

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Seletiva do Campus SPO –**



REGULAMENTO GERAL

Edição 2021

PROGRAMAÇÃO

Início das inscrições	31/05/2021
Fim das inscrições	06/06/2021
Homologação das inscrições	07 a 08/06/2021
Congresso Técnico e Reunião de Sorteio	10/06/2021 às 19h00
Data de início das competições*	19/06/2021
Data prevista de término das competições (Finais)*	20/06/2021

**Se necessário, a depender do número de participantes inscritos, as datas poderão sofrer alterações de acréscimos de datas, com o término das competições prorrogado para 27.06.2021.*

Autores do Regulamento*

**(regulamento adaptado do Regulamento Geral do eJIF 2021 Nacional)*

Professor Gustavo Schneider de Camargo – SBV

Professora Solange Aparecida Alves – SPO

Professora Claudete de Oliveira Alves – SPO

Servidor Klebson Rodrigues Moraes dos Santos – SPO

Consultores sobre as modalidades de jogos eletrônicos

Discente Danilo Barbosa de Sousa (Atlética) – Engenharia de Produção

Discente Guilherme de Castro Abreu – Engenharia Eletrônica

Discente Geovanna da Silva Lima – Ensino Médio Integrado Informática

DOS 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 sócio-culturais, 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.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - O [eJIF GAMES 2021 – Seletiva do Campus SPO](#) é organizado pelos autores citados na página 01 deste regulamento, alicerçados e tendo como base o Regulamento Geral do [eJIF GAMES 2021, Fase Nacional](#), organizado pela Comissão Organizadora dos Jogos da Rede Federal (COJIF).

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 (Garena), LEAGUE OF LEGENDS (Riot Games) e XADREZ ARENA (Lichess).

§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 projeto.

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

Art. 7º - Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis nos ANEXOS:

Parágrafo único:

ANEXO I – Regulamento específico da modalidade Free Fire;

ANEXO II – Regulamento específico da modalidade League of Legends;

ANEXO II-B – Lista de proibições SKINS (League of Legends);

ANEXO III – Regulamento específico da modalidade Xadrez Arena;

ANEXO IV – Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);

ANEXO V – Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade).

DOS OBJETIVOS

Art. 8º - Os [eJIF GAMES 2021 – Seletiva do Campus SPO](#), tem como objetivo:

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

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

§3º - Proporcionar a Integração entre discentes, docentes, técnicos administrativos;

§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 alunos, por meio do eSport.

§7º - Selecionar os alunos-atletas e as equipes que representarão o Campus São Paulo do IFSP, na etapa Estadual.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 9º - Constituirão os [eJIF GAMES 2021 – Seletiva do Campus SPO](#) as seguintes comissões:

I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;

- Professora Solange Aparecida Alves – SPO;
- Professora Claudete de Oliveira Alves – SPO;
- Servidor Klebson Rodrigues Moraes dos Santos – SPO.

II - COMISSÃO TÉCNICA:

- Departamento Técnico de *e-Sports* (FUPE – Federação Universitária Paulista de Esportes)

III - COMISSÃO DISCIPLINAR:

- Professora Solange Aparecida Alves – SPO
- Professora Claudete de Oliveira Alves – SPO
- Departamento Técnico de *e-Sports* (FUPE – Federação Universitária Paulista de Esportes)

FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 10 - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: responsável pela execução geral dos eJIF GAMES 2021 – Seletiva do Campus SPO. Compete à Comissão Central 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 e COMISSÃO DISCIPLINAR: Farão a gerência específica das modalidades. Compete às Comissões Técnica e Disciplinar:

- 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 Central Organizadora.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 11 - Os [eJIF GAMES 2021 - Seletiva Campus SPO](#) terão as seguintes modalidades:

I - Free Fire (Garena);

II - League of Legends (Riot Games);

III - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

Art. 12 - O quantitativo de estudantes-atletas classificados para a etapa **ESTADUAL** do [eJIF GAMES 2021](#) para cada modalidade será o seguinte:

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

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

**Entende-se por reserva o estudante-atleta inscrito na competição, que poderia substituir um titular a qualquer momento, desde que 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, se houver, para as modalidades Free Fire e League of Legends.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 13 - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos [eJIF GAMES 2021 – Seletiva do Campus SPO](#) os estudantes da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica, **DEVIDAMENTE MATRICULADOS** e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares no IFSP - Campus São Paulo, **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), Cursos Superiores 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 – Seletiva do Campus SPO**.

Art. 14 – Ao se inscreverem 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;

Art. 15 - 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. 16 - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar **SOMENTE de uma modalidade**.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 17 - As inscrições ocorrerão de **31 de maio a 06 de junho 2021**.

§1º - O endereço para inscrição no [eJIF GAMES 2021 - Seletiva Campus SPO](#) será disponibilizado pela Comissão Central Organizadora **a partir do dia 31 de maio de 2021** no site do Campos São Paulo do IFSP, no link: <https://spo.ifsp.edu.br/>.

§2º - No momento da realização da inscrição deverão obrigatoriamente ser incluídos os seguintes documentos digitalizados:

- I - **Autorização dos pais/responsáveis legais**, para participantes menores de idade e **cessão de imagem**;
- II - **Termo de compromisso e cessão de imagem**, para participantes maiores de idade;
- III - **Declaração emitida pelo SUAP de matrícula** e frequência em curso regular do IFSP, Campus São Paulo;
- 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.
- V – **IMPORTANTE**: No caso de equipes, deverão ser incluídos os documentos acima **de cada um dos integrantes da equipe**, sob pena de não homologação da inscrição.

DAS REUNIÕES

Art. 18 - 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. 19 - O Congresso Técnico e a reunião para sorteio de distribuição nos grupos estão previstos para ocorrer no dia **10 de junho de 2021 (quinta-feira), às 19:00h (horário de Brasília), modalidade online.**

Parágrafo único: O link para a reunião online será enviado posteriormente às inscrições para os participantes pela Comissão Central Organizadora/FUPE.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 20 - Os chefes das equipes serão adicionados em grupo do *whatsapp* criado para promover a agilidade da comunicação.

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

DAS DISPUTAS

Art. 21 - 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. 22 - A competição será realizada e conduzida pela **Federação Universitária Paulista de Esportes – FUPE**.

Art. 23 - 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. 24 - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o [eJIF GAMES 2021 – Seletiva Campus SPO](#), 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 responsabilidade.

§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 havendo a possibilidade** portanto, de 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. 25 - 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.O.** é de **10 (dez) minutos** em cada partida.

Art. 26 - 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 – Seletiva Campus SPO](#) 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. 27 - 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 – Seletiva Campus SPO](#).

Art. 28 - 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. 29 - 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 - Tentativa de engano - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se forem solicitados;

Art. 30 - 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 e Organização Geral, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

Art. 31 - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 32 - 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. 33 - 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. 34 - Conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos [eJIF GAMES 2021 – Seletiva do Campus SPO](#), o estudante-atleta poderá sofrer punições em caso de condutas inadequadas ou antidesportivas, conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior em casos graves.

§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 toda a equipe.

Art. 35 - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas etc.) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 36 - 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. 37 - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 38 - É de responsabilidade do estudante-atleta os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 39 - As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

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

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

DOS PRÊMIOS

Art. 40 - Não haverá premiação física ou monetária para os vencedores do evento.

Art. 41 - As equipes, com seus estudantes-atletas integrantes, que conquistarem **as 03 (três) primeiras colocações** nas modalidades **FREE FIRE** e **LEAGUE OF LEGENDS**, serão divulgados no site do Campus São Paulo do IFSP, no link: <https://spo.ifsp.edu.br/>.

Art. 42 - Os estudantes-atletas que conquistarem **as 04 (quatro) primeiras colocações** na modalidade **XADREZ ARENA – Masculino e Feminino**, serão divulgados no site do Campus São Paulo do IFSP, no link: <https://spo.ifsp.edu.br/>.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 43 - 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. 44 - 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. 45 - A Comissão Central Organizadora e as Comissões Técnica e Disciplinar expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 46 - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Central Organizadora em conjunto com as Comissões Técnica e Disciplinar.