



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Etapa Institucional IFPB –



2025

REGULAMENTO GERAL



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

PROGRAMAÇÃO

Início das inscrições	03/07/2025
Fim das inscrições	23/07/2025
Homologação das inscrições	25/07/2025
Data limite para substituição de inscrições	25/07/2025
Reunião de sorteio	28/07/2025
Data de início da competição	01/08/2025
Data de término da competição	10/08/2025

*Horário de Brasília. Estes horários poderão sofrer alterações, conforme as disposições deste Regulamento

Autores do Regulamento Nacional

- SCHEBELESKI-SOARES, Cristiano - IFPR
- AZAMBUJA, Vera Lúcia Medeiros de Albuquerque de - IFPR
- BRUSAMOLIN, Valério - IFPR
- ROLIM, Eduardo Nascimento de Souza - IFPR
- OLIVEIRA, Renan Pinheiro de - IFGoiano

Colaboradores

- Comissão Organizadora dos Jogos das Instituições Federais de Educação - **(COJIF)**

Diagramação e Arte

- SCHEBELESKI-SOARES, Cristiano - IFPR
- OLIVEIRA, Renan Pinheiro de - IFGoiano

Atualização 2025

- DEBASTIANI-JÚNIOR, José Roberto – IFSP

Revisores do Regulamento Institucional IFPB

- Diretoria de Educação Física e Esportes
- Comissão Organizadora Local

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS



SUMÁRIO

DOS PRINCÍPIOS	3
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	3
DOS OBJETIVOS	5
DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO	5
FINALIDADE DAS COMISSÕES	5
DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS	7
DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA	9
DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES	10
DAS REUNIÕES	10
DA COMUNICAÇÃO	11
DAS DISPUTAS	12
DAS CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS E DAS PENALIDADES	13
DOS PRÊMIOS	16
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	16



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA (eJIF PB 2025)**, alicerçado no [Programa de Expansão da Educação Profissional](#), baseia-se nos seguintes princípios:

- I. Da Democracia**, assegurando o direito à práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da [Constituição Federal de 1988](#);
- II. Do Conhecimento**, propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;
- III. Da Educação**, atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;
- IV. Do Respeito à Cidadania**, estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;
- V. Da Humanização**, proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º O **eJIFPB 2025** é organizado pela Diretoria de Educação Física e Esportes da PRAE, através da Comissão Organizadora e destinado a todos os campi do IFPB.

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

Art. 4º Este Regulamento, elaborado com base nos [Princípios e Fins da Educação Nacional](#), visa estabelecer as normas para a realização da etapa **Institucional do eJIFPB 2025**, de forma harmônica e disciplinada, promovendo a organização do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

Art. 5º A página eletrônica oficial do evento é <https://www.ifpb.edu.br/prae/defe/eventos-e-aco-es/jogos-eletronicos> e o contato oficial do evento é e-games@ifpb.edu.br.

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

- I.** Regulamentos específicos das modalidades de jogos eletrônicos que integrarão o evento, sendo elas o [“Counter Strike 2”](#), [“Free Fire”](#), [“League of Legends”](#), [“Valorant”](#) e o [“Xadrez Arena”](#);
- II.** Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);
- III.** Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade);
- IV.** Todos os outros documentos oficiais a serem produzidos, também serão disponibilizados.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

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

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

- I. **Delegação:** conjunto de **participantes** (servidores e estudantes) inscritos que representarão oficialmente sua respectiva IF neste evento.
 - II. **Chefe de Delegação:** servidor representante maior da delegação no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição, com indicação realizada por documento oficial emitido pelo Estabelecimento de Ensino participante e enviado para o email à seguir: e-games@ifpb.edu.br.
 - III. **Sub-chefe de Delegação:** servidor que pode responder no lugar do Chefe de Delegação em todas as ações em que o Chefe de Delegação esteja impossibilitado. A inscrição de um Sub-chefe de Delegação é opcional à IF.
 - IV. **Técnico de Modalidade:** servidor ou estudante regularmente matriculado e com frequência (mesmo critério do atleta) da IF, que atuará junto aos atletas na elaboração de estratégias, treinamentos e poderá estar presente nas etapas pré jogo nos canais de comunicação com os atletas.
 - V. **Modalidades de jogos eletrônicos:** Counter Strike 2, Free Fire, League of Legends, Valorant e Xadrez Arena.
 - VI. **Estudante-atleta:** estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.
- Art. 9º** Os participantes deste evento são considerados **conhecedores da legislação aplicável às modalidades de esporte eletrônico** e das disposições contidas neste Regulamento e anexos e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

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

§2º A Delegação também concorda com o uso de comunicações eletrônicas e abre mão de quaisquer direitos ou requisitos aplicáveis em lei em qualquer jurisdição que requer uma assinatura física (não eletrônica)

§3º Os termos e condições dispostos neste Regulamento Geral, nos Regulamentos Específicos e Anexos, podem ser alterados a qualquer momento, com a nova versão tendo efeito imediato, após a publicação no Site Oficial do Evento.

§4º O Chefe de Delegação será informado, por meio eletrônico, sobre alterações e deverá transmitir aos demais integrantes da Delegação.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

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

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

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

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

DOS OBJETIVOS

Art. 12º O **eJIFPB 2025**, tem como objetivo:

- I. Promover a saúde mental dos estudantes do IFPB, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;
- II. Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (Esport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;
- III. Proporcionar a Integração entre Discentes, Docentes, Técnicos Administrativos, IFs e sociedade em geral;
- IV. Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;
- V. Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;
- VI. Favorecer a interação entre as IFs, por meio do Esport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 13º Constituirão o **eJIFPB 2025** as seguintes comissões, instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I. COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA - que poderá ser subdividida em:
 - a) COMISSÃO TÉCNICA;
 - b) COMISSÃO DISCIPLINAR.

FINALIDADE DAS COMISSÕES

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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

normas previstas neste regulamento.

Art. 15º A **Comissão Central Organizadora (CCO)** é composta pelos membros da Comissão Organizadora do evento, tendo a função de responder pela organização geral do evento.

§1º 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.

Art. 16º A **Comissão Técnica** fará a gerência da competição através dos **Coordenadores de 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 delegações;
- III. Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- IV. Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- V. Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- VI. Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- VII. Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- VIII. Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- IX. Apreçar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- X. Elaborar o relatório das modalidades e o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

Art. 17º Compete à **Comissão Disciplinar**:

- I. Apreçar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas que forem encaminhadas pela Comissão Técnica;
- II. Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou, quando solicitada pela Comissão Central Organizadora;
- III. Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;
- IV. Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

Art. 18º A solenidade de abertura do **eJIFPB 2025** será definida e informada pela Comissão

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS



Central Organizadora

DA DISTRIBUIÇÃO DAS VAGAS

Art. 19º O **eJIFPB 2025** será realizado remotamente com vagas asseguradas em todas as modalidades ofertadas para todas os campi do IFPB.

Art. 20º O **eJIFPB 2025** terá as seguintes modalidades:

I. Counter Strike 2 (Valve);

II. Free Fire (Garena);

III. League of Legends (Riot Games);

IV. Valorant (Riot Games);

V. Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

Art. 21º O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **Institucional** nas modalidades será o seguinte:

Modalidades Coletivas	Titulares	Reservas*
COUNTER STRIKE 2 (VALVE)	05 (01 time)	até 05
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	até 04
LEAGUE OF LEGENDS (RIOT GAMES)	05 (01 time)	até 05
VALORANT (RIOT GAMES)	05 (01 time)	até 05

Modalidades Individuais	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 04	até 04

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

§1º Para as modalidades coletivas, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

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

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS



Art. 22º Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas até às **23h59 (horário de Brasília)** da data prevista na programação deste regulamento.

§1º Entende-se por **substituições de inscrições** aquelas que ocorrerão antes do início do evento, por motivo de força maior, e deverá ser solicitada pelo Chefe de Delegação ou técnico da modalidade através do e-mail oficial

§2º O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro a seguir:

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

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

Art. 23º A **Etapa Institucional** irá selecionar as equipes representates do IFPB na etapa Nacional do evento.

Art. 24º Cada campus participante do evento deverá encaminhar, através de documento Oficial (Ofício Original), devidamente assinado pelos respectivos Diretores (geral ou de ensino) ou coordenador de curso, aos cuidados da Comissão Organizadora Geral (e-games@ifpb.edu.br), designando um representante legal de sua instituição, sendo obrigatoriamente um servidor com SIAPE o qual será denominado **Chefe de Delegação**.

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

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



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

§3º Na ausência de inscrição de um Chefe ou sub-chefe de Delegação até a data limite estabelecida no cronograma oficial, deverá ser definido, pelas equipes representantes do campus, estudante maior de idade que assumirá automaticamente as atribuições do cargo até indicação do servidor responsável.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 25º Terão direito a inscrição como estudante-atleta no **eJIFPB 2025**, os estudantes da Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica, devidamente matriculados e **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 **apenas** em cursos e 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 ou que tenham frequência inferior à 75% dos registros de aulas, **NÃO PODERÃO PARTICIPAR dos eJIFPB 2025**.

Art. 26º Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

- I. Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;
- II. Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;
- III. Autorização do responsável legal, para os menores de idade ([ANEXO I](#));
- IV. Termo de compromisso e cessão de imagem, para os maiores de idade ([ANEXO II](#))

Art. 27º 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,



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que impeçam a participação do estudante-atleta no horário marcado.

Art. 28º Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 29º As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas da mesma IF podendo pertencerem a diferentes *campi*.

Art. 30º Para cada modalidade poderá ser inscrito um **Técnico de Modalidade**.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os Técnicos das modalidades deverão ser servidores com número de matrícula no SIAPE (Sistema Integrado de Administração de Pessoal) ou Discentes seguindo os mesmos requisitos que os atletas.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 31º Somente os representantes legais ou os técnicos das equipes deverão efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas de sua equipe, no **eJIFPB 2025**

Art. 32º As inscrições ocorrerão nas datas e horários previstos na programação e deverão ser realizadas através de preenchimento de formulário nos links abaixo:

Counter Strike 2 (Valve): <https://forms.gle/w8YGbKE1jNV0HPWk8>

Free Fire (Garena): <https://forms.gle/fSvPFnj5NR2T1jj39>

League of Legends (Riot Games): <https://forms.gle/4cvGEJLRBziG3rZv7>

Valorant (Riot Games): <https://forms.gle/EHDHoZCRdrbwEu1x7>

Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino: <https://forms.gle/3HXymdN1g2RNWJ7e6>

§1º Cada time deverá ser inscritos em formulário diferente.

§2º A inscrição para o xadrez deverá ser por atleta/naipe

§2º Os documentos exigidos que deverão ser DIGITALIZADOS e anexados ao formulário, por equipe, são:

I. Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de imagem ([Anexo I](#));

II. Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes maiores de idade ([Anexo II](#));

III. Boletim emitido via SUAP com validade no período de inscrição;

Art. 33º A homologação das inscrições ocorrerá na data prevista na programação deste regulamento.

DAS REUNIÕES



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Art. 34º Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

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

Art. 35º A convocação ocorrerá por publicação na **Página Oficial do Evento**, sendo obrigatória a presença do Chefe de Delegação nas reuniões.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o Chefe de Delegação não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante, sendo o Sub-Chefe ou um dos Técnicos de modalidade inscritos no evento.

Art. 36º A reunião para sorteio de distribuição nos grupos ocorrerá na data e horário previsto na programação deste regulamento.

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

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

DA COMUNICAÇÃO

Art. 37º Os chefes das delegações serão adicionados em grupo do Whatsapp criado para promover a agilidade da comunicação.

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

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

Art. 38º Os Chefes de Delegação também precisarão de uma conta de e-mail no Gmail ativa para participar das videoconferências.

Art. 39º **Todas** as solicitações devem ser realizadas através do [Formulário Geral de Solicitações](#), a ser preenchido exclusivamente pelos Chefes de Delegação, disponível em link na **Página Oficial do Evento**.

Art. 40º Todas as solicitações realizadas serão automaticamente publicadas e podem ser consultadas na **Página Oficial do Evento** a qualquer momento, a partir da sua submissão.

Art. 41º Todas as deliberações sobre as solicitações podem ser visualizadas em link disponível na **Página Oficial do Evento**.



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Art. 42º Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na **Página Oficial do Evento**.

DAS DISPUTAS

Art. 43º 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.

Art. 44º **A presença dos estudantes-atletas na plataforma que ocorre a partida é de total responsabilidade da equipe.**

§1º A equipe ou estudante-atleta que não comparecer à plataforma de partida no horário determinado pela Tabela Oficial, será considerado(a) perdedor(a) e terá a ausência analisada.

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

§3º Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **após o início do jogo** não prejudicarão o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

Art. 45º Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o **eJIF 2025**, 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;

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

Art. 46º 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 aplicada a derrota



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

por [W.O. \(Without Opponent\)](#) é de **10 minutos** em cada partida.

Art. 47º Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado para outra data e hora oportuna, devendo ocorrer sem que prejudique as demais fases do evento.

Art. 48º Problemas enfrentados pela Organização do **eJIFPB 2025 após o início do jogo**, não prejudicarão o prosseguimento do mesmo, ficando os estudantes-atletas em jogo responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização posteriormente.

Art. 49º Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos ([RIOT GAMES](#), [GARENA](#), [LICHES](#), [VALVE](#)), que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da Organização do **eJIFPB 2025**.

Art. 50º Havendo problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos ([RIOT GAMES](#), [GARENA](#), [LICHES](#), [VALVE](#)) ou outras circunstâncias incomuns, após o início da partida, que gerem a impossibilidade de se retomar a partida, a Coordenação de Modalidade pode determinar o vencedor com base em vantagem ou determinar a repetição da partida (vide regulamentos específicos).

DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 51º 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 ou deixar outrem jogar na conta **usando a conta** do estudante-atleta;
- IV. **Uso de qualquer programa, script ou similar** - Fazer uso de ferramentas que possam gerar vantagens diretas ou indiretas a um estudante-atleta durante uma partida;
- V. **Combinação de Resultado** - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/equipes que visa manipular 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,



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias contra os demais estudantes-atletas ou organizadores, assim como cometer atos sistemáticos, hostis e repetitivos para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade;

VII. Engano - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Técnica, se forem solicitados;

Art. 52º Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, poderão ser tomadas medidas imediatas aplicadas pela própria Coordenação de Modalidade. Quando a conduta antidesportiva transcender aspectos técnicos ou demandar maiores ações, os fatos serão encaminhados à Comissão Disciplinar, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

§1º Todas as partidas disputadas no evento podem ser investigadas e, constatando-se comportamento anômalo do jogador (técnica evidentemente incompatível com o nível do jogador), poderá acarretar em denúncia encaminhada à desenvolvedora do jogo, bem como enquadrada como conduta antidesportiva, a ser julgada pela Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar.

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

Art. 53º Nenhum integrante da Delegação pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 54º 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. 55º Qualquer pessoa envolvida, ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Organização do evento e/ou das modalidades entenda, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização do evento;

Art. 56º Todos os participantes do evento se comprometem a evitar qualquer vantagem ficando os mesmos obrigados a notificar a Comissão Central Organizadora, através do seu respectivo Chefe de Delegação, quando tomarem conhecimento de qualquer erro ou incompletude, quer seja por parte da organização, quer seja por parte de qualquer outro participante.

Art. 57º Um estudante-atleta, Técnico ou Chefe de Delegação poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar do **eJIFPB 2025**.

Art. 58º Em caso de constatada conduta inadequada ou violação das regras por algum participante ou equipe durante a realização do evento, o(s) mesmo(s) estará(ão) sujeito(s) a receber as seguintes penalidades:

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

Art. 59º A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 60º Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 61º A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar, um estudante-atleta ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração nos casos em que a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 62º Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 63º É de responsabilidade do estudante-atleta e da IF que ele representa (através do seu Chefe de Delegação e Técnicos) os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 64º Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no [Formulário Geral de Solicitações](#), devendo ser preenchido pelo Chefe de Delegação e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

§1º Os Chefes de Delegação e/ou Técnicos da Modalidade terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término da partida para registrar o recurso.

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

Art. 65º As legislações utilizadas pela Comissão Disciplinar para fins de deliberação são as seguintes:

- I. Regulamento Geral do Evento;
- II. Regulamento Específico para o Counter Strike 2;
- III. Regulamento Específico para o Free Fire;



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- IV.Regulamento Específico para o League of Legends;
- V.Regulamento Específico para o Valorant;
- VI.Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- VII.[Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva](#);
- VIII.[Código de Disciplina COJIF](#);
- IX.[Lei 8112/90](#).
- X.[Estatuto da Criança e Adolescente](#)

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

DOS PRÊMIOS

Art. 66º Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 67º Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações, serão registrados no **Hall dos Vencedores** do evento.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 68º As Delegações que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as etapas e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando sujeitas a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.

Art. 69º Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 70º As instituições participantes do **eJIFPB 2025** deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades, Código de Ética Desportiva, Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva, Código de Disciplina (COJIF), submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 71º 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. 72º As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes cadastradas para tal.

Art. 73º Para se cadastrar na equipe de transmissão, deve ser preenchido o formulário a ser disponibilizado na Página Oficial do Evento.

§1º A transmissão é reservada à equipe previamente selecionada pela Comissão Organizadora, a qual receberá materiais específicos do evento para compor os layouts de



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

transmissão;

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

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

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

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

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

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

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

Art. 74º Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta *online* para compartilhamento.

Art. 75º A Comissão Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art. 76º Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

Comissão Organizadora Geral