JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
Fase Estadual

2022

REGULAMENTO GERAL

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
TOCANTINS

PROGRAMAÇÃO

Início das inscrições	23/05/2022 - 08h*
Fim das inscrições	05/06/2022 - 23h*
Homologação das inscrições	06/06/2022 - 18h*
Data limite para substituição de inscrições	07/06/2022 - 12h*
Reunião de sorteio	08/06/2022 - 16h*
Cerimônia de Abertura	09/06/2022 - 19h*
Data de início da competição	09/06/2022 - 19h20*
Data de término da competição	11/06/2022 - 23h*

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

Comissão Central Organizadora do eJIF 2022

Servidor	Matrícula Siape	Unidade	Função
Sérgio Rosa Vieira Pasqualinoto	2640441	Reitoria	Presidente
Alexandre Cotrim Vilas Boas	1616745	Araguaína	Vice-presidente
Demis Carlos Fonseca Gomes	2145850	Porto Nacional	Membro
Marco Aurélio Gomes de Oliveira	1318657	Araguatins	Membro
Luciano Ribeiro da Silva	3118261	Colinas do Tocantins	Membro
Jorge Luiz Rodrigues Mota Júnyor	3268307	Dianópolis	Membro
Marcos Junio Graciano de Souza	1113777	Formoso do Araguaia	Membro
Fernando Franca Naves	2266873	Gurupi	Membro
Plínio Cardoso de Oliveira	2323175	Lagoa da Confusão	Membro
Pablo Marquinho Pessoa Pinheiro	1811150	Palmas	Membro
Leandro Teófilo Pinto dos Reis	2607117	Paraíso do Tocantins	Membro
Joaquim Martins Scavone	2187324	Pedro Afonso	Membro

Responsáveis Técnicos das modalidades:

Xadrez Arena: Joaquim Martins Scavone (Campus Avançado Pedro Afonso)
League of Legends: Demis Carlos Fonseca Gomes (Campus Porto Nacional)
Free Fire: Marco Aurélio Gomes de Oliveira (Campus Araguatins)

REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIF 2022)**, 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 ação.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - O **eJIF 2022** é organizado pela Comissão Organizadora dos Jogos da Rede Federal (COJIF) e destinado a todos os Institutos Federais do Brasil, ao Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), ao Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET-RJ) e também ao Colégio Pedro II (CPII-RJ), doravante denominados Instituições Federais (**IFs**).

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 eJIF 2022**, 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 **site do IFTO**

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

§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 - Anexo III - Declaração do campus para Inscrição no **eJIF 2022**;

§5º - Formulário de inscrição (apenas para o Chefe de Delegação);

§6º - Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos;

§7º - Formulário Geral de Solicitações;

§8º - 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 e significados:

§1º - Delegação: conjunto de **participantes** (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente sua respectiva IF neste evento.

§2º - Chefe de Delegação: servidor do IFTO 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: esportes.reitoria@ifto.edu.br

§3º - Sub-chefe de Delegação: servidor do IFTO 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.

§4º - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

§5º - 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 comunicaçõeseletrônicas 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.

Art. 10º - Os usuários de todos os instrumentos e plataformas ligados ao eventosão 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 eJIF 2022, tem como objetivo:

§1º - 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;

§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, IFs 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 as IFs, por meio do eSport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 13º - Constituirão o **eJIF 2022** as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

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.

§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: composta pelos nomeados pela reitoria conforme consta na página 2 deste regulamento. Tem a função de responder pela execução geral do **eJIF 2022**.

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 é composta pelos professores DEMIS CARLOS FONSECA GOMES (campus Portono Nacional), MARCO AURÉLIO GOMES DE OLIVEIRA (Campus Araguatins) e JOAQUIM MARTINS SCAVONE (Campus Pedro Afonso). 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 eencaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§3º - COMISSÃO DISCIPLINAR: presidida pelo Professor Sérgio Rosa Vieira Pasqualinoto da reitoria e demais membros da comissão central organizadora.

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.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 16º - O **eJIF 2022** - **FASE ESTADUAL**, será realizado remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os campi a seguir:

1. Campus Araguatins
2. Campus Araguaína
3. Campus Colinas
4. Campus Dianópolis
5. Campus Formoso do Araguaia
6. Campus Gurupi
7. Campus Avançado Lagoa da Confusão
8. Campus Palmas
9. Campus Porto Nacional
10. Campus Paraíso do Tocantins
11. Campus Avançado Pedro Afonso

Art. 17º - O eJIF 2022 terá as seguintes modalidades:

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

Art. 18º - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **ESTADUAL** para cada *Campus* nas 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.

§3º Para a composição das equipes nas modalidades de modalidades Free Fire e League of Legends serão permitidas as inscrições multicampi quando não houver atletas sufcientes para completar uma equipe.

Art. 19º - Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas respeitando o cronograma.

§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

Art. 20º - A **Etapa Institucional** para a seleção das equipes que representarão as Instituições Federais **é de responsabilidade de cada Instituição**, competindo à mesma a elaboração dos critérios e regulamentos para seleção.

PARÁGRAFO ÚNICO - As partidas nesta etapa terão organização própria dentro de cada IF, de acordo com o número de equipes participantes, com data a ser determinada por cada IF e obedecendo a possibilidade para o cumprimento do prazo limite **para as inscrições na Etapa Estadual (até dia 05 de junho).**

Art. 21º - Cada IF participante do evento deverá encaminhar, através de documento

Oficial (Ofício Original), devidamente assinado pelos respectivos Diretores Gerais, aos cuidados do presidente da Comissão Central Organizadora.

§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.

§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. 22º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **eJIF 2022**, os estudantes da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica, 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 eJIF 2022**.

Art. 23º - 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. 24º - 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. 25º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 26º - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas da mesma IF podendo pertencerem a diferentes *campi*.

Art. 27º - 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. 28º - Somente os Chefes e Sub-chefes de Delegação terão autorização para operar o **SISTEMA INFORMÁTICO** e efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas de sua instituição, no **eJIF 2022**.

Art. 29º - As inscrições ocorrerão de acordo com o cronograma deste regulamento.

§1º - O endereço do **SISTEMA INFORMÁTICO** para inscrição será enviado

para o Chefe de Delegação.

§2º - Os documentos exigidos que deverão ser (DIGITALIZADOS) para inscrição no SISTEMA INFORMÁTICO são os seguintes:

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 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. 30º - A homologação das inscrições será realizada de acordo com o cronograma deste regulamento.

DAS REUNIÕES

Art. 31º - 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. 32º - 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. 33º - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos realizada de acordo com o cronograma 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. 34º - Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do Whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

I - Durante o período da competição, o Chefe de Delegação precisará

ter uma conta de Whatsapp ativa para participar do grupo.

II - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Chefe de Delegação informar à Comissão Central Organizadora.

Art. 35º - Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta de e-mail no Gmail ativa para participar das videoconferências.

Art. 36º - Todas as solicitações devem ser realizadas através do **Formulário Geral de Solicitações**, a ser preenchido exclusivamente pelos Chefes de Delegação, disponível em link na **Página Oficial do Evento**.

Art. 37º - Todas as solicitações realizadas serão automaticamente publicadas e podem ser consultadas na **Página Oficial do Evento** a qualquer momento, a partir da sua submissão.

Art. 38º - Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na **Página Oficial do Evento**.

Art. 39º - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na **Página Oficial do Evento**.

DAS DISPUTAS

Art. 40º - 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. 41º - 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. 42º - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o eJIF 2022, 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. 43º - 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 **5 minutos** em cada partida.

Art. 44º - 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.

§1º - Problemas enfrentados pela Organização do **eJIF 2022 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. 45º - 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**.

Art. 46º - 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. 47º - 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 softwarepor 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;

Art. 48º - 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. 49º - Nenhum integrante da Delegação pode participar de apostas relacionadasà sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 50º - 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. 51º - 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. 52º - 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. 53º - 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 **eJIF 2022**.

§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;

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. 54º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 55º - 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. 56º - Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 57º - 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. 58º - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, devendo ser preenchido 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. 59º - 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.

DOS PRÊMIOS

Art. 60º - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 61º - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no **Hall dos Vencedores** do evento.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 62º - 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. 63º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 64º - As instituições participantes do eJIF 2022 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. 65º - 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. 66º - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 67º - 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 penalizadacom a atribuição da derrota para a equipe a qual o estudante pertence na partida em que a infração ocorreu.

Art. 68º - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta *online* para compartilhamento.

Art. 69º - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art. 70º - Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.