

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Etapa Estadual São Paulo –**



2024

REGULAMENTO GERAL



Regulamento Geral

PROGRAMAÇÃO

Prazo para o envio do nome do Chefe de Delegação	04/04/2024
Início das inscrições	15/05/2024
Fim das inscrições	30/08/2024
Homologação das inscrições	02/09/2024
Data limite para substituição de inscrições	06/09/2024
Reunião de sorteio	09/09/2024 - 15h*
Cerimônia de Abertura	23/09/2024 - 19h*
Data de início da competição	23/09/2024 - 19h30*
Data de término da competição	01/11/2024*

*prevista - poderá sofrer alteração

Autores

Comissão Organizadora **eJIF-SP 2024**



Regulamento Geral

SUMÁRIO

PROGRAMAÇÃO	1
SUMÁRIO	2
DOS PRINCÍPIOS	3
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	3
DOS OBJETIVOS	6
DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO	7
FINALIDADE DAS COMISSÕES	7
DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS	10
DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA	13
DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES	14
DAS REUNIÕES	15
DA COMUNICAÇÃO	16
DAS TRANSMISSÕES	16
DAS DISPUTAS	17
DAS CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS E DAS PENALIDADES	19
DOS PRÊMIOS	23
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	24



Regulamento Geral

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado **Jogos Eletrônicos das Instituições Federais - Etapa Estadual São Paulo (eJIF-SP 2024)**, alicerçado no [Programa de Expansão da Educação Profissional](#), baseia-se nos seguintes princípios:

- I - **Da Democracia**, assegurando o direito à práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da [Constituição Federal de 1988](#);
- II - **Do Conhecimento**, propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;
- III - **Da Educação**, atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;
- IV - **Do Respeito à Cidadania**, estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;
- V - **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-SP 2024** é organizado pela Comissão Organizadora dos Jogos Eletrônicos da Rede Federal - Etapa Estadual São Paulo e é destinado aos diversos campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo (IFSP).

Art. 3º As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam e não patrocinam este evento.

Art. 4º Este Regulamento, elaborado com base nos [Princípios e Fins da Educação Nacional](#), visa estabelecer as normas para a realização do **eJIF-SP 2024**, a etapa estadual Paulista, classificatória para o **eJIF 2024 - Etapa Nacional**, de forma harmônica e disciplinada, promovendo a organização do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.



Regulamento Geral

Art. 5º A página eletrônica oficial do evento é ifsp.edu.br/ejif2024

Art. 6º Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na **Página Oficial do Evento**:

- I - Regulamentos específicos das modalidades de jogos eletrônicos que integrarão o evento, sendo elas o [Counter Strike 2](#), [Free Fire](#), [League of Legends](#), [Valorant](#) e [Xadrez Arena](#);
- II - Anexo I - Declaração da IF para Inscrição no **eJIF-SP 2024** contendo todos os membros da delegação (Chefe, Sub-chefe, Técnicos e Atletas);
- III - Planilhas de datas, horários e resultados de todos os confrontos das diferentes modalidades;
- IV - Formulário Geral de Solicitações;
- V - Todos os outros documentos oficiais a serem produzidos, também serão disponibilizados.

Art. 7º Neste evento, para todos os fins, será considerado o **horário oficial de Brasília**.

Art. 8º Neste Regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

- I - **Delegação:** conjunto de **participantes** (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente sua respectiva IF neste evento.
- II - **Chefe de Delegação:** servidor representante maior da delegação no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição, com indicação realizada por documento oficial emitido pelo Estabelecimento de Ensino participante e enviado para o email à seguir: ejif@ifsp.edu.br
- III - **Sub-chefe de Delegação:** servidor que pode responder no lugar do Chefe de Delegação em todas as ações em que o Chefe de Delegação esteja impossibilitado. A inscrição de um Sub-chefe de Delegação é opcional ao campus.



Regulamento Geral

- IV - **Técnico de Modalidade:** servidor ou discente regularmente matriculado no campus que realizará o acompanhamento durante as partidas das equipes dos campi, podendo acessar as áreas de conversação restritas às equipes nos momentos anterior e posterior às partidas.
- V - **Modalidades de jogos eletrônicos:** São os jogos nos quais serão realizadas as disputas, sendo elas Counter Strike 2, Free Fire, League of Legends, Valorant e Xadrez Arena.
- VI - **Estudante-atleta:** estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

Art. 9º 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.

§1º Ao se inscrever no evento, a Delegação do campus participante, na figura do seu Chefe de Delegação, confirma que todos os participantes inscritos leram e concordaram de livre e espontânea vontade com todos os termos e condições do presente Regulamento e dos Regulamentos Específicos, bem como os anexos.

§2º A Delegação garante que todos os participantes foram devidamente autorizados a participar, seja por parte de pais/responsáveis quando em se tratando de estudante menor de idade, quanto das chefias em se tratando dos servidores;

- I - Em se constatando irregularidade de autorização, documentação comprobatória extra poderá ser requerida pela Comissão Central Organizadora;
- II - Em confirmada a irregularidade de atleta, o desautorizado será excluído do torneio, não podendo ter sua inscrição substituída fora do prazo determinado neste regulamento;
- III - Em confirmada a irregularidade de servidor, o desautorizado será excluído do torneio e poderá ser substituído por outro servidor devidamente autorizado.

§3º A Delegação também concorda com o uso de comunicações eletrônicas e abre



Regulamento Geral

mão de quaisquer direitos ou requisitos aplicáveis em lei em qualquer jurisdição que requer uma assinatura física (não eletrônica)

§4º Os termos e condições dispostos neste Regulamento Geral, nos Regulamentos Específicos e Anexos, podem ser alterados a qualquer momento, com a nova versão tendo efeito imediato, após a publicação no **Site Oficial do Evento**.

I - O Chefe de Delegação será informado, por meio eletrônico, sobre alterações e deverá transmitir aos demais integrantes da Delegação.

Art. 10º Os usuários de todos os instrumentos e plataformas ligados ao evento são responsáveis por qualquer uso não autorizado de suas contas de usuário.

§1º A organização do evento não será, de forma alguma, responsável por qualquer perda sofrida devido ao uso indevido da senha de um usuário por terceiros.

§2º Se um usuário suspeitar que um terceiro pode ter acesso à sua conta, o usuário deve notificar a organização do evento.

Art. 11º A organização do evento recomenda que os participantes pratiquem as modalidades de maneira responsável e agradável, repudiando assim qualquer tipo de comportamento nocivo tais como atitudes agressivas, vícios, entre outros.

DOS OBJETIVOS

Art. 12º O **eJIF-SP 2024**, tem como objetivo:

- I - Promover a saúde mental dos estudantes, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;
- II - Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;
- III - Proporcionar a Integração entre Discentes, Docentes, Técnicos Administrativos,



Regulamento Geral

IFs e sociedade em geral;

- IV - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;
- V - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;
- VI - Favorecer a interação entre os campus, por meio do eSport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 13º Constituirão o **eJIF-SP 2024** as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes e formadas por servidores voluntários do IFSP, sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO DE HONRA.

§1º A Comissão Central Organizadora poderá se organizar internamente para melhor atribuição de tarefas nas seguintes subcomissões:

- a) COMISSÃO TÉCNICA;
- b) COMISSÃO DISCIPLINAR;
- c) SECRETARIA;
- d) COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL;

FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 14º As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§1º A **Comissão Central Organizadora (CCO)** tem a função de responder pela execução geral do **eJIF-SP 2024** e a ela compete:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;



Regulamento Geral

- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específicos dos jogos;
- III - Coordenar os trabalhos das demais Comissões.
- IV - Elaborar e divulgar o relatório final.

§2º A **Comissão Técnica (CT)**, **se presente**, fará a gerência da competição e a ela compete:

- 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 - Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- X - Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

§3º A **Comissão Disciplinar**, **se presente**: a Comissão Técnica poderá acumular a função de Comissão Disciplinar. Compete à Comissão Disciplinar:



Regulamento Geral

- I - Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas que forem encaminhadas pela Comissão Técnica;
- 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, se presente: Tem a função de realizar o registro documental da competição. 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 (CCC), se presente: Realiza a comunicação e marketing do evento e de seus resultados, antes, durante e após o mesmo. Compete à ela:

- 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:



Regulamento Geral

Organização da sala virtual da solenidade de abertura;

Recepção dos convidados nas solenidades;

Manutenção da articulação entre comunicação e o cerimonial;

Elaboração do relatório final e encaminhar à Comissão Central Organizadora, com os posts alusivos ao evento;

Outras atividades correlatas;

§6º COMISSÃO DE HONRA: formada pelos Diretores e Reitor do IFSP, participantes e demais autoridades participantes do evento.

Art. 15º A solenidade de abertura do **eJIF-SP 2024** ocorrerá em **23/09/2024, às 19h**, sendo requerida a participação de um representante oficial do Campus na cerimônia online.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 16º O **eJIF-SP 2024** será realizado remotamente, com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todos os campi do IFSP que oferecem cursos regulares;

Art. 17º O **eJIF-SP 2024** terá as seguintes modalidades:

- I - Counter Strike 2 (Valve);
- II - Free Fire (Garena);
- III - League of Legends (Riot Games);
- IV - Valorant (Riot Games);
- V - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

Art. 18º O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **ESTADUAL/NACIONAL** para cada IF nas modalidades será o seguinte:



Regulamento Geral

Modalidades	Titulares	Reservas*
COUNTER STRIKE 2	05 (01 time)	até 05
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	até 01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (01 time)	até 05
VALORANT	05 (01 time)	até 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, antes da partida.

§1º Para as modalidades Counter Strike 2, Free Fire, League of Legends e Valorant, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

§2º No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares, sendo opcional preencher as vagas de reservas.

Art. 19º Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas até a **data prevista na programação deste regulamento**.

§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.

I - O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro a seguir:

Modalidades	Substituições
--------------------	----------------------



Regulamento Geral

COUNTER STRIKE 2	01
FREE FIRE (GARENA)	01
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	01
VALORANT	01

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 02	até 02

Art. 20º A **Etapa Local**, realizada em cada campus para a seleção das equipes que os representarão no **eJIF-SP 2024**, **é de responsabilidade de cada campus**, competindo ao mesmo a elaboração dos critérios e regulamentos para seleção.

PARÁGRAFO ÚNICO - As partidas nesta etapa terão organização própria dentro de cada campus, de acordo com o número de equipes participantes, com data a ser determinada por cada campus e obedecendo a possibilidade para o cumprimento do prazo limite para as inscrições no **eJIF-SP 2024** conforme consta na programação deste regulamento.

Art. 21º Cada campus participante do evento deverá encaminhar, através de documento Oficial (Ofício Original), devidamente assinado pelos respectivos Diretores Gerais, aos cuidados da Comissão Central Organizadora (pelo e-mail: ejif@ifsp.edu.br), designando um representante legal de sua instituição o qual será denominado **Chefe de Delegação**.

§1º O Chefe de Delegação será o responsável pelas equipes inscritas no evento, durante todo o tempo de realização do mesmo, do momento da inscrição da equipe até o encerramento do evento com a divulgação oficial do resultado final, tendo a prerrogativa de responder por problemas referentes a questões de ordem técnica, de conduta ou outras quaisquer de caráter específico da competição, antes, durante e depois dos jogos.

§2º O contato entre os campi e a Comissão Organizadora será única e exclusivamente através do Chefe de Delegação.



Regulamento Geral

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 22º Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **eJIF-SP 2024**, os estudantes do IFSP, devidamente matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

§1º Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos (Integrado, Subsequente, Concomitante e Educação de Jovens e Adultos), Superior (Bacharelados, Licenciaturas e Tecnologias) e Pós-graduação (Stricto e Lato sensu).

§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 do eJIF-SP 2024**.

Art. 23º Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

- I - Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;
- II - Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;
- III - Autorização do responsável legal, para os menores de idade (ANEXO I);

Art. 24º 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;



Regulamento Geral

- 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. 25º Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 26º As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo campus.

Art. 27º Para cada modalidade poderá ser inscrito um Técnico de Modalidade.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os Técnicos das Modalidade deverão ser Servidores com número de matrícula no SIAPE (Sistema Integrado de Administração de Pessoal) ou discentes devidamente matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 28º Somente os Chefes e Sub-chefes de Delegação terão autorização para operar o **SISTEMA INFORMÁTICO** e efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas no **eJIF-SP 2024**.

Art. 29º As inscrições ocorrerão nas datas e horários previstos na programação deste regulamento.

§1º Modelo de documento a ser apresentado com a listagem dos integrantes da



Regulamento Geral

Delegação, como previsto no Art 6º, inciso II, será disponibilizado aos Chefes de Delegação

- I - A declaração acima deverá ser emitida pela Direção do campus conforme modelo, contendo todos os dados solicitados;

Art. 30º A homologação das inscrições ocorrerá na data prevista na programação deste regulamento.

DAS REUNIÕES

Art. 31º Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

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

Art. 32º A convocação ocorrerá por publicação na **Página Oficial do Evento e por e-mail**, 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 este o Sub-chefe ou um dos Técnicos de modalidade inscritos no evento.

Art. 33º A reunião para sorteio de distribuição nos grupos ocorrerá na data e horário previsto na programação deste regulamento.

§1º Todos os Chefes de Delegação estão convocados para esta reunião.

§2º A gravação da reunião de sorteio será disponibilizada na **Página Oficial do**



Regulamento Geral

Evento.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 34º Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do Whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

§1º Durante o período da competição, o Chefe de Delegação precisará ter uma conta de Whatsapp ativa para participar do grupo.

§2º Havendo alteração do número, é de responsabilidade do Chefe de Delegação informar à Comissão Central Organizadora.

Art. 35º Os Chefes de Delegação deverão utilizar suas contas de e-mail institucional para participar das videoconferências.

Art. 36º **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. 37º 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. 38º Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na **Página Oficial do Evento**.

Art. 39º Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na **Página Oficial do Evento**.

DAS TRANSMISSÕES

Art. 40º Algumas partidas/modalidades poderão ser transmitidas ao vivo através de canais de streaming;

§1º A transmissão é reservada à equipe previamente selecionada pela Comissão



Regulamento Geral

Organizadora, a qual receberá materiais específicos do evento para compor os layouts de transmissão;

§2º A equipe selecionada irá realizar as transmissões em caráter voluntário, não recebendo nenhuma forma de compensação financeira;

§3º São vetadas propagandas durante as transmissões que não sejam de projetos gratuitos e que estejam em consonância com os princípios do evento, postos no Artigo 1;

§4º São vetados pedidos de apoio financeiro, como doações, bits, estrelas, inscrição ou quais outras formas de monetização das plataformas de streaming.

§5º Os anúncios manuais deverão ser desabilitados nas transmissões pela equipe de transmissão, não gerando, assim, monetização relacionada às atividades durante o evento;

§6º A Comissão Organizadora não se responsabiliza por anúncios automáticos promovidos pela própria plataforma de streaming, uma vez que estes não são controláveis pela equipe de transmissão;

§7º Fica proibida a transmissão das partidas por pessoas não cadastradas na equipe de transmissão;

§8º Nenhum estudante-atleta está autorizado a compartilhar ou transmitir sua tela de jogo. Esta atitude será considerada infração e será penalizada com a atribuição da derrota para a equipe a qual o estudante pertence na partida em que a infração ocorreu.

DAS DISPUTAS

Art. 41º As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no **REGULAMENTO ESPECÍFICO** de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Central Organizadora.



Regulamento Geral

Art. 42º A presença dos estudantes-atletas na plataforma que ocorre a 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 (a) perdedor (a) e terá a ausência analisada.

§2º Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **antes do início do jogo** não prejudicarão 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 prejudicarão o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

Art. 43º Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **eJIF-SP 2024**, 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** após homologação da inscrição.

- 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;
- II - As punições pela não observância desta regra estarão descritas nos regulamentos específicos de cada modalidade.



Regulamento Geral

Art. 44º Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da rodada.

§1º Em havendo mais jogos no mesmo dia, estes serão disputados com intervalo máximo de 10 minutos após o término da disputa anterior;

§2º A tolerância de horário para ser aplicada a derrota por W.O. (Without Opponent) é de **10 minutos** em cada partida.

Art. 45º Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado para outra data e hora oportuna, devendo ocorrer sem que prejudique as demais fases do evento.

Art. 46º Problemas enfrentados pela Organização do **eJIF-SP 2024 após o início do jogo** não prejudicarão 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. 47º Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS, VALVE). que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da Organização do **eJIF 2024 - Etapa Estadual São Paulo**.

Art. 48º Havendo problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS, VALVE) ou outras circunstâncias incomuns, após o início da partida, que gerem a impossibilidade de se retomar a partida, a Coordenação de Modalidade pode determinar o vencedor com base em vantagem ou determinar a repetição da partida (vide regulamentos específicos).

DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 49º 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



Regulamento Geral

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 ou deixar outrem jogar na conta **usando a conta** do estudante-atleta;
- 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 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. 50º Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, poderão ser tomadas medidas imediatas aplicadas pela própria Coordenação de Modalidade. Quando a conduta antidesportiva transcender aspectos técnicos ou demandar maiores ações, os fatos serão encaminhados à Comissão Disciplinar, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

§1º Todas as partidas disputadas no evento podem ser investigadas e, constatando-se



Regulamento Geral

comportamento anômalo do jogador (técnica evidentemente incompatível com o nível do jogador), poderá acarretar em denúncia encaminhada à desenvolvedora do jogo, bem como enquadrada como conduta antidesportiva, a ser julgada pela Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar.

§2º Em caso de dúvidas, podem ser formados comitês de especialistas (jogadores com experiência comprovada) para contribuir no estabelecimento de conclusões.

Art. 51º Nenhum integrante da Delegação pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 52º Os participantes não devem oferecer/aceitar qualquer presente ou recompensa para/de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados, incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

Art. 53º Qualquer pessoa envolvida, ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Organização do evento e/ou das modalidades entenda, 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 organização do evento;

Art. 54º Todos os participantes do evento se comprometem a evitar qualquer vantagem ficando os mesmos obrigados a notificar a Comissão Central Organizadora, através do seu respectivo Chefe de Delegação, quando tomarem conhecimento de qualquer erro ou incompletude, quer seja por parte da organização, quer seja por parte de qualquer outro participante.

Art. 55º Um estudante-atleta, Técnico ou Chefe de Delegação poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar do **eJIF-SP 2024**.

Art. 56º Em caso de constatada conduta inadequada ou violação das regras por algum participante ou equipe durante a realização do evento, o(s) mesmo(s) estará(ão) sujeito(s) a receber as seguintes penalidades:

- I - Advertência;



Regulamento Geral

- II - Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;
- III - Suspensão do estudante-atleta ou equipe;
- IV - Exclusão do estudante-atleta;
- V - Perda de partidas;
- VI - Desclassificações.

Art. 57º A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 58º Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 59º A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar, um estudante-atleta ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração nos casos em que a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 60º Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 61º 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. 62º Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, devendo ser preenchido pelo 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 da partida para registrar o recurso.

§2º Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade de forma imediata, principalmente quando houver



Regulamento Geral

partidas consecutivas.

Art. 63º As legislações utilizadas pela Comissão Disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

- I - Regulamento Geral do Evento;
- II - Regulamento Específico para o Counter Strike 2;
- III - Regulamento Específico para o Free Fire;
- IV - Regulamento Específico para o League of Legends;
- V - Regulamento Específico para o Valorant;
- VI - Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- VII - [Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva](#);
- VIII - [Código de Disciplina COJIF](#);
- IX - [Lei 8112/90](#).
- X - [Estatuto da Criança e Adolescente](#)

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

DOS PRÊMIOS

Art. 64º Não há previsão de premiação física para os vencedores do evento, podendo esta vir a ser concedida a depender dos recursos cedidos/angariados pela organização do evento, além de parcerias que venham a ser firmadas.

§1º De modo algum serão realizadas premiações em dinheiro aos estudantes-atletas ou seus campi;

§2º Em caso de obtenção de recursos financeiros para premiações, as mesmas serão



Regulamento Geral

temáticas aos jogos eletrônicos nos quais foram realizadas as disputas e/ou ao tema institucional.

Art. 65º Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no **Hall dos Vencedores** do evento o qual poderá ser acessado no [site oficial do evento](#).

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 66º 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. 67º Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 68º As instituições participantes do **eJIF-SP 2024** 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. 69º 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. 70º Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta *online* para compartilhamento.

Art. 71º A Comissão Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art. 72º Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.



Regulamento Geral

Documento elaborado pela Comissão Organizadora do eJIF-SP 2024, instituída pela Portaria IFSP.Nº1796/2024.