



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

REGULAMENTO GERAL

JOGOS ELETRÔNICOS DO IFC e-JIFC/2023

BLUMENAU, 2023



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

PROGRAMAÇÃO

CRONOGRAMA	
Inscrições	23/05 a 04/06/2023
Sorteio de equipes inscritas (caso o número de equipes inscritas seja maior do que o número de vagas disponíveis)	06/06/2023
Competição da modalidade League of Legends	09 a 11/06 (eliminatórias) 17 e 18/06 (semifinal e final)
Competição da modalidade Xadrez Arena	13/06



REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado JOGOS ELETRÔNICOS DO IFC (e-JIFC 2023), 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 educando;

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 e-JIFC 2023 é destinado a estudantes do Instituto Federal Catarinense - IFC.

Art. 3º Os participantes deste evento são considerados **conhecedores da legislação aplicável às modalidades de esporte eletrônico** e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

Art. 4º Neste regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

I - **Estudante-atleta**: estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

II - **Modalidades de jogos eletrônicos**: League of Legends e Xadrez Arena (masculino e feminino);

Art. 5º Este regulamento estabelece as normas para a realização do e-JIFC 2023.

Parágrafo único. Também regulamentam o e-JIFC 2023, estando subordinados a este Regulamento Geral, os regulamentos específicos de cada modalidade (League of Legends e Xadrez Arena).



Art. 6º Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados na página oficial do evento: < <https://ifc.edu.br/e-jifc2023> >.

DOS OBJETIVOS

Art. 7º O e-JIFC 2023, tem como objetivo:

- I - Promover a saúde mental dos estudantes do IFC, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação remota dos estudantes-atletas;
- 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, *campi* e sociedade em geral;
- IV - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas manifestações;
- V - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;
- VI - Favorecer a interação entre os *campi* do IFC, por meio do eSport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 8º Constituirão o e-JIFC 2023 as seguintes comissões:

- I - COMISSÃO ORGANIZADORA;
- II - SUBCOMISSÃO DISCIPLINAR.

Art. 9º As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§1º COMISSÃO ORGANIZADORA: a ser designada em portaria específica. Compete à Comissão Organizadora:

- I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos;
- III - Encarregar-se da homologação das inscrições das delegações participantes.

§2º SUBCOMISSÃO DISCIPLINAR: a ser designada em portaria específica. Compete à Comissão Disciplinar:

- I - Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- II - Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou quando solicitada pela Comissão Organizadora;
- III - Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de



ética desportiva, dentro ou fora das competições.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 10 O quantitativo de vagas para participação no e-JIFC 2023 seguirá o seguinte ordenamento:

Modalidade	Número máximo de equipes	Titulares por equipe	Reservas por equipe
League of Legends	16	05	Até 05
Xadrez	Não há limite de inscrição para a modalidade Xadrez		

§1º Para a modalidade League of Legends, será garantida uma vaga para cada *campus* do IFC.

§2º Caso haja mais de uma equipe inscrita em algum *campus*, será realizado sorteio para definição da equipe que representará o *campus* no e-JIFC 2023.

§3º Caso haja vagas remanescentes ao final do período de inscrições, estas serão redistribuídas mediante sorteio, do qual participarão todas as equipes inscritas que não foram sorteadas para representar seus *campi* inicialmente.

§4º A composição das equipes de League of Legends poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

§5º Entende-se por reserva o estudante-atleta inscrito na competição, que pode substituir um titular a qualquer momento, antes da partida.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 11 Terão direito a inscrição como estudante-atleta no e-JIFC 2023, os estudantes do IFC, devidamente matriculados e que estejam frequentando regularmente os cursos regulares 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 do e-JIFC 2023.

Art. 12 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 nas datas dispostas neste regulamento, bem como daqueles que forem reagendados.

Art. 13 É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e o 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. 14 Cada estudante-atleta poderá inscrever-se em apenas uma modalidade.

Art. 15 As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo *campus*.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 16 As inscrições serão realizadas por meio dos formulários de inscrição, disponíveis em < <https://ifc.edu.br/e-jifc2023> >.



§1º Para as modalidades disputadas em equipes, será necessário preencher o registro da equipe (disponível no site do evento) e anexá-lo ao formulário de inscrição.

§2º As inscrições em modalidades disputadas em equipes deverão ser realizadas por apenas um estudante representante da equipe.

§3º Caso haja mais de uma inscrição da mesma equipe e/ou atletas, será considerada apenas a última inscrição efetuada no formulário.

§4º Para realização da inscrição será exigido o envio do Termo de compromisso e cessão de imagem (disponível no site do evento), por meio do formulário de inscrição.

DAS REUNIÕES

Art. 17 Os estudantes-atletas 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. 18 Havendo convocação para reuniões, é obrigatória a presença dos estudantes-atletas convocados.

DAS DISPUTAS

Art. 19 As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes neste Regulamento Geral e no Regulamento Específico de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Organizadora.

Art. 20 A presença dos estudantes-atletas na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

§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.

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

Art. 21 Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o e-JIFC 2023, assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a organização do evento isenta de qualquer responsabilidade.

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

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

§3º 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. 22 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.

Parágrafo único. Problemas enfrentados pela organização do e-JIFC 2023, 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. 23 Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, LICHESS) que prejudiquem o andamento das disputas poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da organização do e-JIFC 2023.



Art. 24 Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, LICHESS), após o início do jogo, cancelarão o mesmo, devendo a partida ser repetida.

DAS CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 25 São consideradas condutas antidesportivas:

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, posicionamento ou ação imprópria: Uso de posicionamento, ações e/ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas e/ou difamatórias contra os demais estudantes-atletas, os organizadores ou à comunidade em geral, 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 Organizadora.

VIII - Condutas tipificadas como atos de indisciplina ou infrações no Regulamento de Conduta Discente do IFC.

IX - Quaisquer outras condutas que venham a ser entendidas como antidesportivas pela Comissão Disciplinar do evento.

Art. 26 A prática de conduta antidesportiva pode ser levada ao conhecimento da Comissão Disciplinar por qualquer testemunha, exclusivamente pelo e-mail < assuntos.estudantis@ifc.edu.br >.

Art. 27 A conduta antidesportiva poderá ensejar as seguintes penalidades, aplicadas ao estudante-atleta e/ou sua equipe:

I - Advertência;



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

- 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 - Desclassificação.

Parágrafo único. As penalidades impostas obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Comissão Disciplinar.

Art. 28 As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são as seguintes:

- I - Regulamento Geral do Evento;
- II - Regulamento Específico da modalidade League of Legends;
- III - Regulamento Específico da modalidade Xadrez Arena;
- IV - Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva;
- V - Código de Disciplina COJIF;
- VI - Lei nº 8112/90;
- VII - Estatuto da Criança e Adolescente;
- VIII - Regulamento de Conduta Discente do IFC.

Parágrafo único. Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando pertinente.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 29 As equipes e estudantes-atletas que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as etapas e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando sujeitos a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.

Art. 30 Qualquer irregularidade na competição poderá ser informada à Comissão Organizadora, pelo e-mail < assuntos.estudantis@ifc.edu.br >.

Art. 31 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. 32 As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela organização do evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

Art. 33 Os materiais audiovisuais poderão ser disponibilizados em rede aberta para compartilhamento.

Art. 34 A Comissão Organizadora poderá expedir outros documentos, se necessário à complementação deste Regulamento Geral e/ou dos Regulamentos Específicos das modalidades.

Art. 35 Os casos omissos neste Regulamento Geral e nos Regulamentos Específicos serão analisados pela Comissão Organizadora.