

# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS



**FASE LOCAL**  
**CAMPUS ANANIDEUA/IFPA**

**REGULAMENTO GERAL**  
**Edição 2021**



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCALCAMPUS  
ANANIDEUA/IFPA

## PROGRAMAÇÃO

1

Início das inscrições	27/05
Fim das inscrições	30/05
Homologação das inscrições	31/05
Data limite para substituição de inscrições	01/06
Reunião de sorteio	02/06
Abertura	07/06
Data de início da competição	07/06
Data de término da competição	09/06

**ESTE DOCUMENTO FOI ELABORADO COM BASE NO REGULAMENTO GERAL DA ETAPA NACIONAL, PUBLICADO NA [PÁGINA OFICIAL DO EVENTO](#).**

**As artes e diagramação foram adaptadas para a fase local e todos os créditos de elaboração são para os autores originais.**



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA /IFPA

## REGULAMENTO GERAL

### DOS PRINCÍPIOS

**Art. 1º** - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIFGAMES2021)**, com sua Fase Local-Campus Ananindeua/IFPA, 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;



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERATS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA /IFPA

**§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 Local - Campus Ananindeua/IFPA** será organizado pela Comissão Organizadora Local e destinado ao Campus ANANINDEUA do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, para seletiva das equipes que participarão da fase estadual do eJIF Games 2021.

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

**§2º- 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 evento.**



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERATS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA /IFPA

**Art. 6º** - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer as normas para a realização da etapa **LOCAL**, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

**Art. 7º** - As informações sobre o evento podem ser encontradas na página eletrônica do campus Ananindeua, <https://ananindeua.ifpa.edu.br>.

**Art.8º**- Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na **página citada no art. 7º**.

§1º- Regulamentos específicos das modalidades (FreeFire, League of Legends e Xadrez Arena)

§2º- Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de direito de imagem (para participantes menores de idade);

§3º- Anexo II - Termo de compromisso e cessão de direito de imagem (para maiores de idade);

§4º- Anexo III-Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends.

§5º Anexo IV - Modelo de recursos, com a devida fundamentação e provas.

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

§7º- Formulário Geral de Solicitações;



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

§8º- Formulário de Inscrição do estudante-atleta e equipe.

**Art.9º-** Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados na **página oficial do evento**, citada no Art.7º.

## DOS OBJETIVOS

**Art.10-** Os **eJIF GAMES 2021- Fase Local Campus ANANINDEUA/IFPA**, tem como objetivo:

§1º - Promover a saúde mental dos estudantes do Campus Ananindeua, 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 do campus 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;



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA /IFPA

§6º- Selecionar equipes e estudantes-atletas para participação na Fase Estadual do eJIF GAMES 2021.

## DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

**Art. 11 -** Constituirão os **eJIF GAMES 2021 - Fase Local - Campus Ananindeua /IFPA** as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO LOCAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA;
- III - COMISSÃO DISCIPLINAR;
- IV - SECRETARIA;
- V - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL;
- VI - 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 LOCAL ORGANIZADORA:** presidida pelo **NÚCLEO DE ESPORTES E LAZER DO CAMPUS ANANINDEUA DO IFPA** e terá a função de responder pela execução geral dos **eJIF GAMES 2021 -Fase Local-Campus Ananindeua/IFPA**.

Compete à Comissão Geral Organizadora:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico das modalidades;
- III - Coordenar o trabalho das demais Comissões.
- IV - Elaborar e divulgar o relatório final.

**§2º - COMISSÃO TÉCNICA:** Fará a gerência da competição e será presidida pelo Prof. EBTT João Ricardo Alves Fecury e composta pelos demais **Coordenadores de Modalidades: League of Legends** – Kamila Batista da Silva Barbosa Menezes e Louise Cristhine Monteiro Silva da Silva; **Free Fire** – Lair Aguiar de Menezes e Patrick Félix Almeida da Silva; **Xadrez** – Júlio de Padua Lopez Menezes e Edson Garreta de Andrade.

Compete à Comissão Técnica:

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





# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA /IFPA

§3º - **COMISSÃO DISCIPLINAR:** presidida pelo Professor **João Ricardo Alves Fecury** e pelos servidores: Lair Aguiar de Menezes, Samara da Rocha Miranda, Thais do Socorro Pereira Pompeu Sauma, Júlio de Pádua Lopes Menezes, Kamila Batista da Silva Barbosa Menezes, Edison Garreta de Andrade, Louise Cristhine Monteiro Silva da Silva, Patrick Félix Almeida da Silva.

Compete à Comissão Disciplinar:

- I - Appreciar, 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:** presidida pela professora **Kamila Batista da Silva Barbosa Menezes**.

Compete à Secretaria:

- I - Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;
- II - Encarregar-se da homologação das inscrições dos estudantes-atletas e 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;



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

**§5º - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL:** presidida pela Servidora **Samara da Rocha Miranda**, e mais servidores da ASCOM do Campus Ananindeua do IFPA. 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;

**§6º- COMISSÃO DE HONRA:** formada pelos Diretores do Campus Ananindeua do IFPA e demais autoridades participantes do evento.

**Art. 13 -** A solenidade de abertura dos **eJIF GAMES 2021 - Fase Local – Campus Ananindeua/IFPA** ocorrerá no dia **1 de junho de 2021** sendo obrigatória a participação dos estudantes-atletas na cerimônia on line.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

## DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

**Art. 14** - Os **eJIF GAMES 2021- Fase Local Campus Ananindeua/IFPA**, serão realizados remotamente, com objetivo de selecionar equipe para participar da FASE estadual e terão as seguintes modalidades:

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

**Art. 15** - O quantitativo de estudantes-atletas que serão selecionados na **Fase Local - Campus Ananindeua/IFPA**, nas modalidades serão seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas*
FREEFIRE(GARENA)	8 (2 times)	2
LEAGUE OF LEGENDS (RIOTGAMES)	10 (2 times)	10

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	Até 8	Até 8

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

§1º- Para o League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

§2º- No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares e reservas na modalidade League of Legends.

**Art. 16** - 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 01/06/2021.

§1º- Entende-se por **substituições de inscrições** aquelas que ocorrerão antes do início do evento, por motivo de força maior, e deverá ser solicitada por um membro da equipe, no Formulário Geral de Solicitações. O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro abaixo:

Modalidades	Substituições
LEAGUE OF LEGENDS (RIOTGAMES)	2

## DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

**Art. 17** - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos **eJIF GAMES 2021 - Fase Local - Campus Ananindeua/IFPA**, os estudantes do campus ANANINDEUA do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Pará, devidamente matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERATS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

§1º - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino 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 2021 - Fase Local - Campus Ananindeua/IFPA**.

**Art.18-** 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);



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERADAS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

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

**Art. 21-** Para cada equipe poderá ser inscrito um técnico.

**PARÁGRAFO ÚNICO-** Os técnicos das equipes poderão ser servidores com SIAPE ou alunos que preencham os requisitos citados no Art.23.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

## DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

**Art. 22-** As inscrições ocorrerão de **27 a 30 de maio de 2021**.

§1º- As inscrições deverão ser realizadas via e-mail, no endereço eletrônico

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

- I - Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de direito de imagem (Anexo I);
- II - Termo de compromisso e cessão de direito 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;
- IV - Formulário de inscrição preenchido e digitalizado;

**Art.23-** A homologação das inscrições está prevista para **31 de maio de 2021**.

## DAS REUNIÕES

**Art.24 -** Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *GoogleMeet*), antes e durante o evento, para:

§1º- Definir padrões de condução da competição;

§2º- Realizar o sorteio para composição dos grupos;



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

§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. 25** - A convocação se dará por publicação na **página do campus Ananindeua** (<https://ananindeua.ifpa.edu.br>), sendo obrigatória a presença de pelo menos um membro de cada equipe.

**Art.26-** A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia **2 de junho de 2021 , às 17h (horário de Brasília).**

§1º- Todas as equipes estão convocadas para esta reunião.

§2º - A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada na **página do Campus Ananindeua do IFPA** (<https://ananindeua.ifpa.edu.br>).

## DA COMUNICAÇÃO

**Art. 27** - Os membros das equipes serão adicionados em grupo do whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

- I - Durante o período da competição, pelo menos um membro da equipe precisará ter uma conta de whatsapp ativa para participar do grupo.
- II - Havendo alteração do número, é de responsabilidade da equipe informar à Comissão Local Organizadora





# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

**Art. 28** - Pelo menos um membro das equipes também precisará de uma conta gmail ativa para participar das videoconferências.

**Art. 29** - **Todas** as solicitações devem ser realizadas através do **Formulário Geral de Solicitações**, disponível em link na **página do campus Ananindeua do IFPA** (<https://ananindeua.ifpa.edu.br>).

**Art. 30** - Todas as solicitações realizadas serão automaticamente publicadas e podem ser consultadas na **página do campus Ananindeua IFPA** (<https://ananindeua.ifpa.edu.br>) a qualquer momento.

**Art.31-** Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na **página do campus Ananindeua do IFPA** (<https://ananindeua.ifpa.edu.br>).

**Art.32-** Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas /disponibilizadas na **página do campus Ananindeua do IFPA** (<https://ananindeua.ifpa.edu.br>).

## DAS DISPUTAS

**Art. 33** - 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 local Organizadora.

**Art. 34** - A presença dos estudantes-atletas na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

§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. 35 - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o eJIF GAMES 2021 - Fase Local - Campus Ananindeua IFPA, 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



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

estudante-atleta, **não podendo** portanto, ser alterada durante o evento.

- I - É de responsabilidade de cada estudante-atleta manter sua contagem de jogador atualizada e sem impedimentos (como banimentos ou suspensões), que possam impedir sua participação nas datas previstas para os jogos.

**Art.36** - 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 **WXO** é de **10 minutos** em cada partida.

**Art. 37** - 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 -Fase Local - Campus Ananindeua/IFPA** 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. 38** - 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- Fase Local - Campus Ananindeua/IFPA**.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

**Art. 39** - 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 ANTIDESPATIVAS E DAS PENALIDADES

**Art.40-** 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 como andamento do evento;
- VI - Linguagem ou ação imprópria** - Uso de ações ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas,



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

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. 41** - 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.42** - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

**Art. 43** - 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. 44** - 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.45** - Um estudante-atleta, técnico ou dirigente poderá ser penalizado conforme



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos **eJIF GAMES 2021- Fase Local - Campus Ananindeua/IFPA.**

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

**Art. 47** - 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. 48** - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

**Art.49-** É de responsabilidade do estudante-atleta, e seu representante legal



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

quando for o caso, os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

**Art.50-** As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são as seguintes:

- I - Regulamento Geral do Evento;
- II - Regulamento Específico para o FreeFire;
- 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](#)
- IX - Estatuto Da Pessoa Idosa.
- X - Estatuto Da Pessoa Com Deficiencia.
- XI - Regime Disciplinar Do Campus Belém.

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

## DOS PRÊMIOS

**Art.51-** Haverá premiação física para os classificados para a fase estadual do eJIFS Games 2021.

**Art.52-** Os estudantes-atletas e/ou equipes que conquistarem as primeiras posições nos rankings serão selecionadas para participar da etapa estadual do eJIFS.



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art.53-** 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.

**Art. 54 -** Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pela Coordenação de Modalidade, membro da equipe e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

**§1º -** Os membros das equipes 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. 55 -** Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder julgante e disciplinador.

**Art. 56 –** As equipes e estudantes-atletas participantes dos **eJIF GAMES 2021 - Fase Local-Campus Ananindeua/IFPA** 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, submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.





# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE LOCAL CAMPUS  
ANANINDEUA/IFPA

**Art. 57** - 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. 58** - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

**Art. 59-** Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

**Art. 60** - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

**Art. 61** - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

COMISSÃO ORGANIZADORA DO E-JIF GAMES 2021 ETAPA IFPA CAMPUS  
ANANINDEUA