



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

1

## JOGOS ELETRÔNICOS DOS INSTITUTOS FEDERAIS

– Fase Institucional IFPB–



2023



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

2

## REGULAMENTO GERAL PROGRAMAÇÃO FASE INSTITUCIONAL IFPB

Prazo para o envio do nome Representate do campus	22/05/2023 - 23h*
Início das inscrições	05/06/2023 - 08h*
Fim das inscrições	01/07/2023 - 23h*
Homologação das inscrições	05/07/2023 - 18h*
Data limite para substituição de inscrições	18/07/2023 - 12h*
Reunião técnica	18/07/2023 - 15h*
Cerimônia de Abertura	24/07/2023 - 15h*
Data de início da competição	24/07/2023 - 16h*
Data de término da competição	30/07/2023 - 23h*

\*Horário de Brasília. Estes horários poderão sofrer alterações, conforme as disposições deste Regulamento

### Autores do Regulamento Nacional

- SCHEBELESKI-SOARES, Cristiano - IFPR
- AZAMBUJA, Vera Lúcia Medeiros de Albuquerque de - IFPR
- BRUSAMOLIN, Valério - IFPR
- ROLIM, Eduardo Nascimento de Souza - IFPR
- OLIVEIRA, Renan Pinheiro de - IFGoiano

### Colaboradores

- Comissão Organizadora dos Jogos das Instituições Federais de Educação - (COJIF)

### Diagramação e Arte

- SCHEBELESKI-SOARES, Cristiano - IFPR



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

3

- OLIVEIRA, Renan Pinheiro de - IFGoiano

## Comissão Organizadora do IFPB

- BEZERRA, Brígida Batista – Diretoria de Educação Física e Esportes
- SANTOS, Kelylson Nunes dos – Responsável pelo FREEFIRE/ XADREZ
- NETO, Almir Regis Gouveia – Responsável pelo LEAGUE OF LEGEND (LOL)

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



4

## DOS PRINCÍPIOS

**Art. 1º** O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIF 2023)**, alicerçado no **Programa de Expansão da Educação Profissional**, baseia-se nos seguintes princípios:

- I. **Da Democracia**, assegurando o direito à práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da **Constituição Federal de 1988**;
- II. **Do Conhecimento**, propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;
- III. **Da Educação**, atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;
- IV. **Do Respeito à Cidadania**, estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;
- V. **Da Humanização**, proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

## DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 2º** O **eJIF 2023** é organizado pela Comissão Organizadora dos Jogos da Rede Federal (COJIF) e organizado a nível de IFPB (**eJIFPB 2023**) pela Diretoria de Educação Física e Esportes – DEFE, através da Comissão Organizadora Geral (Portaria 1/2023 DEFE/PRAE/REITORIA/IFPB) sendo destinado a todos os campi da instituição que queiram participar do evento.

**Art. 3º** As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam e não patrocinam este evento.

**Art. 4º** Este Regulamento, elaborado com base nos Princípios e Fins da Educação Nacional, visa estabelecer as normas para a realização da etapa **NACIONAL do eJIF 2023 e do eJIFPB 2023**, de forma harmônica e disciplinada, promovendo a organização do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

**Art. 5º** A página eletrônica oficial do evento é <https://www.ifpb.edu.br/prae/defe/eventos-e-acoas/jogos-eletronicos/edicao-2023>

**Art. 6º** Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na **Página Oficial do Evento**:

- I. Regulamentos específicos das modalidades de jogos eletrônicos que integrarão o evento, sendo elas o **“Free Fire”**, o **“League of Legends”** e o **“Xadrez Arena”**;

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



5

- II. Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);
- III. Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade);
- IV. Anexo III - Declaração do campus para Inscrição no **eJIFPB 2023**;
- V. Formulário de inscrição (apenas para o Chefe de Delegação);
- VI. Todos os outros documentos oficiais a serem produzidos, também serão disponibilizados

**Art. 7º** Neste evento, para todos os fins, será considerado o **horário oficial de Brasília**.

**Art. 8º** Neste Regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas esnificadas:

- I. **Delegação:** conjunto de **participantes** (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente sua respectiva IF neste evento.  
**Chefe de Delegação:** servidor representante maior da delegação no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição, com indicação realizada por documento oficial emitido pelo Estabelecimento de Ensino participante e enviado para o email à seguir: [e-games@ifpb.edu.br](mailto:e-games@ifpb.edu.br)
- II. **Sub-chefe de Delegação:** servidor que pode responder no lugar do Chefe de Delegação em todas as ações em que o Chefe de Delegação esteja impossibilitado. A inscrição de um Sub-chefe de Delegação é opcional à IF.
- III. **Modalidades de jogos eletrônicos:** Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.
- IV. **Estudante-atleta:** estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

**Art. 9º** Os participantes deste evento são considerados **conhecedores da legislação aplicável às modalidades de esporte eletrônico** e das disposições contidas neste Regulamento e anexos e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

**§1º** Ao se inscrever no evento, a Delegação da IF participante, na figura do seu Chefe de Delegação, confirma que todos os participantes inscritos leram e concordaram de livre e espontânea vontade com todos os termos e condições do presente Regulamento e dos Regulamentos Específicos, bem como os anexos.

**§2º** A Delegação também concorda com o uso de comunicações eletrônicas e abre mão de quaisquer direitos ou requisitos aplicáveis em lei em qualquer jurisdição que requer uma assinatura física (não eletrônica)

**§3º** Os termos e condições dispostos neste Regulamento Geral, nos Regulamentos Específicos e Anexos, podem ser alterados a qualquer momento, com a nova versão tendo efeito imediato, após a publicação no Site Oficial do Evento.

- I. O Chefe de Delegação será informado, por meio eletrônico, sobre alterações e deverá transmitir aos demais integrantes da Delegação.

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



6

**Art. 10º** Os usuários de todos os instrumentos e plataformas ligados ao evento são responsáveis por qualquer uso não autorizado de suas contas de usuário.

**§1º** A organização do evento não será, de forma alguma, responsável por qualquer perda sofrida devido ao uso indevido da senha de um usuário por terceiros.

**§2º** Se um usuário suspeitar que um terceiro pode ter acesso à sua conta, o usuário deve notificar a organização do evento.

**Art. 11º** A organização do evento recomenda que os participantes pratiquem as modalidades de maneira responsável e agradável, repudiando assim qualquer tipo de comportamento nocivo tais como atitudes agressivas, vícios, entre outros.

## DOS OBJETIVOS

**Art. 12º** O eJIFPB 2023, tem como objetivo:

- I. Promover a saúde mental dos estudantes das IFs, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;
- II. Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;
- III. Proporcionar a Integração entre Discentes, Docentes, Técnicos Administrativos, IFs e sociedade em geral;
- IV. Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;
- V. Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;
- VI. Favorecer a interação entre os campi, por meio do eSport.

## DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

**Art. 13º** Constituirão o eJIFPB 2023 as seguintes comissões:

- I. COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II. COMISSÃO TÉCNICA;
- III. COMISSÃO DISCIPLINAR.

## FINALIDADE DAS COMISSÕES

**Art. 14º** As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



7

**Art. 15º** A **Comissão Central Organizadora (CCO)** é composta composta pelos integrantes da DEFE, pelos servidores nomeados por portaria institucional, tendo como função de responder pela execução geral do **eJIFPB 2023**.

**§2º** Compete à Comissão Geral Organizadora:

- I. Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- II. Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;
- III. Coordenar os trabalhos das demais Comissões.
- IV. Elaborar e divulgar o relatório final.

**Art. 16º** A **Comissão Técnica** fará a gerência da competição Fará a gerência da competição e será conduzida pelos servidores KELYLSON NUNES SANTOS e ALMIR REGIS GOUVEIA DO NETO. Compete à Comissão Técnica:

- I. Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- II. Planejar e realizar as reuniões com os Representantes das delegações;
- III. Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- IV. Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- V. Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- VI. Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- VII. Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- VIII. Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- IX. Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- X. Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

**Art. 17º** A **Comissão Disciplinar** é presidida pela Professora Brígida Batista Bezerra. Compete à Comissão Disciplinar:

- I. Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas que forem encaminhadas pela Comissão Técnica;
- II. Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou, quando solicitada pela Comissão Central Organizadora;
- III. Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;
- IV. Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

**Art. 21º** A solenidade de abertura do **eJIFPB 2023** ocorrerá de maneira virtual no dia 24 de julho de

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



8

2023, sendo obrigatória a participação de um representante oficial da IF na cerimônia online.

## DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

**Art. 22º** O eJIFPB 2023 será realizado remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os campi do IFPB.

**Art. 23º** O eJIFPB 2023 terá as seguintes modalidades:

- I. Free Fire (Garena);
- II. League of Legends (Riot Games);
- III. Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

**Art. 24º** O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **NACIONAL** para cada IFnas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas*
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	até 01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (01 time)	até 05

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 04	até 04

\*Entende-se por reserva o estudante-atleta inscrito na competição, que poderia substituir um titular a qualquer momento, antes da partida.

**§1º** Para as modalidades Free Fire e League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**§2º** No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares, sendo opcional preencher as vagas de reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

**Art. 25º** Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas até o dia 18 de julho às 12h e devem ser informadas via e-mail ([e-games@ifpb.edu.br](mailto:e-games@ifpb.edu.br))

**§1º** Entende-se por **substituições de inscrições** aquelas que ocorrerão antes do início do evento,

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



9

por motivo de força maior, e deverá ser solicitada pelo Chefe de Delegação, no Formulário Geral de Solicitações.

O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro a seguir:

Modalidades	Substituições
FREE FIRE (GARENA)	01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	01

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 02	até 02

**Art. 27º** Cada campus participante do evento deverá encaminhar, através de documento Oficial (Ofício Original), devidamente assinado pelos respectivos Reitores ou Diretores Gerais, aos cuidados da presidente da Diretoria de Educação Física e Esportes ([defe@ifpb.edu.br](mailto:defe@ifpb.edu.br)), designando um representante legal de sua instituição, sendo obrigatoriamente um servidor com SIAPE o qual será denominado **Chefe de Delegação**.

**§1º** O Chefe de Delegação será o responsável pelas equipes inscritas no evento, durante todo o tempo de realização do mesmo, do momento da inscrição da equipe até o encerramento do evento com a divulgação oficial do resultado final, tendo a prerrogativa de responder por problemas referentes a questões de ordem técnica, de conduta ou outras quaisquer de caráter específico da competição, antes, durante e depois dos jogos.

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



10

**§2º** O contato entre as IFs e a Comissão Organizadora será única e exclusivamente através do Chefe de Delegação.

## DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

**Art. 28º** Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **eJIFPB 2023**, os estudantes do Instituto Federal da Paraíba, devidamente matriculados e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

**§1º** Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino Fundamental e Médio, Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos(EJA), Superior e Pós-graduação.

**§2º** Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em programas de Formação Inicial e Continuada (FIC).

**§3º** O estudante que já **TENHA CONCLUÍDO** todas as disciplinas do seu curso e esteja apenas finalizando o seu estágio curricular obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso, **NÃO PODERÁ PARTICIPAR dos eJIFPB 2023**.

**Art. 29º** Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

- I. Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;
- II. Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;
- III. Autorização do responsável legal, para os menores de idade e demais documentos solicitados.

**Art. 30º** É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

**§1º** Os estudantes-atletas utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a:

- I. A proteção e funcionamento do seu computador;
- II. O software que jogam;
- III. A estabilidade de conexão à internet;
- IV. A porcentagem e estado da bateria;
- V. A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- VI. Rendimento do jogo em seus dispositivos.

**§2º** A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais problemas com internet, software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que



impeçam a participação do estudante-atleta no horário marcado.

**Art. 31º** Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

**Art. 32º** As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas da mesma IF podendo pertencerem a diferentes *campi*.

**Art. 33º** Para cada modalidade deverá ser inscrito um Técnico.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Os Técnicos das modalidades deverão ser servidores com número de matrícula no SIAPE (Sistema Integrado de Administração de Pessoal).

## DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

**Art. 34º** Somente os representantes legais deverão efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas de sua instituição, no **eJIF 2023**.

**Art. 35º** As inscrições ocorrerão nas datas e horários previstos na programação deste regulamento através de formulário próprio que será disponibilizado no site do evento. E deverão ser realizadas através de preenchimento de formulário nos links abaixo:

League of legends: <https://forms.gle/DLnfRB1hkekNG5Rx8>

Free Fire: <https://forms.gle/zyEVDrkENgwu5mFP9>

Xadrez Arena: <https://forms.gle/5VGQbfML5MuQCKsRA>

**§1º** Cada time de Free Fire e League of legends deverão ser inscritos em formulários diferentes.

**§2º** Os documentos exigidos que deverão ser (DIGITALIZADOS) e anexados ao formulário, por equipe, são:

- I. Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de imagem (Anexo I);
- II. Documento de identificação com foto, válido em todo território nacional;
- III. Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II);
- IV. Declaração emitida pela Reitoria ou Direção do campus conforme modelo (ANEXO III), contendo todos os dados solicitados;
- V. Foto 3x4 com o rosto visível, sem óculos, bonés ou similares, em formato JPG com resolução mínima de 600x600 pixels e tamanho máximo de 2 MB.

**Art. 36º** A homologação das inscrições ocorrerá na data prevista na programação deste regulamento.



## DAS REUNIÕES

**Art. 37º** Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

- I. Definir padrões de condução da competição;
- II. Realizar o sorteio para composição dos grupos;
- III. Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;
- IV. Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

**Art. 38º** A convocação ocorrerá por publicação na página oficial do evento, sendo obrigatória a presença do Chefe de Delegação nas reuniões.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Caso o Chefe de Delegação não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante, sendo um dos Técnicos de modalidade inscritos no evento.

**Art. 39º** A reunião para sorteio de distribuição nos grupos ocorrerá na data e horário previsto na programação deste regulamento.

**§1º** Todos os Chefes de Delegação estão convocados para esta reunião.

**§2º** A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada na página oficial do evento.

## DA COMUNICAÇÃO

**Art. 40º** Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do Whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

**§1º** Durante o período da competição, o Chefe de Delegação precisará ter uma conta de Whatsapp ativa para participar do grupo.

**§2º** Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Chefe de Delegação informar à Comissão Central Organizadora.

**Art. 41º** Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta de e-mail no Gmail ativa para participar das videoconferências.

**Art. 42º** Todas as solicitações devem ser encaminhadas para o e-mail da DEFE;



## DAS DISPUTAS

**Art. 43º** As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no **REGULAMENTO ESPECÍFICO** de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Central Organizadora.

**Art. 44º** A presença dos estudantes-atletas na plataforma que ocorre a partida é de total responsabilidade da equipe.

**§1º** A equipe ou estudante-atleta que não comparecer à plataforma de partidano horário determinado pela Tabela Oficial, será considerado (a) perdedor (a) e terá a ausência analisada.

**§2º** Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **antes do início do jogo** não prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

**§3º** Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **após o início do jogo** não prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

**Art. 45º** Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **eJIFPB 2023**, assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Organização do Evento isenta de qualquer culpa.

**§1º** É de inteira responsabilidade de cada estudante-atleta garantir suas configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo, assim como a manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

**§2º** A conta de jogador inscrita será considerada a identidade digital do estudante-atleta, **não podendo** portanto, ser alterada durante o evento.

- I. É de responsabilidade de cada estudante-atleta manter sua conta de jogador atualizada e sem impedimentos (como banimentos ou suspensões), que possam impedir sua participação nas datas previstas para os jogos;
- II. As punições pela não observância desta regra estarão descritas nos regulamentos específicos de cada modalidade.

**Art. 46º** Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



14

rodada, sendo os demais seguindo a sequência de jogos, e a tolerância de horário para ser aplicada a derrota por **W.O. (Without Opponent)** é de **10 minutos** em cada partida.

**Art. 47º** Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado para outra data e hora oportuna, devendo ocorrer sem que prejudique as demais fases do evento.

**Art. 48º** Problemas enfrentados pela Organização do **eJIFPB 2023 após o início do jogo**, não prejudicará o prosseguimento do mesmo, ficando os estudantes-atletas adversários responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização posteriormente.

**Art. 49º** Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (**RIOT GAMES, GARENA, LICHESS**), que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da Organização do **eJIFPB 2023**.

**Art. 50º** Havendo problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (**RIOT GAMES, GARENA, LICHESS**) ou outras circunstâncias incomuns, após o início da partida, que gerem a impossibilidade de se retomar a partida, a Coordenação de Modalidade pode determinar o vencedor com base em vantagem ou determinar a repetição da partida (vide regulamentos específicos).

## DAS CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS E DAS PENALIDADES

**Art. 51º** 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 ou deixar outrem jogar na conta **usando a conta** do estudante-atleta;
- 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 de e/ou interferir com o andamento do evento;

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



15

- 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 Técnica, se forem solicitados;

**Art. 52º** Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, poderão ser tomadas medidas imediatas aplicadas pela própria Coordenação de Modalidade. Quando a conduta antidesportiva transcender aspectos técnicos ou demandar maiores ações, os fatos serão encaminhados à Comissão Disciplinar, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

**§1º** Todas as partidas disputadas no evento podem ser investigadas e, constatando-se comportamento anômalo do jogador (técnica evidentemente incompatível com o nível do jogador), poderá acarretar em denúncia encaminhada à desenvolvedora do jogo, bem como enquadrada como conduta antidesportiva, a ser julgada pela Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar.

**§2º** Em caso de dúvidas, podem ser formados comitês de especialistas (jogadores com experiência comprovada) para contribuir no estabelecimento de conclusões.

**Art. 53º** Nenhum integrante da Delegação pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

**Art. 54º** Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados, incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

**Art. 55º** Qualquer pessoa envolvida, ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Organização do evento e/ou das modalidades entenda, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização do evento;

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



16

**Art. 56º** Todos os participantes do evento se comprometem a evitar qualquer vantagem ficando os mesmos obrigados a notificar a Comissão Central Organizadora, através do seu respectivo Chefe de Delegação, quando tomarem conhecimento de qualquer erro ou incompletude, quer seja por parte da organização, quer seja por parte de qualquer outro participante.

**Art. 57º** Um estudante-atleta, Técnico ou Chefe de Delegação poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar do **eJIFPB 2023**.

**Art. 58º** Em caso de constatada conduta inadequada ou violação das regras por 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 estudante-atleta ou equipe;
- IV. Exclusão do estudante-atleta;
- V. Perda de partidas;
- VI. Desclassificações.

**Art. 59º** A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade paraa equipe.

**Art. 60º** Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas aprogressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

**Art. 61º** A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério daComissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar, um estudante-atleta ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração nos casos em que a açãodo estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

**Art. 62º** Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

**Art. 63º** É de responsabilidade do estudante-atleta e da IF que ele representa (através do seu Chefe de Delegação e Técnicos) os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

**Art. 64º** Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



17

Solicitações, devendo ser preenchido pelo Chefe de Delegação e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

**§1º** Os Chefes de Delegação e/ou Técnicos da Modalidade terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término da partida para registrar o recurso.

**§2º** Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade de forma imediata, principalmente quando houver partidas consecutivas.

**Art. 65º** As legislações utilizadas pela Comissão Disciplinar para fins de deliberação são as seguintes:

- I. Regulamento Geral do Evento;
- II. Regulamento Específico para o Free Fire;
- III. Regulamento Específico para o League of Legends;
- IV. Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- V. Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva;
- VI. Código de Disciplina COJIF;
- VII. Lei 8112/90.
- VIII. Estatuto da Criança e Adolescente

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando for pertinente.

## DOS PRÊMIOS

**Art. 66º** As premiações para os três primeiros lugares de cada modalidade, será definida posteriormente.

## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 67º** As Delegações que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as etapas e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando sujeitas a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.

**Art. 68º** Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -



18

recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

**Art. 69º** As instituições participantes do **eJIFPB 2023** deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades, Código de Ética Desportiva, Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva, Código de Disciplina (COJIF), submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as conseqüências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

**Art. 70º** Os participantes do evento autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, o uso de imagem, áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

**Art. 71º** As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal, quando possível.

**Art. 72º** Para se cadastrar na equipe de transmissão, deve ser preenchido o formulário a ser disponibilizado na Página Oficial do Evento.

**§1º** Fica proibida a transmissão das partidas por pessoas não cadastradas na equipe de transmissão;

**§2º** Nenhum estudante-atleta está autorizado a compartilhar ou transmitir sua tela de jogo. Esta atitude será considerada infração e será penalizada com a atribuição da derrota para a equipe a qual o estudante pertence na partida em que a infração ocorreu.

**Art. 73º** Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta *online* para compartilhamento.

**Art. 74º** A Comissão Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

**Art. 75º** Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

**Este documento foi adaptado do Regulamento da etapa Nacional dos Jogos Eletrônicos dos Institutos Federais e aprovado pela Comissão Organizadora Local.**