

JOGOS ELETRÔNICOS DO IFPI

e-JIF Games 2021

**Fase
Institucional**



REGULAMENTO GERAL

Edição 2021

PROGRAMAÇÃO

Período de Inscrições	30/07 a 03/08/21
Homologação das inscrições	04/08/21
Reunião de sorteio (Google Meet)	05/08/21
Divulgação das tabelas de competições	06/08/21
Abertura	09/08/21
Data de início da competição	09/08/21
Data de término da competição	11/08/21

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
- MELO, Maíra Fernanda Tavares de – IFPA
- CALAND, Ricardo Basílio de Oliveira – IFPI *(Adaptação do regulamento geral, dos regulamentos específicos, dos anexos e criação dos links com os formulários de inscrição para a realização da Fase Institucional do IFPI).*

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

REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO IFPI (e-JIF Games 2021)**, alicerçado no Programa de Expansão da Educação, 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 **eJIF GAMES 2021 – Fase Institucional** é organizado pela Reitoria através da Pró – Reitoria de Extensão (PROEX), Pró – Reitoria Pesquisa, Pós – Graduação e Inovação (PROPI), Pró – Reitoria de Administração (PROAD), Diretoria de Comunicação Social (DIRCOM), Diretoria de Tecnologia da Informação (DTI), Cerimonial e eventos (CEV), Núcleo de Avaliação e Atividades Físicas do IFPI (NAAF), servidores e estudantes dos diversos *campi* do Instituto Federal do Piauí.

Art. 3º - Os participantes deste evento são considerados **conhecedores da legislação aplicável às modalidades de esporte eletrônico** e das disposições contidas neste Regulamento Geral e nos Regulamentos específicos e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

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

§1º - Equipe: conjunto estudantes-atletas que representarão oficialmente o seu time neste evento.

§2º - Capitão/Capitã de equipe: representante maior da equipe no evento, **responsável pela inscrição, envio de documentação, participação de reuniões com a Comissão Organizadora** e em todos os 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/patrocinam 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 do Piauí.

Art. 7º - A página eletrônica oficial do evento é o portal Oficial do IFPI (www.ifpi.edu.br)

Art. 8º - Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis no site do IFPI:

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

Art. 9º - Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados no site www.ifpi.edu.br.

DOS OBJETIVOS

Art. 10º - Os [eJIF GAMES 2021](#), tem como objetivo:

- §1º -** Promover a saúde mental dos estudantes dos IFs, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;
- §2º -** Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;
- §3º -** Proporcionar a integração entre estudantes, docentes, técnicos administrativos e sociedade em geral;

§4º - Proporcionar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;

§5º - Incentivar à socialização e o respeito à identidade, à individualidade e à coletividade;

§6º - Favorecer a interação entre os *campi* do IFPI, por meio do eSport;

§7º - Selecionar os representantes do IFPI para participação nos **eJIF GAMES 2021 - FASE NACIONAL**, que serão realizados remotamente, no período de 13 a 17 de setembro de 2021.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 11º - Constituirão os [eJIF GAMES 2021](#) as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA E DISCIPLINAR;
- III - COMISSÃO TECNOLOGIA;
- IV - COMISSÃO DE SECRETARIA;
- V - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL

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: terá a função de responder pela execução geral dos **eJIF GAMES 2021**.

Compete à Comissão Geral Organizadora:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;

- III - Coordenar os trabalhos das demais Comissões.
- IV - Elaborar e divulgar o relatório final.

§2º - COMISSÃO TÉCNICA: Fará a gerência da competição e será composta pelos **Coordenadores de Modalidades e auxiliares técnicos**. Compete à Comissão Técnica:

- I - Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- II - Planejar e realizar as reuniões com os/as **Capitães/Capitãs das 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 a 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.

§3º - COMISSÃO DISCIPLINAR: Composta por membros do Núcleo de Avaliação e Atividades Físicas do IFPI (NAAF) e servidores e discentes especialistas de cada modalidade.

Compete à Comissão Disciplinar:

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

§4º - SECRETARIA - Compete à Secretaria:

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

§5º - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL - Compete à Comissão de Comunicação e Cerimonial:

- 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 [eJIF GAMES 2021](#) - FASE INSTITUCIONAL ocorrerá no dia **09 de agosto de 2021** sendo obrigatória a participação na cerimônia online de pelo menos um **professor de Educação Física de cada Campus com equipe inscrita** no evento e todo(a)s **Capitães/Capitãs das equipes**.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 14º - Os [eJIF GAMES 2021](#) - FASE INSTITUCIONAL, serão realizados remotamente, e as inscrições estão abertas para os estudantes-atletas de todos os *campi* do IFPI.

§1º - Os/As campeões/campeãs de cada modalidade **serão os/as representantes do IFPI** nos [eJIF GAMES 2021](#) - **FASE NACIONAL**, que serão realizados remotamente, no período de 13 a 17 de setembro de 2021.

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

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

Art. 16º - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **INSTITUCIONAL** para cada equipe nas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas*
FREE FIRE (GARENA)	04	01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOTGAMES)	05	05

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

*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 reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

Art. 17º - O(A) Capitão/Capitã de cada equipe participante do evento deverá encaminhar para o e-mail ricardo.basilio@ifpi.edu.br, os documentos solicitados nos anexos a este regulamento.

Os documentos exigidos (DIGITALIZADOS no formato PNG ou JPEG) para inscrição 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 - 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 (pode ser no formato digital ou digitalizada ou carteira de Identidade);
- IV- Comprovante de matrícula.

Art. 18º - O(A) Capitão/Capitã de cada 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.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 19º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos [eJIF GAMES 2021](#), os estudantes da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica,

devidamente matriculados (possuam número de matrícula ativa) e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares do Instituto Federal do Piauí.

NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS.

§1º - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino Médio Integrado e Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Ensino 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 eJIFGAMES 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 devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo *Campus*.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 24º - As inscrições ocorrerão **de 30/07 a 03/08 de 2021.**

§1º - Somente o Capitão de cada equipe deverá realizar o preenchimento do formulário eletrônico e encaminhar para o e-mail ricardo.basilio@ifpi.edu.br, os documentos exigidos no **§3º** deste regulamento.

§2º -Os links com os formulários eletrônicos para inscrição em cada modalidade estão disponíveis no site www.ifpi.edu.br.

§3º - Os documentos exigidos (DIGITALIZADOS no formato PNG ou JPEG) para inscrição 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** - 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 (pode ser no formato digital ou digitalizada ou carteira de Identidade);
- IV** - Comprovante de matrícula.

Art. 25º - A homologação das inscrições está prevista para **04 de agosto de 2021.**

DAS REUNIÕES

Art. 26º - Os Capitães das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

- §1º - Definir padrões de condução da competição;
- §2º - Realizar o sorteio para composição dos grupos;
- §3º - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;
- §4º - Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

Art. 27º - A convocação se dará por publicação no site www.ifpi.edu.br e também através de envio de e-mail aos Capitães das equipes.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o Capitão da equipe não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante que participa da equipe.

Art. 28º - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 05 de agosto de 2021 às 16h (horário de Brasília).

§1º - Todos os **Capitães de equipe** estão convocados para esta reunião.

§2º - A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada por e-mail aos Capitães das equipes.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 29º - Os/As **Capitães/Capitãs de equipes** serão adicionados em grupos do whatsapp por modalidade para promover a agilidade da comunicação.

- I - Durante o período da competição, o(a) **Capitão/Capitã da equipe** precisará ter uma conta de whatsapp ativa para participar do grupo.
- II - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do(a) **Capitão/Capitã da equipe** informar à Comissão Central Organizadora.

Art. 30º - Os/As **Capitães/Capitãs de equipes** também precisarão de uma conta gmail ativa para participar das videoconferências.

DAS DISPUTAS

Art. 31º - 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. 32º - 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. 33º - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o [eJIF GAMES 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. 34º - 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. 35º - 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.

§1º - Problemas enfrentados pela Organização dos [eJIF GAMES 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. 36º - 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 2021](#) – Etapa Institucional.

Art. 37º - 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. 38º - 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 - Engano** - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se forem solicitados;

Art. 39º - 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. 40º - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 41º - 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. 42º - 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. 43º - Um estudante-atleta, ou Capitão/Capitã de equipe poderá ser penalizado(a) conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos [eJIF GAMES 2021 – Fase Institucional](#).

§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. 44º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 45º - 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. 46º - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 47º - É de responsabilidade do estudante-atleta e do (a) Capitão/Capitã da equipe que representa os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 48º - As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

- I - Regulamento Geral do Evento;
- II - Regulamento Específico para o Free Fire;
- III - Regulamento Específico para o League of Legends;
- IV - Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- V - [Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva](#);
- VI - [Código de Disciplina COJIF](#);
- VII - [Lei 8112/90](#).
- VIII - [Estatuto da Criança e Adolescente](#)

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

DOS PRÊMIOS

Art. 49º - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 50º - Os estudantes-atletas e equipes vencedoras de cada modalidade **serão os representantes do IFPI** nos [eJIF GAMES 2021](#) - **FASE NACIONAL**, que será realizada remotamente, no período de 13 a 17 de setembro de 2021.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 51º - As equipes 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.

§1º - Os/As Capitães/Capitãs das equipes terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar um recurso.

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

Art. 52º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 53º - As equipes participantes dos [eJIF GAMES 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. 54º - 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. 55º - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 56º - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 57º - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 58º - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.