

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RONDÔNIA

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
eJIFRO – Fase Estadual



REGULAMENTO GERAL

Porto Velho, Edição 2021



SUMÁRIO

1 PRINCÍPIOS	3
2 DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	3
3 OBJETIVOS	4
4 ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO	5
5 FINALIDADE DAS COMISSÕES	5
6 DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS	7
7 CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA	8
8 INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES	9
9 REUNIÕES	10
10 COMUNICAÇÃO	10
11 DISPUTAS	11
12 CONDUTAS ANTIDESPATIVAS E DAS PENALIDADES	12
13 PRÊMIOS	14
14 DISPOSIÇÕES GERAIS	15
15 PROGRAMAÇÃO	16



1 PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIF GAMES 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 socioculturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;

§4º - Do Respeito à Cidadania: Estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;

§5º - Da Humanização: Proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

2 DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - A fase Estadual dos Jogos Eletrônicos das Instituições Federais, eJIFRO GAMES 2021 é organizado pela Pró-Reitoria de Extensão, por meio da Coordenação de Cultura, Esporte e Cidadania, em parceria com a Comissão Geral Organizadora composta por servidores de vários campi do IFRO.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os servidores apontados no caput deste artigo foram indicados por seus respectivos campi, sendo nomeados por meio de portaria e, serão responsáveis pela inscrição de suas delegações, acompanhamento das suas equipes durante todos os jogos e, auxiliarão a comissão geral organizadora na realização do evento.

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

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

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

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



§3º - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

§4º - Estudante-atleta: estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

Art. 5º - As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam/patrocinam este projeto.

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

Art. 7º - A página eletrônica oficial do evento é <https://portal.ifro.edu.br/jifro-nav>

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

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

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

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

§4º - Anexo III - Declaração do campus para inscrição no eJIFRO GAMES 2021;

§5º - Formulário de inscrição (apenas para o Chefe de Delegação);

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

§7º - Formulário Geral de Solicitações;

§8º - Anexo IV - 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.

3 OBJETIVOS

Art. 10º - O eJIFRO GAMES 2021, tem como objetivo:

§1º - Promover a saúde mental dos estudantes do IFRO, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;

§2º - Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (e-Sport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;

§3º - Proporcionar a integração entre discentes, servidores e sociedade em geral;

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



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

§6º - Favorecer a interação entre os campi, por meio do e-Sport.

4 ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 11º - Constituirão o eJIFRO GAMES 2021 as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;

II - COMISSÃO TÉCNICA;

III - COMISSÃO DISCIPLINAR;

IV - SECRETARIA;

V - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL;

VI - COMISSÃO DE HONRA;

5 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: presidida pela Coordenação de Cultura, Esporte e Cidadania e terá a função de responder pela execução geral do eJIFRO 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 presidida pelos Servidores Odair Antônio Barbizan e Talita Vilalva Freire. Em função da necessidade de pessoal que tenha conhecimento prático e teórico das modalidades, esta Comissão poderá ser composta por Egressos do IFRO, Colaboradores externos e demais Coordenadores de Modalidades. 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 delegações;

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: presidida pelo Servidor (a) Edivan Carlos da Cunha e pelos demais chefes de delegação de cada campus. Compete a 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 pelo Servidor Ícaro Alexsander Costa, sendo os demais membros que irão compor a equipe de trabalho, indicados pelos campi. Compete à Secretaria:

I - Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;

II - Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações 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: presidida pelo Servidor Collien Rodrigo Néry. 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 Gerais dos campi participantes, Reitor e Pró-reitor de Extensão.

Art. 13º - A solenidade de abertura do eJIFRO GAMES 2021 ocorrerá no dia 20 de julho de 2021 sendo obrigatória a participação de todos os campi inscritos na cerimônia online.

6 DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 14º - O eJIFRO GAMES 2021 - FASE ESTADUAL, serão realizados remotamente, cada campus poderá inscrever uma equipe em cada modalidade ofertada.

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

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

Art. 16º - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa ESTADUAL para cada campus nas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	*Reservas
Free Fire (Garena)	04 (1 time)	01
League of Legends (Riot Games)	05 (1 time)	05
Xadrez Arena (Lichess)	Até 4 (por sexo)	Até 4 (por sexo)

*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 momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares e reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

Art. 17º - 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 17 de julho.

§1º - Entende-se por substituições de inscrições aquelas que ocorrerão antes do início do evento, por motivo de força maior, e deverá ser solicitada pelo Chefe de Delegação, no



Formulário Geral de Solicitações. O número limite de substituições de inscrições se encontra no quadro a seguir:

Modalidades	Substituições	
Free Fire (Garena)	01	
League of Legends (Riot Games)	01	
Xadrez Arena (Lichess)	Masculino	Feminino
	02	02

7 CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 18º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos eJIFRO GAMES 2021, os estudantes do IFRO, devidamente matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

§1º - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos, Ensino Fundamental e Médio, Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Superior e Pós-graduação.

§2º - Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em programas de Formação Inicial e Continuada (FIC).

§3º - O estudante que já **TENHA CONCLUÍDO** todas as disciplinas do seu curso e esteja apenas finalizando o seu estágio curricular obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso, **NÃO PODERÁ PARTICIPAR** dos eJIFRO GAMES 2021.

§4º - O campus que não tiver Delegação inscrita não poderá ter estudante-atleta inscrito, em função de se tratar da FASE ESTADUAL.

Art. 19º - 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. 20º - 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. 21º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

Art. 22º - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo Campus.

Art. 23º - Para cada modalidade deverá ser inscrito um técnico.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os técnicos das modalidades deverão ser servidores com SIAPE.

8 INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 24º - Somente os Chefes de Delegação terão autorização para operar o Sistema de Inscrições para os jogos e efetuar o cadastro de seus respectivos estudantes-atletas no eJIFRO GAMES 2021.

Art. 25º - As inscrições ocorrerão de 30 de junho a 17 de julho 2021.

§1º - O endereço para inscrição é <https://jif.ifro.edu.br/>.

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

I - Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de imagem (Anexo I);

II - Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II);

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

IV - 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 10 de julho de 2021.



9 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:

§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. 28º - A convocação se dará por publicação na Página Oficial do Evento, sendo obrigatória a presença do Chefe de Delegação nas reuniões.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o Chefe de Delegação não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante, sendo um dos técnicos de modalidade inscritos no evento.

Art. 29º - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 19 de julho de 2021 (quinta-feira), às 15h (horário local).

§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.

10 COMUNICAÇÃO

Art. 30º - Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

I - Durante o período da competição, o Chefe de Delegação precisará ter uma conta de whatsapp ativa para participar do grupo.

II - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Chefe de Delegação informar à Comissão Central Organizadora.

Art. 31º - Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta 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.



Art. 33º - 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. 34º - Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na **Página Oficial do Evento**.

Art. 35º - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na Página Oficial do Evento.

11 DISPUTAS

Art. 36º - 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. 37º - 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. 38º - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o eJIFRO 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. 39º - 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. 40º - 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 do eJIFRO 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. 41º - 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 eJIFRO GAMES 2021.

Art. 42º - 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.

12 CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 43º - 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. 44º - 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. 45º - Nenhum participante 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 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. 48º - Um estudante-atleta, técnico ou dirigente poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar do eJIFRO GAMES 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. 49º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 50º - 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. 51º - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 52º - 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. 53º - 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.

13 PRÊMIOS

Art. 54º - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 55º - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no hall dos vencedores do evento.



14 DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 56º - 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. 57º - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pela Coordenação de Modalidade, Chefe de Delegação e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

§1º - Os Chefes de Delegação e/ou Técnicos da Modalidade terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar o recurso.

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

Art. 58º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 59º - Os campi participantes do eJIFRO 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 consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

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

Art. 62º - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 63º - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 64º - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.



15 PROGRAMAÇÃO

Prazo para envio do nome do Chefe da Delegação	30/06/2021
Início das inscrições	30/06/2021
Término das inscrições	17/07/2021
Prazo para substituição de inscrição	17/07/2021
Reunião para sorteio dos grupos	19/07/2021
Abertura dos jogos	20/07/2021
Início dos jogos	20/07/2021
Término dos jogos	23/07/2021

