



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional - eJIFPR -



REGULAMENTO GERAL



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

1

PROGRAMAÇÃO

| | |
|-------------------------------|---------------------|
| Início das inscrições | 23/05/2022 - 08h* |
| Fim das inscrições | 15/06/2022 - 23h59* |
| Homologação das inscrições | 24/06/2022 - 18h* |
| Reunião de sorteio | 01/07/2022 - 15h* |
| Cerimônia de Abertura | 04/07/2022 - 19h* |
| Data de início da competição | 04/07/2022 - 20h* |
| Data de término da competição | 08/07/2022 - 23h* |

*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

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

Diagramação e Arte

- SILVA, Suelyn Fernanda da - IFPR



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

2

REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ - 2022** ([eJIFPR 2022](#)), 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.

Art. 2º O [eJIFPR 2022](#) é organizado pela Comissão Organizadora dos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal do Paraná 2022, e destinado a todos os *campi* do Instituto Federal do Paraná (IFPR).



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

3

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 [eJIFPR 2022](#) (Fase **INSTITUCIONAL**), seletiva para o [eJIF 2022](#) (Fase **NACIONAL**), de forma harmônica e disciplinada, promovendo a organização do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

Art. 5º A página eletrônica oficial do evento é <https://tinyurl.com/ejifpr2022>

Art. 6º Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na [Página Oficial do Evento](#):

- I - Regulamentos específicos das modalidades de jogos eletrônicos que integrarão o evento, sendo elas o [“Free Fire”](#), o [“League of Legends”](#) e o [“Xadrez Arena”](#);
- 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 - Formulário de inscrição (apenas para o Chefe de Delegação);
- V - Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

4

VI - Formulário Geral de Solicitações;

PARÁGRAFO ÚNICO - 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:

- I - **Delegação**: conjunto de **participantes** (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente o 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 Diretor do Campus e enviado para o email à seguir: vera.azambuja@ifpr.edu.br.
- III - **Modalidades de jogos eletrônicos**: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.
- IV - **Estudante-atleta**: estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

5

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

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

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

§4º 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 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.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

6

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 [eJIFPR 2022](#), tem como objetivo:

- I - Promover a saúde mental dos estudantes do **IFPR**, 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 Estudantes, Docentes, Técnicos Administrativos, IFPR e sociedade em geral;
- IV - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;
- V - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;
- VI - Favorecer a interação entre os *campi*, por meio do *eSport*.
- VII - Selecionar os representantes do Paraná para a Fase Nacional dos [eJIF 2022](#).



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

7

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 13º O [eJIFPR 2022](#) terá as seguintes modalidades:

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

Art. 14º O [eJIFPR 2022](#), será realizado remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os *campi* do IFPR, conforme segue:

- I - Free Fire: Uma vaga por campus destinada à primeira equipe do campus mais vagas remanescentes a serem sorteadas entre as segundas equipes inscritas até totalizar 40 equipes.
 - a) Havendo vagas remanescentes, as mesmas serão sorteadas entre as terceiras equipes inscritas até totalizar 40 equipes ou findar o número de equipes inscritas.
- II - League of Legends: Uma vaga por campus destinada à primeira equipe do campus. Caso não haja inscrições de todos os *campi*, as vagas remanescentes serão sorteadas entre as segundas equipes inscritas até totalizar 24 equipes.
 - a) Havendo vagas remanescentes, as mesmas serão sorteadas entre as terceiras equipes inscritas até totalizar 24 equipes ou findar o número de equipes inscritas.
- III - Xadrez Arena: Quatro vagas por campus no masculino e quatro vagas por campus no feminino.

Parágrafo único. Não serão reabertas inscrições para preencher estas vagas.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

8

Art. 15º Cada equipe inscrita deve ser composta conforme o quadro que segue:

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

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

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

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

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

Art. 16º Cada campus participante do evento deverá encaminhar, através de documento Oficial (Ofício Original), devidamente assinado pelos respectivos Diretores Gerais, aos cuidados da presidente da Comissão Central Organizadora (vera.azambuja@ifpr.edu.br), designando um representante legal de sua instituição, o qual será denominado **Chefe de Delegação**.

§1º O Chefe de Delegação será o responsável pelas equipes inscritas no evento, durante todo o tempo de realização do mesmo, do momento da inscrição da



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

9

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 os *campi* e a Comissão Organizadora será única e exclusivamente através do Chefe de Delegação.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 17º Terão direito a inscrição como estudante-atleta no [eJIFPR 2022](#), os estudantes do Instituto Federal do Paraná, 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 [eJIFPR 2022](#).

Art. 18º Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

10

- 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. 19º 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. 20º Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

11

Art. 21º As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo campus.

Art. 22º Para cada modalidade deverá ser inscrito um Técnico, podendo um técnico representar mais de uma equipe e/ou modalidade.

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. 23º Somente os Chefes de Delegação e Técnicos de Modalidade terão autorização para operar o **SISTEMA INFORMÁTICO** e efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas de sua instituição, no [eJIFPR 2022](#).

Parágrafo único. Inscrições realizadas por terceiros serão indeferidas.

Art. 24º Para efeito da distribuição das vagas no Free Fire e no League of Legends (conforme o título DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS), deverá ser indicado no ato da inscrição a ordem de prioridade da equipe (primeira equipe, segunda equipe e terceira equipe).

Parágrafo único. Fica a cargo do chefe de delegação o critério para a determinação da ordem de prioridade de inscrição das equipes.

Art. 25º As inscrições ocorrerão de **23 de maio (Segunda-feira, 08:00) a 15 de junho (Quarta-feira, 23h59) de 2022.**

§1º O endereço do **SISTEMA DE INSCRIÇÃO** para inscrição será enviado para o Chefe de Delegação.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

12

§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 de matrícula emitida pelo SIGAA;
- 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. 26º A homologação das inscrições está prevista para **24 de junho (Sexta-feira) de 2022.**

DAS REUNIÕES

Art. 27º Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

- I - Definir padrões de condução da competição;
- II - Realizar o sorteio para composição dos grupos;
- III - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

13

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

Art. 28º 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. 29º A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia **01 de julho de 2022 (sexta-feira), às 15h (horário de Brasília)**.

§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. 30º Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do Whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

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

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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

14

Art. 31º Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta de e-mail no Gmail ativa para participar das videoconferências.

Art. 32º **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](#).

§1º As solicitações realizadas serão automaticamente publicadas, podendo ser consultadas na [Página Oficial do Evento](#) a qualquer momento, a partir da sua submissão.

§2º Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na [Página Oficial do Evento](#).

Art. 33º Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na [Página Oficial do Evento](#).

DAS DISPUTAS

Art. 34º 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. 35º 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.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

15

§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. 36º Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o [eJIFPR 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. 37º Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

16

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. 38º 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. 39º Problemas enfrentados pela Organização do eJIFPR 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. 40º 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 eJIFPR 2022.

Art. 41º 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 ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 42º Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

17

Art. 43º Incluem-se como conduta antidesportiva, mas não se limitando a estas:

- I - **Hacking** - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
- II - **Exploração de falhas no jogo** - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;
- III - **Compartilhamento de Conta** - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento ou deixar outrem jogar na conta **usando a conta** do estudante-atleta;
- IV - **Uso de qualquer programa, script ou similar** - Fazer uso de ferramentas que possam gerar vantagens diretas ou indiretas a um estudante-atleta durante uma partida;
- V - **Combinação de Resultado** - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;
- VI - **Linguagem ou ação imprópria** - Uso de ações ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias contra os demais estudantes-atletas ou organizadores, assim como cometer atos sistemáticos, hostis e repetitivos para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade;
- VII - **Engano** - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se forem solicitados;

Art. 44º 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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

18

demandar maiores ações, os fatos serão encaminhados à Comissão Central Organizadora, 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 Disciplinar.

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

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

Art. 46º 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. 47º 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. 48º Todos os participantes do evento se comprometem a evitar qualquer vantagem ficando os mesmos obrigados a notificar a Comissão Central Organizadora,



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

19

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. 49º 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 Disciplinar do [eJIFPR 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. 50º Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 51º 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.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

20

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

Art. 53º 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. 54º 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 **deverão** ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade **de forma imediata**, principalmente quando houver partidas consecutivas.

Art. 55º 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](#)



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

21

Parágrafo único. Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando for pertinente.

DOS PRÊMIOS

Art. 56º Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 57º Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no **Hall dos Vencedores** do evento.

DA CONVOCAÇÃO PARA O [eJIF 2022](#).

Art. 58º Nas modalidades coletivas, Free Fire e League of Legends, a vaga para o **eJIF 2022** pertence ao campus campeão.

Parágrafo único. Na desistência do campeão, será convocado o segundo colocado para representar o IFPR.

Art. 59º No Xadrez Arena, a vaga para o **eJIF 2022** pertence ao atleta, sendo convocado para a Fase NACIONAL os 4 melhores classificados no masculino e no feminino.

Art. 60º

Parágrafo único. No caso de desistência de um ou mais jogadores, serão chamados os próximos na ordem de classificação.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 61º As Delegações que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as Fases e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

22

sujeitas a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.

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

Art. 63º Os *campi* participantes do [eJIFPR 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. 64º 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. 65º As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

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

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

Art. 66º A Comissão de Técnica e Disciplinar e a Comissão Central Organizadora



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional-IFPR | Edição 2022 -

23

expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art. 67º Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Central Organizadora.

Comissão de Organização do eJIFPR 2022, 29 de abril de 2022.