



**REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS
ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
ETAPA INTERCAMPI - 2022**

**JOGOS ELETRÔNICOS
DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - eJIF
FASE INTERCAMPI - IFPB**



REGULAMENTO GERAL



INSTITUTO FEDERAL
Paraíba

Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis
Diretoria de Educação Física e Esporte



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

PROGRAMAÇÃO

Prazo para o envio do Nome Responsáveis Legais	12/05/2022 - 23h*
Início das inscrições	17/05/2022 - 08h*
Fim das inscrições	27/05/2022 - 23h*
Homologação das inscrições	31/05/2022 - 18h*
Data limite para substituição de inscrições	03/06/2022 - 12h*
Cerimônia de Abertura	06/06/2022 - 19h*
Data de início da competição	06/06/2022 - 20h*
Data de término da competição	17/06/2022 - 23h*

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

AUTORES DO REGULAMENTO A NÍVEL 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

- **SILVA**, Suelyn Fernanda da – IFPR

COMISSÃO ORGANIZADORA DO IFPB





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Servidores

- **FARIAS**, Silvio Romero de Araújo - Diretor da DEFE
- **BEZERRA**, Brígida Batista - Coordenadora da DEFE
- **SANTOS**, Kelyson Nunes dos – Responsável pelo FREEFIRE/ XADREZ
- **NETO**, Almir Regis Gouveia – Responsável pelo LEAGUE OF LEGEND (LOL)

Estudantes

- **CORREA**, João Arthur Tourinho Silva Gonçalves – FREEFIRE
- **ALVES**, Gabriel Felipe Oliveira – FREEFIRE
- **SANTOS**, Nathan de Lima – LEAGUE OF LEGEND (LOL)
- **FRANÇA**, Glaymerson Albuquerque de - LEAGUE OF LEGEND (LOL)
- **SILVA**, Anaíza Camilo Albino da Silva - LEAGUE OF LEGEND (LOL)

REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º- O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA (EJIFPB 2022)**, FASE INTERCAMPI, alicerçado no [Programa de Expansão da Educação Profissional](#), baseia-se nos seguintes princípios:

§1º - Da Democracia, assegurando o direito à práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da [Constituição Federal de 1988](#);

§2º - Do Conhecimento, propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;

§3º- Da Educação, atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;

§4º- Do Respeito à Cidadania, estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;

§5º- 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





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

ação.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º- O **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI** é promovido pela Comissão Organizadora dos Jogos da Rede Federal (COJIF) e organizado a nível de IFPB pela Diretoria de Educação Física e Esportes – DEFE, 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 do **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**, de forma harmônica e disciplinada, promovendo a organização do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

Art. 5º- Fazem parte deste Regulamento:

§1º - Regulamentos específicos das modalidades de jogos eletrônicos que integrarão o evento, sendo elas o “Free Fire”, o “League of Legends” e o “Xadrez Arena”;

§2º- Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);

§3º- Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade);

§4º- Todos os outros documentos oficiais a serem produzidos, também serão disponibilizados.

Art. 6º- Neste evento, para todos os fins, será considerado o horário oficial de Brasília.

Art. 7º - Neste Regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

§1º - Equipe: conjunto de participantes (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente seus respectivos campi neste evento.

§2º- Responsável Legal: servidor (professor de Educação Física ou servidor designado) representante oficial no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição, com indicação realizada por documento oficial emitido pelo Campus participante e enviado para o e-mail a seguir: defe@ifpb.edu.br.

§3º- Modalidades de jogos eletrônicos: **Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.**

§4º- Estudante-atleta: estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

Art. 8º- 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 equipes dos campi participantes, na figura do seu





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Responsável Legal, 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 equipe 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 sua divulgação e publicação nos meios Oficiais do IFPB/DEFE.

I - O Responsável Legal será informado, por meio eletrônico, sobre alterações e deverá transmitir aos demais integrantes da Equipe.

Art. 9º - 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. 10º - 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. 11º - O **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**, tem como objetivo:

§1º - Promover a saúde mental dos estudantes dos campi participantes, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;

§2º- Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;

§3º- Proporcionar a Integração entre Discentes, Docentes, Técnicos Administrativos, Campi e sociedade em geral;

§4º- Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;

§5º- Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;

§6º -Favorecer a interação entre os campi, por meio do eSport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Art. 12º - Constituirão o **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI** as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA;
- III - COMISSÃO DISCIPLINAR;
- IV - COMISSÃO DE HONRA.

FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 13º - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: composta pelos integrantes da DEFE, pelos servidores e estudantes nomeados por portaria institucional, tendo como função de responder pela execução geral do **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**.

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.

§2º - COMISSÃO TÉCNICA: 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 dos Campi;
- 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;





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

X - Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§3º - COMISSÃO DISCIPLINAR: presidida pelo Diretor da Diretoria de Educação Física e Esportes – DEFE, professor **SILVIO ROMERO DE ARAÚJO FARIAS** demais servidores por ele convocados.

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 a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;

IV - Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§4º- COMISSÃO DE HONRA: formada pelo Reitor do Instituto Federal da Paraíba, Pró-Reitores e demais Diretores Gerais dos campi participantes.

Art. 14º- A solenidade de abertura do **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI** o correrá no dia 06 de junho (Segunda-feira) de 2022, às 19h.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 15º - O eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI, será realizado remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades dispostas a seguir:

Art. 16º - O eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI terá as seguintes modalidades:

I - Free Fire (Garena);

II - League of Legends (Riot Games);

III - Xadrez Arena (Lichess).

Art. 17º - O quantitativo de estudantes-atletas **por equipe** na FASE **INTERCAMPI** nas modalidades oferecidas será o seguinte:

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





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

*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.

§3º Os campi que não completarem o quantitativo por equipe poderão convidar estudantes-atletas de outros campi para compor equipe, ficando sob responsabilidade do campus que convidou realizar as inscrições.

Art. 18º - Para cada modalidade poderá, opcionalmente, ser inscrito um Técnico, responsável em orientar e acompanhar os estudantes-atletas durante a realização da fase intercampi e nacional.

§1º - Na impossibilidade ou desistência do técnico, a Diretoria de Educação Física e Esportes do IFPB será responsável em indicar o técnico por modalidade para a fase nacional.

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

Art.19º - O quantitativo de equipes inscritas por campus será:

- I. **Free Fire:** serão inscritas até 64 equipes, por ordem de inscrição, garantindo-se representação mínima de uma (1) equipe por campus;
- II. **Xadrez Arena:** Até dez (10) masculino e dez (10) feminino.
- III. **League of Legends:** conforme quadro abaixo:

§2º - Para a competição da modalidade LOL, serão considerados os seguintes quantitativos de equipe por campus:

	Matrícula equivalente	Equipes
Campus Avançado Areia	255,79	1
Campus Avançado Cabedelo centro	690,07	1
Campus Avançado Mangabeira	259,13	1
Campus Avançado Pedras de Fogo	194,99	1
Campus Avançado Soledade	128,47	1





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Campus Cabedelo	1.871,07	2
Campus Cajazeiras	2.901,51	2
Campus Campina Grande	5.159,35	3
Campus Catolé do Roch	520,45	1
Campus Esperança	436,46	1
Campus Guarabira	1.002,01	1
Campus Itabaiana	572,97	1
Campus Itaporanga	388,55	1
Campus João Pessoa	14.788,90	4
Campus Monteiro	1.311,82	1
Campus Patos	2.140,83	2
Campus Picuí	1.426,98	1
Campus Princesa Isabel	997,83	1
Campus Santa Luzia	399,41	1
Campus Santa Rita	402,98	1
Campus Sousa	2.305,17	2
Corte: 1 até 1.501 mat. = 1 v.; 1.501 a 3.000 mat.= 2 v. ; 3.001 a 6.000 mat. = 3 v.; acima de 6.000 mat. = 4 v		
Fonte PNP 2022 ano base 2021.		

§1º A comissão organizadora poderá remanejar vaga de campus que não tiver equipe inscrita e redistribuir, conforme interesse de outros campi.

Art.20º A inscrição para o xadrez será individual.

§1º Conforme regulamento específico da modalidade xadrez, os quatro primeiros colocados feminino e masculino formarão a equipe representante do IFPB nos eJIF nacional.

Art. 20º - Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas nos **dias 30 e 31 de maio (Segunda e Terça) de 2022, até às 18h (horário de Brasília)**.

§1º - Entende-se por **substituições de inscrições** aquelas que ocorrerão antes do início do evento, por motivo de força maior, e deverá ser solicitada pelo Responsáveis Legais, através de e-mail enviado para e-games@ifpb.edu.br . O número limite de **substituições de inscrições** se





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

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

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 21º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**, 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** no **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**.

Art. 22º - Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

§1º - Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;

§2º - Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;

§3º - Autorização do responsável legal, para os menores de idade (ANEXO I);

Art. 23º - 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;





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

- 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. 24º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 25º - Somente os Responsável Legal das equipes terão autorização para efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas de sua instituição, no **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**, que será realizado através de formulário próprio que será disponibilizado para este fim no site do evento.

Art. 26º - As inscrições ocorrerão de 17 de maio (terça-feira, 09:00) a 27 de maio (Sexta-feira, 23:59) de 2022.

§1º - O endereço do **FORMULÁRIO** para inscrição será enviado para o Responsáveis Legais dos campi, nomeados através de portaria.

§2º - Os documentos exigidos que deverão ser (DIGITALIZADOS) para inscrição são os seguintes:

I - Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes **MENORES DE IDADE** e cessão de imagem (Anexo I);

II - Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes **MAIORES DE IDADE** (Anexo II);

III - Documento de identificação com foto, válido em todo território nacional.

IV - Declaração emitida pelo sistema SUAP (IFPB) que comprove que está regularmente matriculado no seu campus;

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;

§2º Todas as informações e documentos, também, ficarão disponíveis no site da DEFE (<https://www.ifpb.edu.br/prae/defe/eventos-e-acoas/jogos-eletronicos-1/edicao-2022>)

Art. 27º - A homologação das inscrições está prevista para 01 de junho de 2022 (quarta-feira).

DAS REUNIÕES





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Art. 28º - Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo Google Meet), antes e durante o evento, para:

§1º - Definir padrões de condução da competição;

§2º - Realizar o sorteio para composição dos grupos;

§3º - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;

§4º - Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

Art. 29º - A convocação ocorrerá por publicação através dos meios oficiais de comunicação adotados para competição, sendo obrigatória a presença do Responsável Legal nas reuniões.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o Responsável Legal do Campus não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante.

Art. 30º - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos será informada via e-mail dos participantes e representantes legais.

§1º - Todos os Responsáveis Legais dos Campi estão convocados para esta reunião.

§2º - A gravação da reunião de sorteio será, caso solicitado, disponibilizada para os participantes do Evento.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 31º - Os Responsáveis legal dos Campi serão adicionados em grupo do WHATSAPP criado para promover a agilidade da comunicação.

I - Durante o período da competição, o Responsável Legal do Campus precisará ter uma conta de **WHATSAPP** ativa para participar do grupo.

II - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Responsável Legal do Campus informar à Comissão Central Organizadora.

Art. 32º - Os Responsável Legal do Campus também precisarão de uma conta de e-mail no Gmail ativa para participar das videoconferências.

Art. 33º - Todas as solicitações devem ser realizadas através de e-mail (e-games@ifpb.edu.br), expresso de maneira objetiva e justificada, pelo Representante Legal ou Capitães/capitãs das equipes assinados pelos Responsável Legal do Campus, e enviado à comissão organizadora no âmbito do IFPB pelo e-mail.

Art. 34º - Todas as deliberações sobre as solicitações serão publicizado, podendo ser consultadas a qualquer momento, a partir da sua submissão junto a comissão organizadora.

Art. 35º - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão publicadas/ disponibilizadas aos participantes.





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

DAS DISPUTAS

Art. 36º - 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. 37º - 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 partida no 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. 38º - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**, 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.

Art. 39º - Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da 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. 40º - 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.





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

§1º - Problemas enfrentados pela Organização do **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI** 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. 42º - 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 **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**.

Art. 43º - 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 ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 44º - 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;

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;





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Art. 45º - 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 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. 46º - Nenhum integrante da Equipe pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 47º - 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. 48º - 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;

Art. 49º - 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 Responsáveis Legais, quando tomarem conhecimento de qualquer erro ou incompletude, quer seja por parte da organização, quer seja por parte de qualquer outro participante.

Art. 50º - Um estudante-atleta, Técnico ou Responsável Legal poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar do **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**.

§1º - Caso haja alguma 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;





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

III - Suspensão do estudante-atleta ou equipe;

IV - Exclusão do estudante-atleta;

V - Perda de partidas;

VI - Desclassificações.

§2º - A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 51º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 52º - A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar, um estudante-atleta ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração caso a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 53º - Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 54º - É de responsabilidade do estudante-atleta e da IF que ele representa (através do seu Responsáveis Legais e Técnicos) os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 55º - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, devendo ser preenchido Responsáveis Legais e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

§1º - Os Responsáveis Legais 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. 56º - As legislações utilizadas pela Comissão Disciplinar para fins de deliberação são os 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.





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

DOS PRÊMIOS

Art. 57º - Serão disponibilizados certificados de participação a todos os atletas, como também aos técnicos e Representantes Legais dos campi envolvidos.

Art. 58º - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão premiados com medalhas do evento em solenidade a ser definida dia, hora e local pela comissão organizadora do evento.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 59º - As Equipes 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. 60º - Em nenhuma hipótese uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 61º - Os campi participantes do **eJIF 2022 - FASE INTERCAMPI**, 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 consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 62º - 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. 63º - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

§1º - Fica proibida a transmissão das partidas por pessoas ou em outros canais que não os definidos pela Comissão Organizadora.

§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. 64º - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta online para compartilhamento.

Art.65º - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art.66º - Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

Documento aprovado pela Comissão Organizadora local dos e-JIFPB - 2022

SILVIO ROMERO DE ARAÚJO FARIAS

Diretor da DEFE



INSTITUTO FEDERAL
Paraíba

Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis
Diretoria de Educação Física e Esporte