



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
GABINETE DO CAMPUS BELÉM

PORTARIA Nº 157/2021/CAMPUS BELÉM/IFPA, DE 10 DE MAIO DE 2021.

O DIRETOR GERAL DO CAMPUS BELÉM DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ, nomeado por meio da Portaria nº 1745/2019/GAB., publicada no D.O.U. de 02/08/2019, no uso de suas atribuições legais concedidas pelos artigos 50 e 51 do Regimento Geral do IFPA, aprovado pela Resolução nº 190/2020, de 21/12/2020, Portaria nº 215/2020/GAB. de 19 de fevereiro de 2020.

Resolve:

Art. 1º - APROVAR o Regulamentos do E-JIF Games 2021 Etapa Campus Belém a cargo da **Comissão organizadora dos E-JIFS 2021 Fase Local**, que estabelece as regras e condições mínimas que deverão ser observadas pelos participantes dos jogos, conforme Anexo.

Parágrafo único. O disposto neste regulamento se aplica apenas aos participantes da fase local dos jogos, e pode ser alterado pela comissão organizadora com prévia comunicação.

Art. 2º - Dê-se ciência, publique-se e cumpra-se.

Raimundo Otoni Melo

Figueiredo:28249933249

Assinado de forma digital por
Raimundo Otoni Melo
Figueiredo:28249933249
Dados: 2021.05.26 11:57:03 -03'00'

RAIMUNDO OTONI MELO FIGUEIREDO

DIRETOR GERAL

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS / FASE LOCAL



CAMPUS BELÉM/IFPA

REGULAMENTO GERAL

Edição 2021

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS



FASE
LOCALCAMPUSBELÉM/
IFPA

PROGRAMAÇÃO

1

Início das inscrições	24/05
Fim das inscrições	28/05
Homologação das inscrições	29/05
Data limite para substituição de inscrições	30/05
Reunião de sorteio	31/05
Abertura	01/06
Data de início da competição	01/06
Data de término da competição	05/06

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 BELÉM/IFPA

REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

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

§5º - **Da Humanização**: Proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERADAS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

e valorizando-o como sujeito de toda ação.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - O **eJIF GAMES 2021- Fase Local - Campus Belém/IFPA** será organizado pela Comissão Organizadora Local e destinado ao Campus BELÉM 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 FEDERAIS

FASE FASE
LOCALCAMPUSBELÉM/
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 Belém, <https://belem.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 BELÉM/
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 BELÉM/IFPA, tem como objetivo:

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



FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

§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 BELÉM /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 BELÉM DO IFPA** e terá a função de responder pela execução geral dos **eJIF GAMES 2021 -Fase Local- Campus Belém/IFPA**.

Compete à Comissão Geral Organizadora:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico das modalidades;
- 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 pela Profa. EBTT Andréa dos Santos Azevedo e composta pelos demais **Coordenadores de Modalidades:** **League of Legends** - Afonso de Ligory Brandão Saife e Andréa dos Santos Azevedo; **Free Fire** - Biratan dos Santos Palmeira e João Ricardo Alves Fecury; **Xadrez** – Alam dos Reis Saraiva e Afonso de Ligory Brandão Saife.

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 ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

§3º - **COMISSÃO DISCIPLINAR:** presidida pelo Professor **Biratan dos Santos Palmeira** e pelos professores: Afonso de Igory Brandão Saife, Alam dos Reis Saraiva, Andréa dos Santos Azevedo, João Ricardo Alves Fecury, indicados pelo presidente.

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:** presidida pela professora **ANDRÉA DOS SANTOS AZEVEDO**, sendo os demais membros que irão compor a equipe de trabalho, escolhidos de forma colegiada pelo GRUPO DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

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 BELÉM/
IFPA

§5º - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL: presidida pela Servidora **Lycia Maria França da Costa Ribeiro**, e mais servidores da ASCOM do Campus Belém 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 Belém do IFPA e demais autoridades participantes do evento.

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

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

Art. 14 - Os eJIF GAMES 2021- Fase Local Campus Belém/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 Belém/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 Free Fire e League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM
/IFPA

§2º- No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares e reservas nas modalidades FreeFire e 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 30/05/2021.

§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
FREE FIRE(GARENA)	0
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 Belém/IFPA**, os estudantes do campus BELÉM do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Pará, devidamente matriculados;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERADAS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

**FREQUENTANDO REGULARMENTE
PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS.**

os cursos regulares **NO MOMENTO DA**

§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 Belém/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 BELÉM/
IFPA

Art. 19- É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seu equipamento 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.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

Art. 22- As inscrições ocorrerão de **26 a 30 de maio de 2021**.

§1º- As inscrições deverão ser realizadas via e-mail, no endereço eletrônico ejifgames2021campusbelem@gmail.com.

§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;
- V** - Atestado de Matrícula emitido pelo SIGAA

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 *Google Meet*), 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 BELÉM/
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 Belém (<https://belem.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 **31 de maio de 2021 (sexta-feira), às 17h (horário de Brasília) através de Web Conferencia a ser divulgada no site do Instituto no dia do evento.**

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

§2º -A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada na **página do Campus Belém do IFPA (<https://belem.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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

informar à Comissão Local Organizadora.

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 Belém do IFPA** (<https://belem.ifpa.edu.br>).

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

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

Art.32- Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas /disponibilizadas na **página do campus Belém do IFPA** (<https://belem.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 BELÉM/
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 Belém 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 ELÉTRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
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 Belém/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 Belém/IFPA**.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
FPA

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 ANTIDESPORTIVAS 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,



FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
FPA

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

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 ELÉTRICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM/
IFPA

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

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

FASE
LOCAL CAMPUS BELÉM
/IFPA

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 judicante e disciplinador.

Art. 56 – As equipes e estudantes-atletas participantes dos **eJIF GAMES 2021 - Fase Local-Campus Belém/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 ELÉTRONICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

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 ComissãoCentral Organizadora.

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS



– Fase Local - Campus Belém

REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

Edição 2021

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FREE FIRE

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada **eJIF GAMES 2021**, que acontecerá de forma remota – on line – em Belém-PA e será organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Free Fire.

Art. 2º - O que está estipulado neste documento será denominado como regras oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes. Ao realizar a inscrição, todos os estudantes-atletas aceitam cumprir estas regras.

DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

Art.3º- Caracterização dos jogadores: A competição será disputada individualmente (solo).

Art. 4º - Obrigatoriedade de Participação: Quando selecionado, o estudante-atleta compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, ficando sujeito a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

Art. 5º - Rotatividade de Jogadores: Não haverá troca de jogador.

Art.6º- Ausência de Jogador ou Equipe:

Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso o jogador não compareça no horário estabelecido perderá por WxO.

DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

Art. 7º - Registro de Jogadores: Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento geral.

Art. 8º - O estudante-atleta regularmente inscrito será o jogador considerado líder da equipe.

Art. 9º - Nomes de Equipes e Jogadores: O nome da equipe será o nome do estudante-atleta regularmente inscrito na competição. A Coordenação Técnica se reserva ao direito de rejeitar um nome de jogador caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, podendo a chegar em desclassificação do mesmo na competição.

Art. 10 - Propriedade de Contas: Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

Art. 11 - Utilização dos Personagens: Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção, a menos que estejam presentes erros que afetem a competição, os quais deverão ser informados com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, a Coordenação de Modalidade se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Art. 12 - Responsabilidade do Jogador: Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- I - A proteção e funcionamento do seu dispositivo eletrônico;
- 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;

VII -Disponibilidade para sediar uma sala personalizada em qualquer etapa do campeonato. A decisão de qual equipe/jogador será responsável por sediar a partida acontecerá por sorteio, ou seja, todos os jogadores inscritos devem possuir tickets de criação de sala personalizadas disponíveis, casonecessário.

Art. 13 - Emuladores: Não é permitido jogar em emuladores. A Coordenação Técnica se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.

DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 14 - Cada jogador poderá atuar por apenas uma equipe na FASE CAMPUS BELÉM;

Art. 15 - A Fase Campus Belém será disputada pelos PRIMEIROS 480 estudantes-atletas inscritos:

§1º - Primeira Fase: Distribuição em dez (10) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) com (48) estudantes-atletas em cada grupo. A distribuição acontecerá por sorteio e os estudantes-atletas se enfrentarão em uma partida em **SALA PERSONALIZADA**, classificando o Booyah de cada uma das dez

(10) partidas para final, os 47 que não venceram a partida jogarão a 2ª fase.

§2ª FASE: Os 47 não vencedores dos dez (10) grupos se enfrentarão em uma partida em **SALA PERSONALIZADA**, classificando o Booyah de cada uma das dez (10) partidas para final.

§3ª FASE: Os 10 classificados de cada uma das dez (10) PRIMEIRAS partidas comporão o grupo (L), onde os 5 últimos, NÃO abatidos (sobreviventes), serão os classificados para compor a equipe 1 do IFPA/Campus Belém para etapa Estadual do E-JIF Games 2021. Os 10 classificados de cada uma das dez (10) partidas entre os não vencedores na PRIMEIRA FASE, comporão o grupo (M), onde os 5 últimos NÃO abatidos (sobreviventes), serão os classificados para compor a equipe 2 do IFPA/Campus Belém para etapa Estadual do E-JIF Games 2021.

§4º - Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

I - 1º Critério: Soma de Booyahs(Vitórias).

II - 2º Critério: Soma de abates(kills).

III - 3º Critério: Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas.

IV - 4º Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas.

DO CALENDÁRIO DO EVENTO

Art. 16 - A etapa local, Campus Belém acontecerá nos seguintes dias:

I - Fase final: 01 a 5 de junho de 2021.

DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

Art. 17 - Decisões. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Disciplinar do **eJIF GAMES 2021**.

Art.18 -Imprevistos. A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Coordenação Técnica aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Coordenação Técnica pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo deste regulamento.

Art.19 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

COMISSÃO ORGANIZADORA DO E-JIF GAMES 2021 ETAPA CAMPUS BELÉM.

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Fase Local - Campus Belém –**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO
XADREZ ARENA**

Edição 2021

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ ARENA

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - A competição de Xadrez Arena será realizada integralmente online, de acordo com este Regulamento. Todos(as) os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações. Ao participar da competição todos os estudantes-atletas concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

Art.2º- Os estudantes-atletas devem:

§1º- Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

§2º- Possuir uma conta no Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

§3º- Possuir conta no aplicativo Zoom.

§4º- Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3º - Os estudantes-atletas que tiverem suas inscrições homologadas deverão preencher o cadastro no link <https://forms.gle/3yQYLYsZ73HRLuNn6>

DA ARBITRAGEM

Art.4º- Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 5º - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 6º - Ficará a critério da Coordenação de Modalidade aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

DA COMPETIÇÃO

Art. 7º - O evento será composto por cinco etapas, todas com a duração de uma hora.

Art. 8º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 9º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Zoom e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.

Art. 10 - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 11 - Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens. Em caso de desconexão do adversário, o estudante-atleta deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.

Art. 12 - Na modalidade Arena o atleta é emparelhado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.

Art. 13- Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 14 - Em cada etapa o campeão receberá 15 pontos para o circuito. O segundo lugar 12 pontos, o terceiro 10, o quarto 8, o quinto 7, o sexto 6, o sétimo 5, o oitavo 4, o nono 3 e o décimo, um ponto.

Art.15 - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 16 - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas seis etapas.

Art.17 -Em caso de empate na classificação final do evento, será jogada uma série de três partidas para definir os seis primeiros colocados. Caso tenham mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.

DA REUNIÃO PELO ZOOM

Art. 18 - Para participar da competição o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Zoom, com câmera e microfone habilitados;

Art. 19 - A conta no aplicativo Zoom pode ser criada gratuitamente em <https://zoom.us/pt-pt/freesignup.html>;

Art. 20 - Na reunião Zoom o árbitro divulgará o enlace (link) para a etapa e prestará as demais orientações, a partir de 30 minutos antes do início da etapa.

§1º- Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://zoom.us/download>.

§2º- O enlace para o salão de jogos (reunião Zoom) será <https://us02web.zoom.us/j/86416912374?pwd=OFJ4a2JHaWU3enFEWEFMVEFRaHVGQT09>

I - A senha de acesso à reunião Zoom será disponibilizada por e-mail, enviada para o endereço eletrônico registrado no cadastro citado no Art. 3º deste regulamento.

§3º- Todos os estudantes-atletas deverão participar da reunião.

§4º - O nome de usuário no Zoom deverá ser o nome completo do participante.

§5º - Os canais de vídeo e voz serão gravados e poderão ser consultados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

COMISSÃO ORGANIZADORA DO E-JIF GAMES 2021 ETAPA CAMPUS BELÉM.



REGULAMENTO ESPECÍFICO -XADREZ ARENA
JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
- Fase Local -Campus Belém | Edição 2021 -

5

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Fase Nacional –**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO
LEAGUE OF LEGENDS**

Edição 2021

REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada **eJIF GAMES 2021**, que acontecerá de forma remota (online) no Brasil, organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade League of Legends.

Art. 2º - Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º - Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º - Os estudantes-atletas devem:

- I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II - Possuir uma conta do jogo League of Legends, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- IV - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3º - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Art. 4º - Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Disciplinar para consequências maiores.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 5º - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e 5 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo IF.

PARÁGRAFO ÚNICO - Devido às características únicas de função de cada integrante na partida (atirador, suporte, selva, meio e topo), é recomendável que a seleção dos reservas siga os mesmos preceitos da seleção dos titulares.

Art. 6º - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 7º - O nome da equipe será a sigla do IF que os jogadores representam.

Art. 8º - O nome de invocador dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§1º - Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

§2º - Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

§3º - Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 9º - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I - Mapa: Summoner's Rift;
- II - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- III - Definição do Lado do Mapa: Sorteio;
- IV - Tipo de partida: competitivo;
- V - Parâmetros contabilizados: tempo para a vitória (com a destruição do Nexus);
- VI - Permitir Espectadores: Todos;
- VII - Servidor: Brasileiro;
- VIII - Chat/Canal de voz: Discord;
- IX - Programa Gerenciador do Torneio: Battlefy;
 - 1. Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados no Battlefy **deverão ser exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

Art. 10º - Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da Modalidade;

Art. 11º - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 12º - Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz;

§1º - Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.

§2º - Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 13º - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase).

Art. 14º - Na primeira fase, as equipes inscritas serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.

§1º - Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todos os dos IFs inscritos para a competição (um papel para cada IF);

I - O sorteio físico poderá ser substituído por um dispositivo de sorteio eletrônico, sem prejuízo da aleatoriedade.

§2º - As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em um único turno (rodízio simples), com o vitorioso do confronto sendo declarado em uma partida única.

§3º - Durante a fase de grupos, a pontuação será dois (2) pontos para cada vitória e um 1 ponto para cada derrota.

§4º - Em caso de finalização de confronto por W O (atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir, independente do motivo), será atribuída a

pontuação zero (0) para a equipe faltante e dois pontos para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

Art. 15º - Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão ranqueadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

Art. 16º - O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado na reunião técnica.

PARÁGRAFO ÚNICO - Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

- I - Primeiro critério de desempate: Ausência de derrota por W O;
- II - Segundo critério de desempate: confronto direto;
- III - Terceiro critério de desempate: Menor média de tempo em vitórias na fase de grupos;
 - 1. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
- IV - Quarto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Art. 17º - Na fase de **Eliminatória Simples** os confrontos ocorrerão em:

- §1º - Partida única (Md1) para as oitavas de final (se houver) e quartas de final;
- §2º - Melhor de três partidas (Md3) seguidas para semi-final, disputa de terceiro lugar e final;

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LOL

Art. 18º - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

- §1º - O link para o servidor é <https://discord.gg/CWtydqcgHk>
- §2º - Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.
- §3º - Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.
- §4º - O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.
- §5º - As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.
- §6º - Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Art. 19º - Durante o momento da partida a comunicação será exclusivamente VERBAL (Discord).

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 20º - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

Art. 21º - Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in no Battlefy da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

Art. 22º - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 23º - As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

§1º - Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e W O para ambas.

§2º - Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, terá um prazo adicional de 10 minutos, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Coordenação de Modalidade se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes ou abrir um prazo maior.

Art. 24º - Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

Art. 25º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 26º - Durante a seleção de campeões, os técnicos das equipes poderão permanecer no canal de voz para auxiliar nas composições e estratégias.

Art. 27º - Assim que a partida iniciar, a comunicação com os técnicos deverá ser finalizada.

Art. 28º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

Art. 29º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 30º - Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das *skins* constantes na Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends (Anexo IV).

Art. 31º - A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no site do evento, novas proibições de *skins*, caso surjam novos *bugs* conhecidos com os Campeões.

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 32º - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 33º - Os técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 34º - Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a um total de 10 (dez) minutos (contínuos ou fracionados) de *pause* para realizar sua devida manutenção.

§1º - Este *pause* **NÃO** poderá ser somado aos 10 minutos do início da partida.

§2º - Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.

Art. 35º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

Art. 36º - Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o tempo para a vitória), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado;

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 37º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na [Página Oficial do Evento](#), bem como na plataforma Battlefy;

Art. 38º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

COMISSÃO ORGANIZADORA DO E-JIF GAMES 2021 ETAPA CAMPUS BELÉM.

ANEXO I

**Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem
(para participantes menores de idade)
(pode ser escrito à mão e fotografado com o documento do responsável)**

Eu _____
Nº documento de identidade _____ declaro ser o responsável legal
pelo menor _____
e o autorizo a participar dos **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
(eJIF GAMES 2021) Etapa Campus Belém**, que ocorrerá de 01 a 05 junho de 2021,
pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) no evento, sob a
responsabilidade da Comissão Organizadora do evento.

Estou ciente de que o menor referido precisará utilizar os próprios recursos
(computador, celular, software e internet) no momento dos jogos, que ocorrerão
predominantemente à noite, podendo ser transmitido e postado permanentemente
nas redes sociais, sites institucionais e outros veículos de comunicação e que seu
nome, imagem, voz e atuação poderão ser utilizados nos materiais do evento e
AUTORIZO ESTA UTILIZAÇÃO.

Belém/PA:

Data: ___/___/2021

Assinatura: _____

Assinar igual ao documento de identidade



Tire a foto do responsável e envie para Comissão organizadora

ANEXO II

Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade) (pode ser escrito à mão e fotografado com o documento)

Eu _____
Nº documento de identidade _____ declaro ser MAIOR DE IDADE e me comprometo a participar dos **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIF GAMES 2021) Etapa Campus Belém**, que ocorrerá de 01 a 05 de junho de 2021, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta), sob a responsabilidade da Comissão Organizadora do Evento.

Estou ciente das regras e me comprometo a segui-las na íntegra. Também estou ciente de que preciso utilizar meus próprios recursos (computador, celular, software e internet) no momento dos jogos, que ocorrerão predominantemente à noite, podendo ser transmitido e postado permanentemente nas redes sociais, sites institucionais e outros veículos de comunicação e que meu nome, imagem, voz e atuação poderão ser utilizados nos materiais do evento e **AUTORIZO ESTA UTILIZAÇÃO**.

Belém/PA:

Data: ___/___/2021

Assinatura: _____

Assinar igual ao documento anexo



Tire a foto e envie para o Comissão Organizadora



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES
FEDERAIS
- Fase Nacional | Edição 2021 -

ANEXO III

NÃO SE APLICA A ETAPA LOCAL/ Campus Belém

ANEXO IV

Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends

Considerando que algumas *skins* podem apresentar *bugs* capazes de alterar o comportamento do Campeão, gerando alguma vantagem indevida, fica proibido o uso das seguintes *skins* durante a competição:

1. Anivia: Gelo sombrio
2. Annie: Gótica
3. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Fliperama
7. Fizz: Supergaláctico
8. Fizz: Doguinho
9. Gragas: Vândalo
10. Heimerdinger: Treinador de Dragões
11. Jayce: Esquecido
12. Karma: Estrela Negra
13. Kayle: Pentakayle
14. Kennen: Infernal
15. Kindred: Supergalácticos
16. Kog'Maw: Leão Chinês
17. Kog'Maw: Máquina de Combate
18. Kog'Maw: Hextech
19. Lux: Elementalista
20. Malphite: Barca de Ferro
21. Malzahar: Chefão
22. Nautilus: AstroNautilus
23. Neeko: Inverno Mágico
24. Nidalee: Caçadora de Cabeças
25. Nidalee: Desafiante
26. Nunu: Zumbi
27. Rakan: Queridinho
28. Renekton: Curtindo o Verão
29. Rek'Sai: Curtindo o Verão
30. Rengar: Mech
31. Shaco: Goseong
32. Shyvana: Garras-de-Crânio
33. Shyvana: Chamas Negras
34. Sivar: Caçadora
35. Sona: DJ
36. Syndra: Justiceira
37. Syndra: Atlante
38. Syndra: Dama de Ouros
39. Syndra: Guardiã Estelar
40. Syndra: Curtindo o Verão
41. Syndra: Dia Nevado
42. Varus: Arco Celeste
43. Veigar: Chefão Final
44. Viktor: Criador
45. Vladimir: Águas Sombrias
46. Vladimir: Ladrão de Almas
47. Vladimir: Emissário da Escuridão
48. Ziggs: Chefão



ANEXO V

RECURSO

I- IDENTIFICAÇÃO

Eu _____
nº documento identidade _____ venho através deste, apresentar
recurso ao jogo _____ (Modalidade), realizado no dia
___/___/___, hora __:__, adversário: _____.

II - DOS FATOS

Pelos fatos a seguir apresentado:

III - Do pedido

. () eliminação, () desclassificação, () reversão dos pontos. () Anulação de
partida ou jogo.

IV - Das Provas.

Anexo apresento as provas:

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-

Peço deferimento,

BELÉM - PA: Data: ___/___/2021

Assinatura: _____

Assinar igual ao documento de identidade=-