

# JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ

– Fase Institucional–



## REGULAMENTO GERAL

Edição 2021



## PROGRAMAÇÃO

Início das inscrições	31/05
Fim das inscrições	13/06
Homologação das inscrições	15/06
Reunião de sorteio	18/06 às 14h
Abertura	21/06 às 18h
Data de início da competição	21/06
Data de término da competição	25/06

### Redatores

- 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
- SÁ, Clayton. Pereira - IFPR
- MARANHO, Mariana Ciminelli - IFPR
- MICHALICHEM, Kleber Augusto - IFPR

### Colaboradores

- Comissão Organizadora dos Jogos das Instituições Federais de Educação - COJIF
- Projeto de Extensão Esporte na Escola 2.0 - IFPR

### Diagramação e Arte

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



## **REGULAMENTO GERAL**

### **DOS PRINCÍPIOS**

**Art. 1º -** O evento denominado Jogos Eletrônicos do Instituto Federal do Paraná (eJIFPR 2021), 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 educando;

§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 eJIFPR 2021 é organizado pela Comissão Organizadora dos Jogos Eletrônicos do IFPR 2021 e destinado a todos os *campi* do Instituto Federal do Paraná (IFPR).

**Art. 3º -** As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam/patrocinam este projeto.

**Art. 4º -** 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. 5º -** Neste regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

§1º - Estudante-atleta: estudante do IFPR, jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

§2º - Equipe: conjunto de estudantes-atletas titulares e reservas que compõem um time, podendo cada integrante pertencer a qualquer campus do IFPR.

§3º - Capitão: estudante-atleta representante da equipe em ações necessárias nos confortos.



## REGULAMENTO GERAL - eJIFPR - JOGOS ELETRÔNICOS DO IFPR - Edição 2021 -

§4º - Responsável pela equipe: servidor (com SIAPE) que responde institucionalmente pela equipe no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição.

§5º - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

**Art. 6º -** Este regulamento visa estabelecer as normas para a realização da etapa INSTITUCIONAL, de maneira harmônica e disciplinada.

**Art. 7º -** A página eletrônica oficial do evento é <https://reitoria.ifpr.edu.br/ejifpr/>.

**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 - Formulários de inscrição (um para cada modalidade).

§5º - Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos.

§6º - Formulário Geral de Solicitações.

§7º - Anexo III - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends.

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

## **DOS OBJETIVOS**

**Art. 10º -** Os eJIFPR 2021 têm como objetivo:

§1º - 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;

§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* do IFPR por meio do eSport.

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

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

### **DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO**

**Art. 11º -** Constituirão os eJIFPR 2021 as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - Comissão Central Organizadora;
- II - Comissão Técnica e Disciplinar Do Free Fire;
- III - Comissão Técnica e Disciplinar Do League Of Legends;
- IV - Comissão Técnica e Disciplinar Do Xadrez Arena;
- V - Comissão de Comunicação, Produção, Arte e Transmissão.

### **FINALIDADE DAS COMISSÕES**

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

§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: Tem a função de responder pela execução geral dos eJIFPR 2021. Compete à Comissão Geral Organizadora:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;



- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específicos dos jogos;
- III - Coordenar os trabalhos das demais Comissões;
- IV - Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;
- V - Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações participantes;
- VI - Elaborar e divulgar o relatório final.

§2º - COMISSÕES TÉCNICAS DISCIPLINARES: Haverá uma comissão para cada modalidade (Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena). Farão a gerência da competição nas respectivas modalidades. Compete às Comissões Técnicas e Disciplinares:

- 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 Capitães e Responsáveis pelas Equipes;
- 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 à parte técnica;
- VIII - Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- IX - Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final, e encaminhar à Comissão Geral Organizadora;



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

§3º - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO, PRODUÇÃO, ARTE E TRANSMISSÃO: presidida por Suelyn Fernanda da Silva (IFPR). Compete à Comissão de Comunicação, Produção, Arte e Transmissão:

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



**Art. 13º -** A solenidade de abertura dos eJIFPR 2021 ocorrerá no dia 21 de junho de 2021, às 18h sendo transmitida online.

### **DA OFERTA DAS VAGAS**

**Art. 14º -** Os eJIFPR 2021 - FASE INSTITUCIONAL, serão realizados remotamente, com vagas asseguradas a todas as equipes interessadas em participar das modalidades Free Fire e League of Legends e livre para o Xadrez Arena.

**Art. 15º -** Os eJIFPR 2021 terão as seguintes modalidades:

I - Free Fire (Garena);

II - League of Legends (Riot Games);

III - Xadrez Arena (Lichess), torneio misto com classificação separada em masculino e feminino.

**Art. 16º -** O quantitativo de estudantes-atletas em cada equipe é:

<b>Modalidades</b>	<b>Titulares</b>	<b>Reservas*</b>
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (01 time)	05

<b>Modalidade</b>	<b>Masculino</b>	<b>Feminino</b>
XADREZ ARENA (LICHESS)	livre	livre

\*Entende-se por reserva o estudante-atleta inscrito na competição, que poderia 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 Xadrez Arena, os estudantes-atletas competirão individualmente.

§3º - No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

**Art. 17º -** Cada equipe inscrita nas modalidades deverá ter um Responsável pela equipe. O responsável pela equipe poderá representar mais de uma equipe no evento.

**Art. 18º -** O Responsável pela equipe 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 as equipes e a Comissão Organizadora ocorrerá através do Responsável pela equipe.



## **DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA**

**Art. 19º -** Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos eJIFPR 2021, os estudantes do IFPR, devidamente matriculados e FREQUENTANDO REGULARMENTE os cursos regulares NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS **e que não se formarão até 17 de setembro de 2021.**

§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 2021.

**Art. 20º -** 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. 21º** - 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. 22º** - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

**Art. 23º** - As equipes podem ser formadas por estudantes-atletas pertencentes a diferentes *campi*.



## **DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES**

**Art. 24º** - Somente os Responsáveis pelas equipes poderão efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas nos eJIFPR 2021.

**Art. 25º** - As inscrições poderão ser realizadas de 31 de maio a 13 de junho de 2021, nos formulários a serem disponibilizados na [Página Oficial do Evento](#).

**Art. 26º** - Os Responsáveis pelas equipes deverão requerer de todos os estudantes-atletas sob sua responsabilidade e manter em posse os seguintes documentos dos estudantes-atletas de sua responsabilidade:

- 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 - Comprovante de matrícula, a ser retirado no SIGAA;

PARÁGRAFO ÚNICO - A apresentação dos descritos nos incisos I, II e III poderá ser solicitada a qualquer momento do evento.

**Art. 27º** - TODOS os estudantes-atletas participantes deverão responder o Formulário de Pesquisa eJIF 2021 - Etapa Institucional (documento solicitado pela COJIF), disponível no link <https://forms.gle/pQutwJMPjCm9k6Ta9>.



**Art. 28º** - A homologação das inscrições está prevista para 15 de junho de 2021.

## **DAS REUNIÕES**

**Art. 29º** - Os Responsáveis pelas equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

§1º - Informar 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. 30º** - A convocação se dará por publicação na Página Oficial do Evento, sendo obrigatória a presença do Responsável pela equipe nas reuniões.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o Responsável pela equipe não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um outro representante.



**Art. 31º -** A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 18 de junho de 2021 (sexta-feira), às 14h (horário de Brasília).

§1º - Todos os Responsáveis pelas equipes estão convocados para esta reunião.

§2º - A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada na [Página Oficial do Evento](#).

## **DA COMUNICAÇÃO**

**Art. 32º -** Os Responsáveis pelas equipes e Capitães serão adicionados em grupo do whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

§1º - Durante o período da competição, os Responsáveis pelas equipes precisarão ter uma conta de whatsapp ativa para participar do grupo.

§2º - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Responsável pela equipe informar à Comissão Central Organizadora.

**Art. 33º -** Os Responsáveis pelas equipes deverão participar das videoconferências utilizando suas contas institucionais.

**Art. 34º -** Todas as solicitações devem ser realizadas através do Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido exclusivamente pelos Responsáveis pelas equipes, disponível em link na [Página Oficial do Evento](#).



**Art. 35º** - 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. 36º** - Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na [Página Oficial do Evento](#).

**Art. 37º** - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na [Página Oficial do Evento](#).

## **DAS DISPUTAS**

**Art. 38º** - 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. 39º** - 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, após o tempo de tolerância de 10 minutos na primeira partida, será considerada perdedora e terá a ausência registrada pela respectiva Comissão Técnica e 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. 40º -** Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante os eJIFPR 2021, 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. 41º -** 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.

**Art. 42º -** Problemas enfrentados pela Organização dos eJIFPR 2021 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. 43º -** Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS) que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária ou cancelamento das mesmas, a critério da Organização dos eJIFPR 2021.

## **DAS CONDUTAS ANTIDESPATIVAS E DAS PENALIDADES**

**Art. 44º -** Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

§1º - Incluem-se como conduta antidesportiva, mas não se limitando a estas:

- I - Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
- II - Exploração de falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;



- III - Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;
- 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 - Enganar - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se forem solicitadas.

**Art. 45º -** Caso sejam constatadas pela Comissão Técnica e Disciplinar ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, os fatos serão analisados, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

**Art. 46º -** Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.



**Art. 47º -** Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados, incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

**Art. 48º -** Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Organização do evento e/ou das modalidades 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. 49º -** Um estudante-atleta ou Responsável pela equipe poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos eJIFPR 2021.

§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. 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 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. 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 Responsável pela equipe) os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

**Art. 54º -** 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](#);



## REGULAMENTO GERAL - eJIFPR - JOGOS ELETRÔNICOS DO IFPR - Edição 2021 -

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 pertinente.

### DOS PRÊMIOS

**Art. 55º** - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

**Art. 56º** - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no hall dos vencedores do evento.

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 57º** - 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. 58º** - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pelos Responsáveis pelas equipes.



PARÁGRAFO ÚNICO - Os Responsáveis pelas equipes terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar o recurso.

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

**Art. 60º** - As equipes participantes dos eJIFPR 2021 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. 61º** - 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. 62º** - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

**Art. 63º** - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

**Art. 64º** - As Comissões Técnicas e Disciplinares e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação



## REGULAMENTO GERAL - eJIFPR - JOGOS ELETRÔNICOS DO IFPR - Edição 2021 -

deste Regulamento Geral.

**Art. 65º** - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

Instituto Federal do Paraná, 21 de maio de 2021

---

**Cristiano Schebeleski Soares**  
Presidente da Comissão Central Organizadora