

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



**REGULAMENTO GERAL**  
**Edição 2022**

## PROGRAMAÇÃO

8

Início das inscrições	05/05/2022
Fim das inscrições	11/05/2022
Homologação das inscrições	12/05/2022 até 15/05/2022
Reunião de sorteio	18/05/2022
Data de início da competição	21/05/2022
Data de término da competição	22/05/2022

### **Autores\***

\*(regulamento adaptado do Regulamento Geral do eJIF 2022 Nacional)

**Professor Rafael da Costa Natera**

**Professor Eduardo Albino Trindade Fortaleza**

**Servidor Marcel Adriano Pazinati**

## DOS PRINCÍPIOS

**Art. 1º** - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIF GAMES 2022)**, 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 e valorizando-o como sujeito de toda ação.

## DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 2º** - O [eJIF GAMES 2022 , Seletiva do Campus Catanduva \(CTD\)](#) é organizado pelos autores citados na página 01 deste regulamento, alicerçados e tendo como base o regulamento geral do [eJIF GAMES 2022, Etapa Estadual e 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, 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 projeto.

**Art. 6º** - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer as normas para a realização da seletiva do campus CTD, 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 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 2022, Seletiva do Campus CTD](#) 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 IFSP Campus Catanduva, na etapa Estadual

## **DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO**

**Art. 09º** - Constituirão os [eJIF GAMES 2022, Seletiva do Campus CTD](#) as seguintes comissões:

**I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;**

**Prof. Eduardo Albino Trindade Fortaleza**

**II - COMISSÃO TÉCNICA/DISCIPLINAR:**

**Free Fire: Prof. Eduardo Albino Trindade Fortaleza**

**League of Legends: Prof. Rafael da Costa Natera**

**Xadrez: Servidor Marcel Adriano Pazinati**

## **FINALIDADE DAS COMISSÕES**

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

**§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA:** terá a função de responder pela execução geral dos **eJIF GAMES 2022 Seletiva do Campus CTD**. Compete à Comissão Geral Organizadora:

**I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;**

**II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;**

**III - Coordenar os trabalhos das demais Comissões;**

**IV - Elaborar e divulgar o relatório final.**

§2º - **COMISSÃO TÉCNICA:** Fará a gerência específica das modalidades.

Compete à Comissão Técnica:

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

## DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

**Art. 11º** - Os **eJIF GAMES 2022, etapa campus CTD** terão as seguintes modalidades:

**I - Free Fire (Garena);**

**II - League of Legends (Riot Games);**

**III - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.**

**Art. 12º** - O quantitativo de estudantes-atletas classificados para a etapa **ESTADUAL** 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, 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 reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

## DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

**Art. 13º** - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos [eJIF GAMES 2022](#), [Seletiva do Campus CTD](#) os estudantes da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica, devidamente matriculados e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares no IFSP Campus Catanduva, **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

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

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

**§3º** - O estudante que já **TENHA CONCLUÍDO** todas as disciplinas do seu curso e esteja apenas finalizando o seu estágio curricular obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso, **NÃO PODERÁ PARTICIPAR dos eJIF GAMES 2022**.

**Art. 14º** - 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;

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

## **DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES**

**Art. 17º** - As inscrições ocorrerão de **05 de Maio a 11 de Maio de 2022**.

**§1º** - O endereço do para inscrição estará disponível nos links:

**League of Legends:** <https://forms.gle/WDurHewVci4v66z88>

**Free Fire:** <https://forms.gle/GgMPHBkSGNCzQw5t5>

**Xadrez:** <https://forms.gle/FJ2qTnaM8H2EW5Fj8>

**§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 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 Catanduva;
- 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;

## **DAS REUNIÕES**

**Art. 18º** - 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. 19º** - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia **18 de Maio de 2022 (quinta-feira), às 18:00h (horário de Brasília)**.

Link para a reunião do **eJIF 2022 – Seletiva CTD**: <https://meet.google.com/ory-hijw-ezk>

## **DA COMUNICAÇÃO**

**Art. 20º** - 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. 21º** - 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. 22º** - 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. 23º** - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o [eJIF GAMES 2022](#), assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Organização do Evento isenta de qualquer culpa.

**§1º** - É de inteira responsabilidade de cada estudante-atleta garantir suas configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo, assim como a manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

**§2º** - A conta de jogador inscrita será considerada a identidade digital do estudante-atleta, **não podendo** portanto, ser alterada durante o evento.

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

**Art. 24º** - Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da rodada, sendo os demais seguindo a sequência de jogos, e a tolerância de horário para ser aplicado o **W X O** é de **10 minutos** em cada partida.

**Art. 24º** - 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 2022](#) 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. 25º** - 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 2022](#).

**Art. 26º** - 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. 27º** - 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 comocometer 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. 28º** - 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. 29º** - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

**Art. 30º** - 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. 31º** - 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. 32º** - Um estudante-atleta, conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos [eJIF GAMES 2022](#).

**§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. 33º** - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas etc.) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

**Art. 34º** - 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. 35º** - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

**Art. 36º** - É de responsabilidade do estudante-atleta os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

**Art. 37º** - 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. 38º** - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

**Art. 39º** - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados na página do Campus CTD e serão classificados para a Etapa Estadual.

## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 40º** - 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. 41º** - 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. 42º** - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

**Art. 43º** - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS  
INSTITUIÇÕES FEDERAIS  
– Seletiva Campus Catanduva–**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO**

**FREE FIRE**

**Edição 2022**

## REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada [eJIF GAMES 2022 Seletiva do Campus CTD](#), que acontecerá de forma remota – online – e será organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica/Disciplinar 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:** Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e um (1) jogador reserva.

**Art. 4º - Obrigatoriedade de Participação:** Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

**Art. 5º - Rotatividade de Jogadores:** A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.

**Art. 6º - Ausência de Jogador ou Equipe:** Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido. Caso todos os membros não estejam

presentes após o tempo de tolerância, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou perderá a partida por desistência (W.O.).

## DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

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

**Art. 8º -** Deverá ser indicado pelo líder da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

**Art. 9º - Nomes de Equipes e Jogadores:** 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 da equipe na competição.

**Art. 10º - 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. 11º - 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.

**Art. 12º - 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, caso necessário.

**Art. 13º - 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. 14º** - Apenas a equipe vencedora poderá representar o Campus na Etapa Estadual.

**Art. 15º** - A **Seletiva Campus CTD** acontecerá em eliminatória simples dependendo do número de equipes inscritas ou com duas (2) fases, se houver mais de 10 equipes inscritas. A competição fica restrita ao máximo de 20 equipes inscritas, por ordem cronológica e homologadas pela organização central. Caso houver apenas 10 equipes inscritas, a competição ocorrerá em fase única seguindo a pontuação da tabela que segue:

**§1º - Primeira Fase:** Distribuição será em chave simples de competição. A distribuição acontecerá por sorteio e as equipes se enfrentarão em confrontos diretos ou por grupos de 4 equipes onde apenas 2 equipes vencedoras (com maior pontuação), avançam para as próximas fases da competição, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. A pontuação seguirá de acordo com o quadro a seguir:

**§2º - Segunda Fase:** Fase Final: Grupo único com os 4 vencedores dos grupos, que se enfrentarão em quatro (3) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. A equipe com a melhor pontuação será a campeã do torneio. A pontuação seguirá de acordo com o quadro a seguir:

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
<b>Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto</b>	



**§3º - 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.

### DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

**Art. 16º - Decisões.** Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Técnica/Disciplinar do [eJIF GAMES 2022 Seletiva do Campus CTD](#).

**17º - 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. 18º -** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS  
INSTITUIÇÕES FEDERAIS  
– Seletiva do Campus Catanduva –  
LEAGUE OF LEGENDS**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO  
LEAGUE OF LEGENDS  
Edição 2022**

## 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 (seletiva do campus Catanduva) que acontecerá de forma remota (online), 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,

**III** - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

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

**Art. 3º** - 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. 4º** - 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. 5º** - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**Art. 6º** - O nome da equipe será da escolha de cada capitão.

**Art. 7º** - O nome de invocador e o nome do time não poderão ser ofensivos, 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. 8º** - 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;

1. Os nomes de invocador de todos os estudantes-atletas registrados na inscrição ("Google Forms") **deverão ser exatamente os mesmos** que aqueles constantes do cliente do jogo (League of Legends).

**Art. 9º** - 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. 10º** - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

**Art. 11º** - 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. 12º** - Será feito um sorteio com todos os times para que componham chaves, esses times se enfrentarão em partidas eliminatórias em MD1 (Melhor de uma). Isto até a final, que será realizada em uma MD3 (melhor de três).

## DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS DE LOL

**Art. 13º** - Os times poderão usar seu próprio Discord, ou qualquer outro tipo de ferramenta de comunicação.

## DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

**Art. 14º** - Os capitães deverão realizar o check-in no Grupo do WhatsApp da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

**Art. 15º** - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

**Art. 16º** - 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 Eliminatórias, haverá 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. 17º** - 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. 18º - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

### DAS CONDIÇÕES DURANTE A SELEÇÃO DE CAMPEÕES

Art. 19º - Caso um jogador escolha o campeão errado, o saguão **NÃO** será refeito.

Art. 20º - Em caso de bugs durante a seleção de campeões, o saguão será refeito repetindo os banimentos e campeões selecionados até então.

Art. 21º - 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. 22º - A Organização poderá adicionar, em Boletins Oficiais no grupo do evento, novas proibições de *skins*, caso surjam novos *bugs* conhecidos com os Campeões.

### DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 23º - 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. 24º - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

**Art. 25º** - 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. 26º** - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados no grupo do evento.

**Art. 27º** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

## 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. Aphelios: Lunar
4. Aurelion Sol: Mech
5. Black alistar
6. Blitz enferrujado
7. Corki: Asas do dragão
8. Corki ufo
9. Draven Draven
10. Ezreal: Pulsefire
11. Ezreal: Flipperama
12. Fizz: Supergaláctico
13. Fizz: Doguinho
14. Gragas: Vândalo
15. Heimerdinger: Treinador de Dragões
16. Jayce: Esquecido
17. Karma: Estrela Negra
18. Kayle: Pentakayle
19. Kayle prateada
20. Kennen: Infernal
21. Kindred: Supergalácticos
22. Kog'Maw: Leão Chinês
23. Kog'Maw: Máquina de Combate
24. Kog'Maw: Hextech
25. Lissandra juíza
26. Lux: Elementalista
27. Malphite: Barca de Ferro
28. Malzahar: Chefão
29. Nautilus: AstroNautilus
30. Neeko: Inverno Mágico
31. Nidalee: Caçadora de Cabeças
32. Nidalee: Desafiante
33. Nunu: Zumbi
34. Pax Jax
35. Rakan: Queridinho

36. Rammus rei
37. Renekton: Curtindo o Verão
38. Rek'Sai: Curtindo o Verão
39. Rengar: Mech
40. Riot singed
41. Ryze jovem
42. Shaco: Goseong
43. Shyvana: Garras-de-Crânio
44. Shyvana: Chamas Negras
45. Sivr: Caçadora
46. Sivr: Pax (original)
47. Sona: DJ
48. Syndra: Justiceira
49. Syndra: Atlante
50. Syndra: Dama de Ouros
51. Syndra: Guardiã Estelar
52. Syndra: Curtindo o Verão
53. Syndra: Dia Nevado
54. TF pax
55. Varus: Arco Celeste
56. Veigar: Chefão Final
57. Viktor: Criador
58. Vladimir: Águas Sombrias
59. Vladimir: Ladrão de Almas
60. Vladimir: Emissário da Escuridão
61. Warwick URF(original)
62. Ziggs: Chefão

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



**REGULAMENTO ESPECÍFICO  
XADREZ ARENA**

**Edição 2022**

## 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.

### DA ARBITRAGEM

**Art. 3º** - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

**Art. 4º** - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

**Art. 5º** - 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. 6º** - O evento será composto por cinco etapas, todas com a duração de uma hora.

**Art. 7º** - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

**Art. 8º** - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Zoom e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.

**Art. 9º** - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

**Art. 10º** - 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. 11º** - 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. 12º** - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

## **DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL**

**Art. 13º** - Em cada etapa o campeão receberá 15 pontos para o circuito. O segundolugar 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. 14º** - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

**Art. 15º** - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas seis etapas.

**Art. 16º** - 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. 17º** - Para participar da competição o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Zoom, com câmera e microfone habilitados;

**Art. 18º** - A conta no aplicativo Zoom pode ser criada gratuitamente em <https://zoom.us/pt-pt/freesignup.html>;

**Art. 19º** - 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 informado pelo grupo de whatsapp criado com os atletas-alunos inscritos na modalidade xadrez.

**§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.

**ART. 20º** - O link para a inscrição dos alunos atletas é:  
<https://forms.gle/FJ2qTnaM8H2EW5Fj8>

## ANEXO IV

**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 (nome do responsável) documento (número do documento que será utilizado) declaro ser o responsável legal pelo menor (nome do participante) e o autorizo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ([eJIF GAMES 2022 – Seletiva do Campus CDT](#)), que ocorrerá dia 21 de maio de 2022, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta). E também durante a **FASE ESTADUAL eJIF 2022 IFSP**, entre os dias 04 e 15 de Julho de 2022.

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.**

**Cidade-Estado:**

**Data:** \_\_\_/\_\_\_/2022

**Assinatura:** (igual consta no documento)

