tecnologia da Informação - PRPTI da UNEMAT e com a Secretaria de Educação do Estado de Mato Grosso - SEDUC.

2.2. A modalidade esportiva a ser desenvolvida neste Torneio será:

- League of Legends (LoL)

3. DAS RESPONSABILIDADES

3.1 São instâncias deliberativas do II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021, em ordem descendente de poder decisório:

- I. Comitê Geral; e
- II. Comitês locais.



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO



3.2. O Comitê Geral será composto de 09 (nove) membros, sendo:

- I. 02 (dois) membros da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis;
- II. 02 (dois) membros da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura;
- III. 02 (dois) membros da Pró-Reitoria de Planejamento e Tecnologia da Informação;
- IV. 02 (dois) membros da Secretaria de Educação do Estado de Mato Grosso; e
- V. 01 (um) membro discente do ensino médio de escola pública do Estado de Mato Grosso, indicado pela Secretaria de Educação;

3.3. São atribuições do Comitê Geral:

- I. Desenvolver o planejamento geral do evento;
- II. Elaborar o regulamento geral;
- III. Homologar as inscrições;
- IV. Elaborar e executar a programação dos Jogos;
- V. Fornecer a premiação;
- VI. Organizar a programação da competição, procedendo ao sorteio de chaves e grupos;
- VII. Comunicar as normas técnicas; e
- VIII. Solicitar a designação dos membros dos Comitês Locais aos campi.

3.4. Caberá ao Comitê Local:

- I. Organizar a composição das equipes dos respectivos Câmpus; e
- II. Orientar as inscrições das equipes das instituições de ensino médio.

3.5. O Comitê Local será composto por 03 (três) membros vinculados ao Câmpus, atribuídos, preferencialmente, aos diferentes segmentos da comunidade acadêmica (docentes, discentes e Profissionais Técnicos do Ensino Superior).

4. DO CRONOGRAMA

ORDEM	ATIVIDADE	DATA
1	Lançamento do Edital	18/09/2021
2	Período de inscrições das equipes	22/09 a 10/10/2021
3	Período de avaliação das inscrições	11/10 a 13/10/2021
4	Divulgação do resultado preliminar das inscrições	13/10/2021
5	Prazo para Interposição de Recursos do resultado preliminar	14/10 a 15/10/2021
6	Divulgação do resultado dos recursos e do resultado final das inscrições	18/10/2021
7	Congresso Técnico	18/10/2021



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO



8	Abertura Oficial do Torneio	20/10/2021
9	Realização do II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021	20/10 a 19/11/2021
10	Encerramento e Premiação	19/11/2021
11	Publicação do Resultado Final	22/11/2021

5. DOS REQUISITOS PARA A PARTICIPAÇÃO

5.1. Poderão participar do Torneio, na qualidade de jogadores(as):

I. Os Discentes que estiverem regularmente matriculados(as) na Unemat, cursando e frequentando o semestre letivo 2021/2, em nível de graduação, pós-graduação (especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado) no Câmpus que irá representar, na data da competição;

II. Os discentes que estiverem regularmente matriculados(as), cursando e frequentando qualquer dos anos do ensino médio em uma instituição de ensino público do Estado do Mato Grosso nos municípios em que houver campus da Unemat; e

III. Os docentes e os profissionais técnicos da Unemat e das instituições públicas de ensino médio do Estado de Mato Grosso.

Parágrafo único. Os participantes menores de 18 (dezoito) anos, no ato de inscrição, deverão encaminhar Declaração de Cessão e Autorização do Uso de Imagem (anexo I), assinada pelo responsável legal.

5.2. Nenhum(a) jogador(a) poderá participar dos Jogos sem que seu nome conste no formulário de inscrição do Torneio.

§1º Não poderá ser efetuada a inscrição de um(a) jogador(a) em mais de uma equipe, sendo desconsiderada a última inscrição.

§2º Só será permitida a composição do time com membros que, comprovadamente, possuem seu vínculo com o câmpus de inscrição.

5.3. As equipes poderão ser constituídas de forma exclusiva por discentes e, quando mistas (com a participação de docentes e profissionais técnicos), por, no mínimo, 03 (três) discentes do câmpus ou instituição de ensino médio representada.

Parágrafo único. Cada equipe deverá ter, no mínimo, 05 (cinco) jogadores(as) oficiais inscritos(as), facultada a inscrição de até 2 (dois) jogadores(as) reservas.

5.4. Para todos os fins, os participantes do Torneio serão considerados conhecedores das regras deste Edital e do Regulamento (anexo II), ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que deles possam emanar.

5.5. É permitida a associação de duas ou mais instituições públicas de ensino (Unemat e/ou SEDUC) para a formação de uma equipe unificada.



6. DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

6.1. A inscrição de cada equipe do Torneio é de responsabilidade do(a) capitão(ã), nomeado(a) pelos membros da própria equipe.

6.2. A formalização das inscrições das equipes no Torneio deverá ser realizada por meio de formulário de inscrição disponibilizado no Sistema de Eventos Científicos (EVA) da Fundação de Apoio ao Ensino Superior Público Estadual (FAESPE), sujeito à verificação das informações, da documentação e dos dados prestados, seguindo as exigências deste Edital.

Parágrafo único: O formulário de inscrição poderá ser acessado em <https://eva.faespe.org.br/unematlol2021>, durante o período de inscrições estabelecido no cronograma (item 4 deste Edital).

6.3. Não serão aceitas novas inscrições após o prazo de inscrições discriminado no cronograma.

6.4. Após homologação das inscrições e realização do Congresso Técnico, a tabela da primeira rodada de jogos será disponibilizada na página institucional da UNEMAT (<https://unemat.br/pro-reitoria/prae/torneio-virtual-de-league-of-legends->), em 18/10/2021.

7. DA ORGANIZAÇÃO DO TORNEIO

7.1. O Congresso Técnico realizará a organização do II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021 (regulamento, formas de disputa, horários e os acertos/proposições gerais).

7.2. As partidas do Torneio serão realizadas em competição do tipo eliminatória. Quem perder será desclassificado.

7.3. O Congresso Técnico do II Torneio Virtual de League of Legends Unemat 2021 será realizado no dia 18 de outubro de 2021, às 15 horas (horário oficial de Mato Grosso), na Sede da UNEMAT, situada na Av. Tancredo Neves, 1095 - Cavallhada III 78217-900 - Cáceres - Mato Grosso e será transmitido on-line pelo canal do YouTube oficial do Torneio (<https://www.youtube.com/channel/UCjTsdYyt6giQfZ4oKZYvjZA>).

7.4. A cada fase eliminatória, o Comitê Geral irá realizar novos sorteios para as partidas subsequentes.

7.5. Todos os jogos terão datas e horários marcados e serão disponibilizados na página institucional da UNEMAT em: <https://unemat.br/pro-reitoria/prae/torneio-virtual-de-league-of-legends->.

8. DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1. As competições do II TORNEIO VIRTUAL DE LEAGUE OF LEGENDS UNEMAT 2021 serão regidas por este Edital, o Regulamento a seguir, assim como pelas Regras Oficiais da modalidade.

8.2. Todos os participantes, após a conferência da participação por parte do Comitê Geral, receberão certificado de participação no evento. Os certificados serão emitidos pela PROEC por meio do Sistema de Eventos Científicos (EVA) da Fundação de Apoio ao Ensino Superior Público Estadual (FAESPE).



ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO



8.3. O/a participante do evento autoriza previamente a utilização e a cessão de uso de imagem, ciente de que a cessão é feita em caráter universal, total e definitiva e se faz por prazo indeterminado e a título gratuito, produzindo seus efeitos não só no Brasil, mas em qualquer lugar situado fora das fronteiras nacionais. A referente cessão de uso de imagem abrange as modalidades de outdoor, busdoor, folhetos em geral, folder, livreto, anúncios de revistas e jornais, homepage, cartazes, back light, mídia eletrônica, painéis, vídeos tapes, televisão, cinema, programa de rádio, entre outros.

8.4. Esclarecimentos e informações adicionais a este Edital poderão ser obtidos pelo envio de e-mail para: torneiovirtual@unemat.br, Telefones: (65) 3221-0050/3221-0051 PROEC/UNEMAT e (65) 3221-0063 PRAE/UNEMAT.

8.5. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Geral, em acordo com a Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis, Pró-Reitorias de Extensão e Cultura e Pró-Reitoria de Planejamento e Tecnologia da Informação.

Cáceres-MT, 18 de setembro de 2021.

Profª ANTONIA ALVES PEREIRA
Pró-Reitora de Assuntos Estudantis – PRAE/UNEMAT
Reitoria/UNEMAT