

**JOGOS ELETRÔNICOS
DAS INSTITUIÇÕES
FEDERAIS
– Fase Institucional –**



2023

REGULAMENTO GERAL



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

PROGRAMAÇÃO

Início das inscrições	14/08/2023
Fim das inscrições	28/08/2023
Homologação das inscrições	01/09/2023
Data limite para substituição de inscrições	05/09/2023
Reunião de sorteio	05/09/2023 15h
Cerimônia de Abertura	12/09/2023
Data de início da competição	12/09/2023
Data de término da competição	15/09/2023

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

Autores

- 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

- MELO, Maira Fernanda Tavares – IFPA (adaptação à Fase Estadual)

Diagramação e Arte

- SCHEBELESKI-SOARES, Cristiano - IFPR
- OLIVEIRA, Renan Pinheiro de - IFGoian



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (e-JIF 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 **e-JIF Games Estapa Estadual 2023** é organizado pela Pró-Reitoria de Extensão – PROEX e destinado a todos os estudantes regularmente matriculados em todos os campi do IFPA.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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 **Estadual do e-JIF 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 oficial do evento é <https://www.ifpa.edu.br/>

Art. 6º Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis no site **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”](#);
- 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 da IF para Inscrição no **e-JIF 2023**;
- V - Formulário de inscrição (apenas para o Chefe de Delegação);
- VI - Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos;
- VII - Formulário Geral de Solicitações;
- VIII - Todos os outros documentos oficiais a serem produzidos, também serão disponibilizados.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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

Art. 8º Neste Regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

- I - **Delegação:** conjunto de **participantes** (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente seu respectivo campus neste evento.
- II - **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: maira.melo@ifpa.edu.br
- III - **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 ao campus.
- IV - **Modalidades de jogos eletrônicos:** Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.
- V - **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 do campus participante, na figura do seu Chefe de Delegação, confirma que todos os participantes inscritos



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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.

Art. 10 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. 11 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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Art. 12 O e-JIF 2023, tem como objetivo:

- I - Promover a saúde mental dos estudantes de todos os *campi* do IFPA, 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, diferentes campi 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 do IFPA, por meio do eSport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 13 Constituirão o e-JIF 2023 as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA;
- III - SECRETARIA;

FINALIDADE DAS COMISSÕES



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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

Art. 15 A **Comissão Central Organizadora (CCO)** é composta pelos integrantes da COJIF, pelos presidentes das demais comissões deste evento e presidida por MAIRA FERNANDA TAVARES DE MELO

§1º A CCO tem a função de responder pela execução geral do **e-JIF 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. 16 A **Comissão Técnica** fará a gerência da competição e é composta pelos demais **Coordenadores de Modalidades**. 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 Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- III Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- IV Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- V Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;

- VI Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- VII Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- VIII Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- IX Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

Art. 17 A Secretaria. Compete à Secretaria:

- I - Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;
- II - Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações participantes;
- III - Elaborar e distribuir os boletins diários com os resultados e informações sobre o evento;
- IV - Receber os recursos e encaminhá-los às comissões pertinentes.
- V - Elaborar e apresentar o relatório final;

Art. 18 A solenidade de abertura do **e-JIF 2023** ocorrerá no dia **12 de setembro (terça-Feira) de 2023, às 18h.**

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Art. 19 O e-JIF 2023 - **FASE ESTADUAL**, será realizado remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os campi do IFPA.

Art. 20 O e-JIF 2023 terá as seguintes modalidades:

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

Art. 21 O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **ESTADUAL** para cada uma das modalidades será o seguinte:

Modalidade	Titulares	Reserva
Free Fire (Garena)	até 08 (02 times de 04)	02 (01 para cada time)
League Of Legends (Riot Games)	Até 10 (02 times de 5)	Até 10 (05 para cada time)

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.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

§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. 22 Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas até **às 12h (horário de Brasília) da data prevista na programação deste regulamento.**

§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 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

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 23 Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **e-JIF 2023**, os estudantes do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Pará - IFPA, devidamente matriculados e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO**



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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 e-JIF 2023**.

Art. 24 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 (ANEXO I);

Art. 25 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

- Fase Nacional | Edição 2023 -

- 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. 26 Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 27 As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo *campi*.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 28 As inscrições dos participantes no evento deverão ser feitas pelo responsável técnico do e-JIF 2023 **de cada campus, conforme lista a seguir:**

Campus	Responsável	Contato
Altamira	Larici Keli Rocha Moreira	93 991359167
Ananindeua	João Ricardo Fecury	91 991553838
Bragança	Emerson Campos	91 993890408
Breves	Carlos André Guimarães Marvão	91 991533322
Cametá	Giovani Lisboa	91 98435-6262



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Castanhal	kley Wanzeler	94 981593996
Conceição do Araguaia	Ivan Bremm de Oliveira	53 981440031
Itaituba	Adriano Costa	91 98330-7725
Marabá Industrial	Francisco Pereira	94 981521010
Marabá Rural	Pedro Paulo Souza Brandão	91 981258055
Óbidos	Renan Vasconcelos Brandão	93 99116220
Paragominas	Adrieny Bernardo de Oliveira	94 992830415
Parauapebas	Gustavo Costa	94 984187934
Santarém	Paulo Ricarte	93 991032059
Tucuruí	Antonio Carlos Lima do Nascimento	91 982608536
Vigia	Amanda Cristiani da Silva Costa	91 991123244

Art.29 - Os estudantes interessados em participar deverão contactar os responsáveis no campus pelas inscrições e apresentar o seguintes documentos:

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. 30 A homologação das inscrições ocorrerá na data prevista na programação deste regulamento.

Art. 31º 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;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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. 32 A reunião para sorteio de distribuição nos grupos ocorrerá na data e horário previsto na programação deste regulamento.

DAS DISPUTAS

Art. 33 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. 34 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.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Art. 35 Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **e-JIF 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. 36 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. 37 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. 38 Problemas enfrentados pela Organização do **e-JIF 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.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Art. 39 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 2023**.

Art. 40 Havendo problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos ([RIOT GAMES](#), [GARENA](#), [LICHES](#)) 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. 41 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,



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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. 42 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. 43 Nenhum integrante da Delegação pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 44 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. 45 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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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. 46 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 responsável local, quando tomarem conhecimento de qualquer erro ou incompletude, quer seja por parte da organização, quer seja por parte de qualquer outro participante.

Art. 47 O estudante-atleta poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar do **e-JIF 2023**.

Art. 48 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. 49 A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 50 Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Art. 51 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 nos casos em que a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 52 Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 53 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. 54 Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada ao técnico da modalidade e encaminhada à Comissão Central Organizadora por meio do Formulário Geral de Solicitações;

§1º Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade de forma imediata, principalmente quando houver partidas consecutivas.

Art. 55 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 de disciplina do COJIF;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

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

DAS PREMIAÇÕES

Art. 56 Todos os estudante-atletas campeões, ou seja, que alcançarem o primeiro lugar de cada modalidade, serão premiados com um 01 unidade de um *solid state drive* (SSD) como forma de estimular o uso de tecnologias tanto para a consolidação de nossos e-atletas como para melhorar os meios de estudos;

Art. 57 Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no **Hall dos Vencedores** do evento que será organizado no site Oficial da Instituição.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 58 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. 59 Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 60 As instituições participantes do **e-JIF 2023** deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades e o Código de disciplina do COJIF, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Nacional | Edição 2023 -

Art. 61 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. 62 As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

§1º 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. 63 A Comissão Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art. 64 Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

Comissão Organizadora Central