



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DO IFSC 23 e 24 de julho de 2022



CRONOGRAMA

Atividade	Data
Período de inscrição	01 a 18/07 19/07
Homologação das inscrições	19/07 20/07
Sorteio de vagas remanescentes	20/07 21/07
Sorteio dos confrontos	20/07 21/07

CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem os Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), obrigando os que com ele tenham relações à sua total obediência.

Art. 2º A interpretação deste Regulamento e o zelo por seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Comissão Organizadora e Comissão Técnica e Disciplinar.

Art. 3º As equipes melhores classificadas no torneio poderão participar, representando o IFSC, dos Jogos Eletrônicos das Instituições Federais - eJIF.

Art. 4º Alterações neste documento serão possíveis mediante aprovação em Congresso Técnico dos representantes das equipes ou por motivo de força maior.



CAPÍTULO II - DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 5º A finalidade dos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina é:

I - promover a saúde mental dos estudantes do IFSC, distanciados socialmente em razão da pandemia do coronavírus, por meio de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam distanciados em

locais diferentes;

II - favorecer a interação entre estudantes de diferentes câmpus por meio do Esporte Eletrônico (eSport);

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

IV - proporcionar a integração entre os estudantes participantes.

CAPÍTULO III - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 6º Compõem a organização dos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina:

I - Comissão Organizadora;

II - Comissão Técnica e Disciplinar;

III - Articuladores.

Parágrafo único. Compete à Comissão Organizadora planejar, executar e avaliar o evento, mediando as situações com os câmpus e fazendo os encaminhamentos necessários.

3



Art. 7º Os Articuladores são representantes dos câmpus indicados pelos Diretores Gerais e preferencialmente sugere-se que sejam pessoas diferentes das que participam das comissões Organizadora e Técnica e Disciplinar.

Parágrafo único. A promoção da participação dos estudantes no torneio é de competência dos Articuladores, incluindo o processo de inscrição das equipes, a organização do processo de seleção interno do seu câmpus e quaisquer outras tarefas

que forem necessárias.

Art. 8º A Comissão Organizadora e os Articuladores têm seus participantes e funções definidos em Portarias específicas.

Art. 9º Também atuará nos Jogos a Comissão Técnica e Disciplinar.

SEÇÃO I - DA COMISSÃO TÉCNICA E DISCIPLINAR

Art. 10. É competência da Comissão Técnica e Disciplinar:

I - julgar os protestos relativos ao descumprimento dos regulamentos específicos das modalidades e às decisões da arbitragem, aplicando as medidas cabíveis; II - zelar pelo respeito e disciplina no transcorrer do evento;

III - receber denúncias, abrir os processos, julgar os pedidos e aplicar as respectivas sanções.

Parágrafo único. A Comissão Técnica e Disciplinar procederá à apuração e esclarecimento de todos os fatos dos quais tomar conhecimento, podendo a qualquer tempo, solicitar subsídios à Comissão Organizadora, bem como solicitar relatos a qualquer participante do torneio.

Art. 11. Os protestos e pedidos de sanção deverão ser interpostos à Comissão Organizadora, pelo e-mail jogos@ifsc.edu.br, em até 1 (uma) hora após a ciência da

4



ocorrência ou término da partida em que houve a irregularidade ou em até 1 (uma) hora após a divulgação dos resultados da partida, quando relativos a estes.

§ 1º Os protestos e pedidos de sanção deverão ser feitos pelo articulador, cabendo ao

câmpus solicitante o ônus da prova.

§ 2º Os membros da própria Comissão poderão encaminhar pedidos de sanção quando identificarem ocorrências, não cabendo neste caso a limitação do prazo expressa no *caput*.

Art. 12. As sanções disciplinares entrarão automaticamente em vigor a partir das decisões da Comissão Técnica e Disciplinar, devendo ser imediatamente comunicadas ao articulador do câmpus do qual o participante ou equipe punida faz parte, para ciência e cumprimento.

Parágrafo único. No caso de aplicação de sanções aos servidores, o Diretor Geral do câmpus será contatado.

Art. 13. Caberá recurso da decisão da Comissão Técnica e Disciplinar, que deverá ser encaminhado para a Comissão Organizadora em até 1 (uma) hora após a ciência da decisão.

CAPÍTULO IV - DAS MODALIDADES

Art. 14. Os Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina terão as seguintes modalidades:

I - Free Fire;

II - League of Legends;

III - Xadrez Arena.

5



Art. 15. Todas as modalidades são de naipe misto, exceto o Xadrez Arena que será

disputado no naipe feminino e masculino.

SEÇÃO I - DAS MODALIDADES INDIVIDUAIS

Art. 16. É considerada modalidade individual o Xadrez Arena.

SEÇÃO II - DAS MODALIDADES COLETIVAS

Art. 17. São consideradas modalidades coletivas:

I - Free Fire;

II - League of Legends.

CAPÍTULO V - DOS PROCESSOS DE INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

SEÇÃO I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 18. Para participar dos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina o estudante deverá estar regularmente matriculado em curso do IFSC no período de realização do evento.

§ 1º É obrigatória a apresentação, para os estudantes menores de idade, de autorização dos responsáveis legais, conforme **Anexo I**.

§ 2º A autorização que consta no **Anexo I** deve estar acompanhada de cópia do RG dos responsáveis legais ou fotografia dos referidos documentos.

6



§ 3º O estudante que não fizer a entrega da documentação será impedido de participar do torneio pelo articulador do seu câmpus.

Art. 19. Para as modalidades Free Fire League of Legends serão ofertadas 32 vagas de equipes, distribuídas a cada câmpus conforme número de matrículas equivalentes:

Câmpus	Matrícula Equivalentes	Participação do Câmpus na Oferta Geral	Vagas
Câmpus Araranguá	1379,42	3,51%	1
Câmpus Caçador	1179,95	3,00%	1
Câmpus Canoinhas	1335,17	3,40%	1
Câmpus Chapecó	1801,33	4,58%	1
Câmpus Criciúma	1893,93	4,82%	2
Câmpus Florianópolis	8405,08	21,38%	5
Câmpus Florianópolis-Conti-	1598,74	4,07%	1
ente Câmpus Garopaba	826,66	2,10%	1
Câmpus Gaspar	2163,13	5,50%	2
Câmpus Itajaí	1785,76	4,54%	1
Câmpus Jaraguá do Sul - Centro	1341,75	3,41%	1
Câmpus Jaraguá do Sul - Rau	2237,37	5,69%	2
Câmpus Joinville	2412,66	6,14%	2
Câmpus Lages	1831,85	4,66%	1
Câmpus Palhoça-Bilíngue	1110,79	2,83%	1
Câmpus São Carlos	639,88	1,63%	1

7



Câmpus São José	1795,97	4,57%	1
Câmpus São Lourenço	218,99	0,56%	1

do Oeste			
Câmpus São Miguel do Oeste	1052,21	2,68%	1
Câmpus Tubarão	717,07	1,82%	1
Câmpus Urupema	397,44	1,01%	1
Câmpus Xanxerê	667,82	1,70%	1
CERFEAD	2515,55	6,40%	2

TOTAL 39308,52 100% 32 Fonte: Plataforma Nilo Peçanha (PNP - 2020

| Ano base 2019)

§ 1º Cada equipe da modalidade Free Fire terá 4 (quatro) jogadores titulares e poderá ter 1 (um) jogador reserva.

§ 2º Cada equipe da modalidade League of Legends terá 5 (cinco) jogadores titulares e poderá ter 2 (dois) jogadores reservas.

§ 3º As vagas não utilizadas nas modalidades Free Fire e League of Legends na primeira oferta serão divulgadas no site do evento <http://www.ifsc.edu.br/ejifsc> no dia ~~20~~ 21 de julho de 2022

§ 5º As vagas remanescentes das modalidades Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena serão distribuídas por sorteio entre os interessados, via reunião em ambiente virtual com link a ser divulgado, no dia ~~20~~ 21 de julho de 2022, às 16h.

8



Art. 20. Para a modalidade Xadrez Arena serão ofertadas, para cada câmpus, até 4

(quatro) vagas no naipe feminino e até 4 (quatro) vagas no naipe masculino.

SEÇÃO II - DAS INSCRIÇÕES

Art. 21. A inscrição das equipes deverá ser realizada exclusivamente pelo articulador, de 01 de julho a ~~18~~ 19 de julho de 2022, por meio do formulário online que será enviado por e-mail aos articuladores.

§ 1º O articulador é o responsável pela veracidade de todas as informações e documentos adicionados no formulário de inscrição.

§ 2º A não inscrição de uma ou mais equipes neste período implicará na geração de vaga remanescente, a qual será ofertada conforme o disposto no art. 20, parágrafo 4º.

Art. 22. No ato da inscrição, cada câmpus deverá indicar suas equipes, conforme número de vagas estipuladas nos artigos 20 e 21.

§ 1º Podem ser inscritos como jogadores os estudantes regularmente matriculados em cursos do IFSC que tenham:

I - acesso ao equipamento e conexão de dados necessária para participar dos confrontos nos horários agendados;

II - disponibilidade para participar dos confrontos que forem re-agendados;

III - autorização do responsável legal, para os menores de idade.

§ 2º Também pode ser inscrito um técnico para cada equipe (opcional), podendo este ser um estudante regularmente matriculado no IFSC ou um servidor do IFSC.

§ 3º As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por jogadores do mesmo câmpus.



Art. 23. No formulário de inscrição deverá conter corretamente:

- I - o câmpus ao qual a equipe pertence;
- II - o nome da equipe, aprovado pelo articulador do câmpus;
- III - nome completo do técnico da equipe, número de matrícula, número do RG e CPF, autorização dos pais para os menores de idade (**Anexo I**);
- IV - nome completo dos jogadores, número de matrícula, número do RG e CPF, autorização dos pais para os menores de idade (**Anexo I**) e outras informações requisitadas relativas ao jogo.

Parágrafo único. O nome da equipe ou o nome dos jogadores não podem ser ofensivos ou conter linguagem imprópria.

Art. 24. A homologação das inscrições ocorrerá no dia ~~19~~ **20** de julho de 2022.

Art. 25. Os estudantes que estiverem inscritos e deixarem de participar do torneio, sem apresentar justificativa, estarão impedidos de participar da próxima edição do evento.

CAPÍTULO VI - DAS REGRAS DAS DISPUTAS

Art. 26. As disputas serão realizadas em estrita observância às regras vigentes no regulamento específico de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Organizadora.

Art. 27. A presença do inscrito na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.



Parágrafo único. A equipe que não comparecer à plataforma no horário determinado pela tabela oficial, será considerada perdedora e terá ausência comunicada à Comissão Disciplinar que irá analisar o caso.

Art. 28. Os inscritos são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante os jogos, 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 Comissão Organizadora isenta de qualquer culpa.

Art. 29. É de responsabilidade de cada inscrito manter sua conta de jogador atualizada e sem impedimentos (como banimentos ou suspensões), que possam impedir sua participação nas datas previstas para os jogos.

Parágrafo único. A conta de jogador informada na inscrição será considerada a identidade digital do inscrito, não podendo, portanto, ser alterada durante o evento.

Art. 30. Os regulamentos específicos determinarão os regramentos sobre os prazos para determinação de W.O.

Art. 31. Caso a Comissão Organizadora 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.

Art. 32. Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das

mesmas, a critério da Comissão Organizadora.

Art. 33. Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos após o início do jogo cancelarão o mesmo, devendo a partida ser repetida.

11



CAPÍTULO VII - DOS CONGRESSOS TÉCNICOS

Art. 34. Durante a realização do evento, os articuladores dos câmpus podem ser convocados para a realização de Congressos Técnicos (online, preferencialmente pelo Google Meet, RNP ou Discord), com o objetivo de:

- I - definir padrões de condução da competição;
- II - realizar o sorteio dirigido 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 - dirimir dúvidas, discutir e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades;
- V - dirimir dúvidas, discutir e/ou apresentar a tomada de decisões sobre casos omissos.

Art. 35. A convocação se dará por publicação no site do evento <http://www.ifsc.edu.br/ejifsc> e será enviada uma mensagem via Whatsapp para o articulador do câmpus, com antecedência mínima de 24 horas da reunião.

Art. 36. É obrigatória a presença do articulador nos Congressos em que a equipe for convocada.

Parágrafo único. Caso o articulador não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante.

Art. 37. O congresso para sorteio dos confrontos acontecerá no dia ~~20~~ **21** de julho de 2022, às 16h.

§ 1º Todos os articuladores estão convocados para este congresso.

12



§ 2º Poderão também estar presentes neste congresso, os técnicos ou um jogador de cada equipe (quando não houver o técnico presente).

CAPÍTULO VIII - DA COMUNICAÇÃO

Art. 38. Os articuladores e os técnicos de cada equipe serão adicionados num grupo do Whatsapp criado para a finalidade de promover a comunicação.

Art. 39. Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas nos seguintes canais:

I - grupo de whatsapp do evento, a ser criado pela Organização;

II - boletins oficiais com informações e deliberações, que serão divulgados no site <http://www.ifsc.edu.br/ejifsc>.

Art. 40. A Organização dos jogos fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§ 1º O link para o servidor será informado aos articuladores até a data de início dos jogos.

§ 2º Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo no site <https://discord.com/new>.

§ 3º Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

§ 4º O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.

CAPÍTULO IX - DAS RESPONSABILIDADES E PENALIDADES

13



Art. 41. É de responsabilidade direta e exclusiva do cyber atleta ou de seu responsável legal, em caso de menor de idade, os danos e consequências causadas por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 42. Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe durante a realização do evento, estes estarão sujeitos a receber as seguintes penalidades aplicadas pela Comissão Técnica e Disciplinar.

Art. 43. Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

§ 1º Incluem-se como antidesportivas, mas não se limitando a estas, as seguintes condutas:

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 jogador 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

14



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 e Disciplinar, se forem solicitados;

§ 2º A Comissão Técnica e Disciplinar julgará outras atitudes anti-jogo não previstas no *caput*.

Art. 44. Todos os participantes do torneio, servidores ou estudantes, estão sujeitos às seguintes sanções disciplinares:

I - advertência;

II - perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;

III - suspensão do jogador;

IV - exclusão do jogador;

V - perda da partidas;

VI - desclassificações;

VII - encaminhamento para abertura de Processo Administrativo Disciplinar ou Processo Disciplinar Discente.

§ 1º A infração de um jogador pode acarretar penalidade para a sua equipe.

§ 2º Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

§ 3º 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.

15



CAPÍTULO X - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 45. O IFSC não poderá ser responsável, e dessa forma não estará obrigado a indenizar os participantes, por falhas de conexão, bem como por falha técnica de qualquer tipo, ou por qualquer outra que não esteja ao seu alcance solucionar, incluindo, mas não se limitando, ao mau funcionamento eletrônico de qualquer rede, "hardware" ou "software", linha telefônica, ou por qualquer falha humana e/ou técnica, dentre outras, que possam ocorrer durante, ou posteriormente, à inscrição, bem como no decorrer do torneio, e que, dessa forma, venham a prejudicar os participantes, individual ou coletivamente.

Art. 46. O eJIFSC poderá ser paralisado por motivo de força maior, segundo deliberação da Comissão Organizadora.

Art. 47. A Comissão Organizadora, se necessário, expedirá outros documentos complementares ao Regulamento.

Art. 48. Todos os participantes do evento autorizam o IFSC, em caráter gratuito, o uso de áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

Art. 49. As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 50. Os participantes deste evento serão considerados conhecedores da legislação aplicável a esta modalidade de esporte eletrônico e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares, servindo a inscrição no evento para fins de ciência.

16



Art. 51. Compete à Comissão Organizadora resolver os casos omissos deste Regulamento.



ANEXO I

DECLARAÇÃO AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL
(anexar documento de identidade do responsável)

Eu _____, portador do
RG _____, responsável legal pelo(a) estudante
_____, matriculado(a) no
curso _____, no Instituto Federal de Santa
Catarina, câmpus _____, autorizo a participação do(a) mesmo(a)
nos Jogos Eletrônicos do Instituto Federal de Santa Catarina, que ocorrerá nos dias 23 e
24 de julho de 2022, pela internet, na condição de jogador (cyber atleta), sob a
responsabilidade do servidor _____.

Estou ciente de que o menor referido precisará utilizar a internet no momento dos jogos,
que ocorrerão predominantemente à noite e aos finais de semana, com transmissão pelas
redes sociais e que seu nome, imagem e voz poderão ser utilizados nos materiais do
evento e autorizo esta utilização.

Telefone: () _____ e/ou () _____,

de _____ de 2022.

Assinatura do Responsável
(igual consta no documento)