



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

EDITAL Nº 234/2023, DE 07 DE JUNHO DE 2023

**PROCESSO DE INSCRIÇÃO DOS ESTUDANTES DO INSTITUTO FEDERAL
FARROUPILHA NA ETAPA INSTITUCIONAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS
DE 2023 (EJIF/2023)**

A PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA, no uso de suas atribuições, torna público a abertura das inscrições de estudantes para etapa institucional dos jogos eletrônicos (EJIF/2023) do Instituto Federal Farroupilha.

1. DOS PRINCÍPIOS

1.1 O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA (eJIF GAMES IFFar 2023)**, baseia-se nos seguintes princípios:

1.1.1. Da Democracia, assegurando o direito às práticas desportivas formais e não formais preconizados pelo Art. 217 da Constituição Federal de 1988;

1.1.2. Do Conhecimento, propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;

1.1.3. Da Educação, atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores socioculturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educando;

1.1.4. Do Respeito à Cidadania, estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;

1.1.5. Da Humanização, proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

2. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

2.1. O **eJIF GAMES IFFar 2023** é organizado por uma Comissão Central e Específica constituída por servidores e alunos do IFFar.

2.2. 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.

2.3. Neste regulamento, serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

2.3.1 **Modalidades de jogos eletrônicos:** Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

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

2.4. As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam/patrocinam este projeto.

2.5. Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer as normas para a realização da etapa **INSTITUCIONAL**, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

Profissional, Científica e Tecnológica.

2.6. As informações oficiais podem ser encontradas no link <https://iffar.edu.br/ejif2023>

3. FAZEM PARTE DESTE REGULAMENTO

3.1. Regulamentos específicos das modalidades (Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena), que estarão disponibilizados na página oficial do evento <https://iffar.edu.br/ejif2023>

3.2. Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);

3.3. Anexo II - Modelo de termo de compromisso e cessão de imagem (para participantes maiores de idade);

3.4. Anexo III - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends;

3.5. O Formulário de inscrição no evento disponível em <https://forms.gle/G56cUt1xDBYBXJaQ8>

3.6. O Formulário Geral de Solicitações/Recursos disponível em <https://forms.gle/6fjhCAPZ1nWyRtJP7>

4. DOS OBJETIVOS

4.1. Os **eJIF GAMES IFFar 2023**, tem como objetivo:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

4.1.1. Promover a saúde mental dos estudantes dos IFFar, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;

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

4.1.3. Proporcionar a Integração entre discentes, docentes, técnicos administrativos do IFFar e sociedade em geral;

4.1.4. Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;

4.1.5. Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;

4.1.6. Favorecer a interação entre a comunidade acadêmica do IFFar, por meio do eSport.

5. DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

5.1. Constituirão os **eJIF GAMES IFFar 2023** as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;

II - COMISSÃO TÉCNICA;

III - COMISSÃO DISCIPLINAR;

IV - SECRETARIA;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

V - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL.

5.2. FINALIDADE DAS COMISSÕES

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

5.2.2. **COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA:** terá a função de responder pela execução geral dos **eJIF IFFAR GAMES 2023**. 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.

5.2.3. **COMISSÃO TÉCNICA:** Fará a gerência da competição. 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 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;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

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 à parte técnica.

VIII - Resolver, no que se refere à parte técnica, os casos omissos;

IX - Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

5.2.4. COMISSÃO DISCIPLINAR. 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 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.

5.2.5. SECRETARIA. Compete à Secretaria:

I - Realizar o credenciamento dos estudantes-atletas inscritos;

II - Encarregar-se da homologação das inscrições das equipes 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;

5.2.6. COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL. Compete à Comissão de Comunicação e Cerimonial:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

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:

- a) Organização da sala virtual da solenidade de abertura;
- b) Recepção dos convidados nas solenidades;
- c) Manutenção da articulação entre comunicação e o cerimonial;
- d) Elaboração do relatório final e encaminhar à Comissão Central Organizadora, com os posts alusivos ao evento;
- e) Outras atividades correlatas;

IV - Criar a identidade visual do evento e o formato padrão dos documentos;

V - Produzir os vídeos de divulgação do evento

VI - Criar as artes do evento (cartazes de chamada, partidas - a determinar);

VII - Produzir os Overlays para a transmissão;

VIII - Gerar a transmissão das partidas, integrando as imagens, a narração, os comentários, as artes e demais produções à transmissão.



6. DA CONFIGURAÇÃO DAS EQUIPES

6.1. Os **eJIF IFFAR GAMES 2023** terão as seguintes modalidades:

I - Free Fire (Garena);

II - League of Legends (Riot Games);

III - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

6.2. O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **INSTITUCIONAL** nas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reserva*
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	1
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (01 time)	Optativo (de 1 a 5)
XADREZ ARENA (LICHESS)	individual	individual

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

6.3. Para o Free Fire e League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

6.4. No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares e reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

6.5. Após a homologação das inscrições não poderá ser modificada a composição das equipes.

7. DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

7.1 Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos **eJIF IFFAR GAMES 2023**, estudantes do Instituto Federal Farroupilha, devidamente matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

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

7.2.1 Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em programas de Formação Inicial e Continuada (FIC).

7.2.2. 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 2023**.

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

7.3.1. Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;

7.3.2. Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;

7.3.3. Autorização do responsável legal, para os menores de idade (ANEXO I).

7.4 É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

7.5. 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.

7.6. 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.

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

7.8. As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do IFFAR, podendo pertencer a diferentes *campi*.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

8. DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

8.1. As inscrições ocorrerão de **07 de junho a 19 de junho de 2023**, conforme o cronograma a seguir:

Período de inscrições	07/06/2023 a 19/06/23
Relação preliminar de inscritos	20/06/2023
Prazo para interposição de recursos referente a relação preliminar de inscritos	21/06/2023
Resultado dos recursos e relação definitiva de inscritos	23/06/2023
Data de início da competição e cerimônia de abertura	10/07/2023
Data de término da competição	14/07/2023

8.1.1. O endereço do **SISTEMA INFORMÁTICO** para inscrição está disponível em <https://forms.gle/G56cUt1xDBYBXJaQ8>

8.1.2. 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 (Anexo I);



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

II - Autorização de cessão de imagem para participantes maiores de idade (Anexo II);

II - 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;

8.2. A relação definitiva dos inscritos está prevista para **23 de junho de 2023**.

9. DAS REUNIÕES

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

9.1.1. Definir padrões de condução da competição;

9.1.2. Realizar o sorteio para composição dos grupos;

9.1.3. Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;

9.1.4 Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

10. DA COMUNICAÇÃO

10.1 Os representantes das equipes serão adicionados em grupo do WhatsApp criado para promover a agilidade da comunicação.

I - Durante o período da competição, o representante da equipe precisará ter uma conta de WhatsApp ativa para participar do grupo.

II - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do representante da equipe informar à Comissão Central Organizadora.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

11. DAS DISPUTAS

11.1. 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.

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

11.2.1. 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.

11.2.2. 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.

11.2.3. 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.

11.2.4. 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.

11.2.5. Haverá horário na tabela oficial apenas para o primeiro jogo da rodada,



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

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.

11.2.6. 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.

11.2.7. Problemas enfrentados pela Organização dos **eJIF GAMES 2023** 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.

11.2.8. 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 2023**.

11.2.9. 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 após a normatização do serviço.

12. DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

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

12.1.1 Incluem-se como conduta antidesportiva, mas não se limitando a estas:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

I - Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;

II - Exploração de falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;

III - Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

IV - Uso de qualquer programa, script ou similar - Fazer uso de ferramentas que possam gerar vantagens diretas ou indiretas a um estudante-atleta durante uma partida;

V - Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

VI - Linguagem ou ação imprópria - Uso de ações ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias contra os demais estudantes-atletas ou organizadores, assim como cometer atos sistemáticos, hostis e repetitivos para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade;

VII - Engano - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se for solicitado;

12.2. 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, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

12.3. Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

12.4. 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.

12.5. 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;

12.6. Um estudante-atleta ou representante da equipe poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Disciplinar dos **eJIF GAMES 2023**.

12.7. 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.

12.7.1. A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

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

12.8. 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.

12.9. Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

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

12.11. 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 (disponível na página do evento)

III - Regulamento Específico para o League of Legends (disponível na página do evento);

IV - Regulamento Específico para o Xadrez Arena (disponível na página do evento);

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;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

IX – Regulamento de Convivência Discente do IFFAR.

12.11.1. Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando pertinente.

13. DOS PRÊMIOS

13.1 Não haverá premiação física para os vencedores do evento, mas os primeiros lugares de cada competição representarão o IFFAR nos Jogos Nacional 2023.

14. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1. 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.

14.2. Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pela Coordenação de Modalidade ou representante de equipe e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

14.2.1 O Representante da equipe ou coordenador da modalidade terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar o recurso.

14.2.2. Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade.

14.3. Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

14.4. Os participantes dos **eJIF GAMES 2023** 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, Regulamento de Convivência Discente do IFFAR, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

14.5. Ao se inscreverem no evento os participantes do **eJIF GAMES 2023** autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, irrevogável e irrevogável 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. Sendo para os alunos menores de idade obrigatório o envio da declaração (Anexo I) assinada pelos pais ou responsáveis legais no ato de sua inscrição.

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

14.7. Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

14.8. A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

14.9. Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

Santa Maria/RS, 07 de junho de 2023.

ANGELA MARIA ANDRADE MARINHO
Pró-Reitora de Extensão
Portaria Nº 403/2020



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

ANEXO I

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 DO INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA (eJIF GAMES IFFAR 2023)**, que ocorrerá de 10 a 14 de julho de 2023, pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta).

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: ___/___/2023

Assinatura: (igual consta no documento)



Tire a foto do documento



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

ANEXO II

**Termo de compromisso e cessão de imagem
(para maiores de idade)
(pode ser escrito à mão e fotografado com o documento)**

Eu, **(nome)**, documento **(número do documento que será utilizado)**, declaro ser MAIOR DE IDADE e me comprometo a participar dos JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS (eJIF 2023), EM TODAS AS SUAS FASES, que ocorrerá no ano de 2023), pela internet, na condição de jogador (estudante-atleta) representando a Instituição Federal **(Nome da Instituição)**, sob a responsabilidade do Chefe de Delegação **(Nome do Chefe de Delegação)**. Estou ciente das regras e me comprometo a segui-las na íntegra. Também estou ciente de que preciso utilizar meus 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 meu nome, imagem, voz e atuação poderão ser utilizados nos materiais do evento e AUTORIZO ESTA UTILIZAÇÃO.

Cidade-Estado:

Data: ___/___/2023

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



Tire a foto e envie para o Chefe de Delegação



ANEXO III

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. Aurelion Sol: Mech
4. Corki: Asas do dragão
5. Ezreal: Pulsefire
6. Ezreal: Flipperama
7. Fizz: Supergaláctico
8. Fizz: Doguinho
9. Gragas: Vândalo
10. Heimerdinger: Treinador de Dragões
11. Jayce: Esquecido
12. Karma: Estrela Negra
13. Kayle: Pentakayle
14. Kennen: Infernal
15. Kindred: Supergalácticos
16. Kog'Maw: Leão Chinês
17. Kog'Maw: Máquina de Combate
18. Kog'Maw: Hextech
19. Lux: Elementalista
20. Malphite: Barca de Ferro
21. Malzahar: Chefão
22. Nautilus: AstroNautilus
23. Neeko: Inverno Mágico
24. Nidalee: Caçadora de Cabeças
25. Nidalee: Desafiante
26. Nunu: Zumbi
27. Rakan: Queridinho
28. Renekton: Curtindo o Verão
29. Rek'Sai: Curtindo o Verão
30. Rengar: Mech
31. Shaco: Goseong
32. Shyvana: Garras-de-Crânio
33. Shyvana: Chamas Negras
34. Sivir: Caçadora
35. Sona: DJ
36. Syndra: Justiceira
37. Syndra: Atlante
38. Syndra: Dama de Ouros



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

- 39.Syndra: Guardiã Estelar
- 40.Syndra: Curtindo o Verão
- 41.Syndra: Dia Nevado
- 42.Varus: Arco Celeste
- 43.Veigar: Chefão Final
- 44.Viktor: Criador
- 45.Vladmir: Águas Sombrias
- 46.Vladmir: Ladrão de Almas
- 47.Vladmir: Emissário da Escuridão
- 48.Ziggs: Chefão