



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
REITORIA
Gabinete - Reitoria
www.ifrr.edu.br

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional – IFRR



REGULAMENTO GERAL

Edição 2022

REGULAMENTO GERAL

Edição 2022

PROGRAMAÇÃO

ATIVIDADE	DATA/PRAZO
Envio do nome Chefe de Delegação	30/05/2022
Início das inscrições	13/06/2022
Fim das inscrições	20/06/2022
Divulgação preliminar das inscrições	23/06/2022
Interposição de recursos contra a divulgação preliminar das inscrições	24 e 27/06/2022
Homologação das inscrições	27/06/2022
Data limite para substituição de inscrições	28/06/2022
Reunião de sorteio	01/07/2022
Abertura	05/07/2022
Data de início da competição	19/07/2022
Data de término da competição	23/07/2022

*Este documento foi elaborado com base no regulamento geral da Etapa Nacional, publicado na página oficial do evento

<https://astorga.ifpr.edu.br/index.php/menu-principal/eventos/ejif-games-2022-fase-nacional/>, tendo como:

Autores

SCHEBELESKI-SOARES, Cristiano – IFPR; AZAMBUJA, Vera Lúcia Medeiros de Albuquerque de – IFPR; BRUSAMOLIN, Valério – IFPR; SANTOS, Tadeu Silva – IFSP; ROLIM, Eduardo Nascimento de Souza – IFPR

Colaboradores

Comissão Organizadora dos Jogos das Instituições Federais de Educação – COJIF

Diagramação e Arte

SILVA, Suelyn Fernanda da – IFPR; SILVA, Gabriela Adriele Pereira da - IFPR

*Quanto às artes e à diagramação, foram adaptadas para atender as demandas da fase institucional. Todos os créditos de elaboração são para os autores originais.

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE INSTITUCIONAL DO IFRR

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima, por intermédio da comissão constituída pela Portaria n.º 662/2022 - GAB/IFRR, de 05/05/2022, no uso de suas atribuições legais, torna público o presente regulamento desportivo, que estabelece normas e condições para participação dos estudantes regularmente inscritos nos cursos regulares da instituição na Fase Institucional do IFRR para Jogos Eletrônicos das Instituições Federais 2022, com base no regulamento geral da Etapa Nacional, conforme especificado nos itens a seguir.

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ([eJIF GAMES 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 socioculturais, 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 GAMES 2022 – Fase Institucional – será organizado pela Comissão Central Organizadora e destinado aos estudantes de todos os *campi* do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima, para seletiva das equipes que participarão da fase nacional do eJIF GAMES 2022.

Art. 3º 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.

Art. 4º Neste regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

§ 1º Delegação: conjunto de servidores e estudantes que representarão oficialmente o seu *campus* neste evento.

§ 2º Chefe de Delegação: representante maior da delegação no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição.

§ 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. 5º As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam/patrocina este projeto.

Art. 6º Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer as normas para a realização da etapa INSTITUCIONAL, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima.

Art. 7º A página eletrônica oficial do evento é: <https://reitoria.ifrr.edu.br/pro-reitorias/extensao/diretorias/nuec/>

Art. 8º Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na página oficial do evento:

§ 1º Regulamentos específicos das modalidades (Free Fire, League of Legends e 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* do Instituto Federal de Roraima para Inscrição no eJIF GAMES 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 (estará disponível a partir do dia 7/06/2022);

§ 8º **Anexo IV** - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends;

§ 9º Formulário de Pesquisa para as Etapas Institucionais.

Art. 9º Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados na página oficial do evento.

DOS OBJETIVOS

Art. 10. Os eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional IFRR, tem como objetivo:

§ 1º Promover a saúde mental dos estudantes dos *campi* do IFRR, 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, dos *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* do IFRR, por meio do eSport.

§ 7º Selecionar equipes e estudantes-atletas para participação na Fase Nacional do eJIF GAMES 2022.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 11. Constituirão os eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional IFRR, as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- COMISSÃO TÉCNICA;
- COMISSÃO DISCIPLINAR;
- SECRETARIA;
- COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL;

- COMISSÃO DE HONRA;

FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 12. As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§ 1º COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: presidida pelo servidor Allan Johnny Matos de Mesquita (Reitoria), composta pelos servidores:

- Amanda Karine Monteiro Lima (Reitoria);
- Antonio Evaldo Soares (Reitoria);
- Baronso Lucena Ferreira (Campus Boa Vista);
- Dumnt Camelo Melo (Campus Boa Vista Zona Oeste);
- Diego Jose Sales de Araujo (Reitoria);
- Erlanio Pereira de Oliveira (Reitoria);
- Fredson da Costa Ribeiro (Campus Boa Vista);
- Hilene Ribeiro Santiago Navarro Machado (Campus Amajari);
- Janderson Melo Baima (Reitoria);
- Jayne de Castro Thome (Reitoria);
- Juliana Rosa Lira (Reitoria);
- Paulo Sergio Romeu Alvarenga (Reitoria);
- Reginaldo Silva Beltrami (Campus Boa Vista);
- Yunã Lurie Araujo Passos (Campus Novo Paraíso).

§ 2º COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA, tendo como função de responder pela execução geral dos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR e competências de:

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

§ 3º COMISSÃO TÉCNICA: Fará a gerência da competição e será presidida pelo servidor Reginaldo Silva Beltrami (Campus Boa Vista), e composta pelos servidores:

- Dumnt Camelo Melo (Campus Boa Vista Zona Oeste);
- Fredson da Costa Ribeiro (Campus Boa Vista);
- Hilene Ribeiro Santiago Navarro Machado (Campus Amajari);
- Yunã Lurie Araujo Passos (Campus Novo Paraíso)

§ 4º Compete à Comissão Técnica:

- Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- Planejar e realizar as reuniões com os Representantes das delegações;
- Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;

- Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§ 3º COMISSÃO DISCIPLINAR: presidida pelo servidor Giovani Calerri dos Santos Pena Júnior (Reitoria) e composta pelos servidores Marcelo Calixto Mineiro (Campus Boa Vista) e Rodrigo Viana Bezerra (Campus Boa Vista). Compete à Comissão Disciplinar:

- Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou, quando solicitada pela Comissão Central Organizadora;
- Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;
- Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§ 4º SECRETARIA: presidida pelo servidor Paulo Sérgio Romeu Alvarenga (Reitoria) e composta pelos servidores Diego José Sales de Araujo (Reitoria) e Erlanio Pereira de Oliveira (Reitoria). Compete à Secretaria:

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

§ 5º COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL: presidida pela servidora Jayne de Castro Thome (Reitoria) e composta pelos servidores Amanda Karine Monteiro Lima (Reitoria) e Baronso Lucena Ferreira (Campus Boa Vista). Compete à Comissão de Comunicação e Cerimonial:

- Elaborar projeto e executar as ações para a área de Comunicação e Marketing do evento;
- Difundir os programas, resultados das competições e as notas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos, tornando-os do conhecimento público;
- Organizar e dirigir a solenidade de abertura dos jogos, constando:
- Organização da sala virtual da solenidade de abertura;
- Recepção dos convidados nas solenidades;
- Manutenção da articulação entre comunicação e o cerimonial;
- Elaboração do relatório final e encaminhar à Comissão Central Organizadora, com os posts alusivos ao evento.;
- Outras atividades correlatas;

§ 6º COMISSÃO DE HONRA: formada pelos Diretores Gerais dos campi, pró-reitores, Reitora do IFRR e demais autoridades participantes do evento.

Art. 13. A solenidade de abertura dos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional IFRR - ocorrerá no dia 05 de Julho de 2022, sendo obrigatória a participação de pelo menos 1/3 de cada delegação na cerimônia online.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 14. Os eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional IFRR, serão realizados remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os Campi dispostos a seguir:

1. IFRR – *Campus Amajari* (CAM);
2. IFRR – *Campus Avançado Bonfim* (CAB);
3. IFRR – *Campus Boa Vista* (CBV);
4. IFRR – *Campus Boa Vista Zona Oeste* (CBVZO);
5. IFRR- *Campus Novo Paraíso* (CNP).

Art. 15. Os eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional IFRR terão as seguintes modalidades:

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

MODALIDADES	TITULARES	*RESERVAS
FREE FIRE (GARENA)	- TOTAL 08; - ATÉ 02 TIMES, COM 4 INTEGRANTES CADA	01 POR TIME
LEAGUE OF LEGENDS (RIOTGAMES)	- TOTAL 10; - ATÉ 02 TIMES, COM 05 INTEGRANTES CADA.	05 POR TIME

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

MODALIDADES	TITULARES	*RESERVAS
XADREZ ARENA (LICHESS)	ATÉ 10 INTEGRANTES	ATÉ 10 POR TIME

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

§ 1º Para o 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 e reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

§ 3º O quantitativo de estudantes-atletas, que serão selecionados para a etapa nacional nas modalidades, será o seguinte:

MODALIDADES	TITULARES	*RESERVAS
-------------	-----------	-----------

FREE FIRE (GARENA)	04 (01 TIME)	01 POR TIME
LEAGUE OF LEGENDS (RIOTGAMES)	05 (01 TIME)	05 POR TIME

Art. 17. Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as substituições de inscrições deverão ser realizadas até o dia 28 de junho.

§ 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 abaixo:

MODALIDADES	SUBSTITUIÇÕES INDIVIDUAIS
FREE FIRE (GARENA)	1
LEAGUE OF LEGENDS (RIOTGAMES)	1

MODALIDADES	MASCULINO	FEMININO
XADREZ ARENA (LICHESS)	Até 02	Até 02

Art. 18. A Fase Institucional IFRR para a seleção das equipes que representarão o IFRR na etapa nacional será realizada no período de 19 a 23 de julho de 2022.

Parágrafo único. Caso ocorra as etapas internas de seleção em *cadacampus*, elas serão de total responsabilidade da referida unidade de ensino.

Art. 19. Cada *campus* 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, designando um representante legal de seu *campus*, sendo obrigatoriamente um professor de Educação Física o qual será denominado Chefe de Delegação. Na ausência deste profissional, o diretor-geral poderá nomear um servidor com SIAPE de qualquer unidade do IFRR para ser o chefe de delegação.

Art. 20. O(a) 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.

Parágrafo único. O contato entre *oscampi* e a Comissão Organizadora será única e exclusivamente através do Chefe de Delegação.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 21. Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional IFRR, os estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima, devidamente matriculados e FREQUENTANDO 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 GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR.

Art. 22. 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. 23. 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. 24. Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

Art. 25. As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo *campus*.

Art. 26. Para cada modalidade poderá ser inscrito um técnico.

Parágrafo único. Os técnicos das modalidades deverão ser servidores com SIAPE.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 27. Somente os Chefes de Delegação terão autorização para operar o SISTEMA INFORMÁTICO, receber as documentações e efetuar as inscrições dos estudantes-atletas de seu *campus*, nos [eJIF GAMES 2022 - Fase Institucional IFRR](#)

Art. 28. As inscrições ocorrerão de 13 a 20 de junho de 2022, por meio do preenchimento do Formulário Eletrônico, com o envio obrigatório da documentação abaixo:

§ 1º Será encaminhado aos chefes de delegação o endereço do SISTEMA INFORMÁTICO (formulário eletrônico), para preenchimento dos dados de inscrição dos estudantes-atletas. Todos os documentos gerados pelos chefes de delegação deverão ser encaminhados nos formatos editável e digitalizado (PDF);

§ 2º Os documentos exigidos (ASSINADOS E 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. - Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II);

III. - Declaração emitida pela direção do *campus* conforme modelo (ANEXO III), contendo todos os dados solicitados;

§ 3º 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, arquivo nomeado com o nome do atleta, exemplo: nome_sobrenome_campus origem.

Art. 29. A homologação das inscrições está prevista para 27 de junho de 2022.

Art. 30. Todos os estudantes-participantes devem preencher o Formulário de Pesquisa para as Etapas Institucionais (disponibilizado no site do eJIF Fase Institucional IFRR).

DAS REUNIÕES

Art. 31. Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas pela plataforma Google Meet, antes e durante o evento, para:

§ 1º Definir padrões de condução da competição;

§ 2º Realizar o sorteio para composição dos grupos, quando necessário;

§ 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. 32 A convocação se dará 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. 33. A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 01 de julho de 2022 (sexta-feira), às 15h.

§ 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. 34. 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. 35. Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta Gmail ativa para participar das videoconferências.

Art. 36. 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. 37. 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. 38. Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na [Página Oficial do Evento](#).

Art. 39. Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/

disponibilizadas na [Página Oficial do Evento](#).

DAS DISPUTAS

Art. 40. As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no REGULAMENTO ESPECÍFICO de cada modalidade (em anexo), nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Central Organizadora.

Art. 41. A presença dos estudantes-atletas na plataforma de 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 perdedor e terá a ausência comunicada à Comissão Disciplinar que irá analisar o caso.

§ 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. 42. Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR, 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. 43. 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 aplicado o W X O é de 10 minutos em cada partida.

Art. 44. Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado em data e hora oportuna, devendo ocorrer sem que prejudique as demais fases do evento.

Parágrafo único. Problemas enfrentados pela Organização dos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR 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. 45. 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 dos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR.

Art. 46. Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS) após o INÍCIO DO JOGO cancelarão o mesmo, devendo a partida ser repetida.

DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 47. 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 atualização 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;
- 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. 48. Caso sejam constatadas pela Coordenação de Modalidade ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, os fatos serão encaminhados à Comissão Disciplinar, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

Art. 49. Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 50. 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. 51. Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Organização do evento e/ou das modalidades acredite, 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 Comissão Disciplinar;

Art. 52. Um estudante-atleta, técnico ou dirigente poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR.

§ 1º Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de 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;
- 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. 53. Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 54. A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da 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. 55. Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 56. É de responsabilidade do estudante-atleta e do campus 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. 57. 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 - Lei nº 8.112/90;

VII - Estatuto da Criança e do Adolescente.

DOS PRÊMIOS

Art. 58. Haverá premiação física para os vencedores para a fase institucional do IFRR e-JIF Games 2022.

Art. 59. Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no hall dos vencedores do evento.

REGRAS SANITÁRIAS

Art. 60. O eJIF tem por característica competição utilizando jogos eletrônicos em que os estudantes-atletas participam de maneira virtual/on-line, todavia possui momentos presenciais, neste caso, mesmo com a flexibilização, alguns protocolos devem ser seguidos, considerando que a prerrogativa de declarar o início e o fim de uma pandemia é da Organização Mundial de Saúde (OMS), e esta declaração ainda não foi realizada. Desta forma:

I - Optar por ambientes abertos, ventilados e bem arejados;

II - Organizar a aferição de temperatura na entrada do evento. Aferição da temperatura corporal de organizadores, participantes e apoiadores, na entrada, antes mesmo de ter acesso às dependências. Pessoas com temperatura superior a 37,8°C não poderão trabalhar ou participar do evento;

III - Estabelecer o uso obrigatório de máscaras durante todo o evento – pois mesmo depois de vacinadas, as pessoas ainda podem transmitir o vírus;

IV - Disponibilizar álcool em gel em vários pontos por todo o local do evento, sendo álcool 70%, lenços descartáveis e cesto de descarte;

V - Pessoas pertencentes ao grupo de risco (idosos, hipertensos, diabéticos e gestantes)

devem ter atendimento prioritário, quando necessário, em todos os setores do evento, garantindo um fluxo ágil para que permaneçam o mínimo de tempo possível no local;

VI - Horários em faixas distintas para acesso dos participantes e controlar entradas e saídas, obedecendo a capacidade máxima de participantes em cada espaço;

VII - Redução de itens dispensáveis como decoração, toalhas, enfeites, no intuito de facilitar a higienização dos espaços, bem como de objetos tipicamente compartilhados como jornais, revistas e livros;

VIII - Promover a renovação de ar, regularmente, das salas e espaços fechados, abrindo as janelas e portas para passagem da corrente aérea.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 61. 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. 62. Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pela Coordenação de Modalidade, 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 do jogo para registrar o recurso.

§ 2º Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade.

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

Art. 64. Os *campi* participantes dos eJIF GAMES 2022 – Fase Institucional/IFRR 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, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 65. 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. 66. As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 67. Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 68. A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 69. Os casos omissos no presente regulamento serão dirimidos pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

ROSELI BERNARDO SILVA DOS SANTOS
Pró-Reitora de Extensão do IFRR

SIVALDO SOUZA SILVA
Reitor Substituto do IFRR

Documento assinado eletronicamente por:

- **Sivaldo Souza Silva, REITOR - SUB-CHEFIA - IFRR**, em 18/05/2022 22:06:02.
- **Roseli Bernardo Silva dos Santos, PRO-REITOR - CD2 - PROEX**, em 18/05/2022 14:11:11.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 17/05/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifrr.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 147793

Código de Autenticação: d131e7c4f1

