



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS – Fase Institucional IFPI –



2022

REGULAMENTO GERAL



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022

1

PROGRAMAÇÃO

Período de Inscrições	01/07 a 06/07/2022
Homologação das inscrições	07/07/2022
Reunião de sorteio (Google Meet)	07/07/2022 (16 horas)
Divulgação das tabelas de competições	07/07/2022
Abertura	08/07/2022 (08 horas)
Data de início da competição	08/07/2022
Data de término da competição	09/07/2022

Autores

- 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
- CALAND, Ricardo Basílio de Oliveira – IFPI (Adaptação do regulamento geral, dos regulamentos específicos das modalidades free fire e xadrez arena, dos anexos e criação dos links com os formulários de inscrição para a realização da Fase Institucional do IFPI).

Colaboradores

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

Diagramação e Arte

- SILVA, Suelyn Fernanda da - IFPR



REGULAMENTO GERAL

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO PIAUÍ (eJIF IFPI 2022)**, será realizado seguindo o **REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS** (Fase Nacional, com algumas adaptações) alicerçado no [Programa de Expansão da Educação Profissional](#), que baseia-se nos seguintes princípios:

- §1º - **Da Democracia**, assegurando o direito à práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da [Constituição Federal de 1988](#);
- §2º - **Do Conhecimento**, propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;
- §3º - **Da Educação**, atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;
- §4º - **Do Respeito à Cidadania**, estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;
- §5º - **Da Humanização**, proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.



DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - O [eJIF IFPI 2022](#) será realizado pela Reitoria, através da Pró – Reitoria de Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí e organizado por servidores designados mediante portaria assinada pelo Reitor.

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 [eJIF IFPI 2022](#), 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 www.ifpi.edu.br

Art. 6º - Fazem parte deste Regulamento e estão disponíveis na [Página Oficial do Evento](#):

§1º - Regulamentos específicos das modalidades de jogos eletrônicos que integrarão o evento, sendo elas o “[Free Fire](#)” e o “[Xadrez Arena](#)”;

§2º - Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022



4

§3º - Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade);

§4º - Formulários de inscrição on line;

§5º - Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos;

§6º - Todos os outros documentos oficiais a serem produzidos, também serão disponibilizados.

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:

§1º - **Equipe:** conjunto estudantes-atletas que representarão oficialmente o seu time neste evento.

§2º - **Capitão/Capitã de equipe:** representante maior da equipe no evento, responsável pela inscrição, envio de documentação, participação de reuniões com a Comissão Organizadora e em todos os atos que precedem e sucedem a competição.

§3º - **Modalidades de jogos eletrônicos:** Free Fire e Xadrez Arena.

§4º - **Estudante-atleta:** estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022



5

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 **EQUIPE** participante, na figura do seu/sua **CAPITÃO/CAPITÃ**, 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 **EQUIPE** 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)

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022



6

§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.

I – O/A CAPITÃO/CAPITÃ será informado (a), por meio eletrônico, sobre alterações e deverá transmitir aos demais integrantes da equipe.

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 [eJIF IFPI 2022](#), tem como objetivo:

- §1º - Promover a saúde mental dos estudantes através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam/estejam em locais diferentes;
- §2º - Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (eSport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;
- §3º - Proporcionar a Integração entre Discentes, Docentes, Técnicos Administrativos do Instituto Federal do Piauí e sociedade em geral;
- §4º - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;
- §5º - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;
- §6º - Favorecer a interação entre os *campi* do IFPI, por meio do eSport.



DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 13º - Constituirão o [eJIF IFPI 2022](#) as seguintes comissões, instituídas através de portaria do Reitor:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO TÉCNICA.

FINALIDADE DAS COMISSÕES

Art. 14º - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA: composta por servidores do Instituto Federal do Piauí e demais colaboradores, será presidida pelo professor **RICARDO BASÍLIO DE OLIVEIRA CALAND**. Tem a função de responder pela execução geral do [eJIF IFPI 2022](#). 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 resultado final.

§2º - COMISSÃO TÉCNICA: Fará a gerência da competição, e será conduzida

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022

9

pelos professores **EMMANUEL WASSERMANN MORAES E LUZ**, **SIDNEY RAMOS DOS SANTOS**, **LÁZARO MIRANDA CARVALHO (modalidade Xadrez arena)** e pelo colaborador externo **JORDAN TAVARES TEOTÔNIO (modalidade Free Fire)** 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/as CAPITÃOS/CAPITÃS das equipes;
- III - Organizar a classificação e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;
- IV - Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);
- V - Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nas disputas, a fim de solucioná-las;
- VI - Emitir informações diárias sobre o andamento e resultado das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- VII - Receber, classificar, divulgar e arquivar documentos referentes a parte técnica.
- VIII - Resolver, no que se referem à parte técnica, os casos omissos;
- IX - Apreciar, 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. 15º - A solenidade de abertura do [eJIF IFPI 2022](#) ocorrerá no dia **08 de Julho (sexta-feira) de 2022, às 08 horas**, sendo obrigatória a participação do(a)

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022



10

CAPITÃO/CAPITÃ de cada equipe na cerimônia online.

Art. 16º - O [eJIF IFPI 2022](#) terá as seguintes modalidades:

- I - Free Fire (Garena);

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022

11

II - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.

Art. 17º - O quantitativo de estudantes-atletas nas modalidades será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas*
FREE FIRE (GARENA)	04 (01 time)	até 01

Modalidade	Masculino	Feminino
XADREZ ARENA (LICHESS)	até 04	até 04

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

§1º - Para a modalidade Free Fire 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 na modalidade Free Fire.

Art. 18º - Caso o estudante-atleta inscrito no evento não possa participar por motivo de força maior, as **substituições de inscrições** deverão ser realizadas, mediante comunicação com a Comissão Geral organizadora.

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022



12

§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(a) CAPITÃO/CAPITÃ da equipe. O número limite de **substituições de inscrições** se encontra no quadro a seguir:

Modalidades	Substituições
FREE FIRE (GARENA)	01

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

Art. 19º - A **Etapa Institucional** para a seleção das equipes que representarão as Instituições Federais **é de responsabilidade de cada Instituição**, competindo à mesma a elaboração dos critérios e regulamentos para seleção.

PARÁGRAFO ÚNICO - As partidas nesta etapa terão organização própria dentro de cada IF, de acordo com o número de equipes participantes, com data a ser determinada por cada IF e obedecendo a possibilidade para o cumprimento do prazo limite **para as inscrições na Etapa Nacional (até dia 05 de agosto)**.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA

Art. 20º - Terão direito a inscrição como estudante-atleta no [eJIF IFPI 2022](#), os estudantes de qualquer um dos *campi* do Instituto Federal do Piauí, devidamente matriculados e **FREQÜENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022



13

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

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



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

Art. 21º - Para serem inscritos no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

§1º - Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados;

§2º - Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno;

§3º - Autorização do responsável legal, para os menores de idade (ANEXO I);

Art. 22º - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

§1º - Os estudantes-atletas utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a:

- I - A proteção e funcionamento do seu computador;
- II - O software que jogam;
- III - A estabilidade de conexão à internet;
- IV - A porcentagem e estado da bateria;
- V - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;



VI - Rendimento do jogo em seus dispositivos.

§2º - A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais problemas com internet, software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que impeçam a participação do estudante-atleta no horário marcado.

Art. 23º - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

Art. 24º - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo **Campus**.

Art. 25º - Para cada equipe deverá ser inscrito(a) um(a) Capitão/Capitã.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 26º - Somente o(a) Capitão/Capitã poderá efetuar a inscrição da sua equipe.

Art. 27º - As inscrições ocorrerão de **01 a 06 de Julho de 2022**.

§1º - Os documentos exigidos que deverão ser (DIGITALIZADOS) para inscrição são os seguintes:

- I - Autorização dos pais/responsáveis legais, para participantes menores de idade e cessão de imagem (Anexo I);
- II - Documento de identificação com foto, válido em todo território nacional.
- III - Termo de compromisso e cessão de imagem, para participantes maiores de idade (Anexo II);



- IV - Foto 3x4 com o rosto visível, sem óculos, bonés ou similares, em formato JPG com resolução mínima de 600x600 pixels e tamanho máximo de 2 MB;
- V – Comprovante de matrícula.

DAS REUNIÕES

Art. 28º - Os representantes (CAPITÃO/CAPITÃ) das equipes deverão participar das reuniões informativas (pelo *Google Meet*), antes e durante o evento, para:

- §1º - Definir padrões de condução da competição;
- §2º - Realizar o sorteio para composição dos grupos;



§3º - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades;

§4º - Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o(a) CAPITÃO/CAPITÃ não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um representante.

Art. 29º - A reunião para sorteio de distribuição nos grupos está marcada para o dia 07 de Julho de 2022 às 16 horas.

§1º - Todos os CAPITÃOS/CAPITÃS estão convocados para esta reunião.

Art. 30º - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas/ disponibilizadas na [Página Oficial do Evento](#).

DAS DISPUTAS

Art. 31º - 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. 32º - 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 prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

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

Art. 33º - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o [eJIF IFPI 2022](#), assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Organização do Evento isenta de qualquer culpa.

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

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

I - É de responsabilidade de cada estudante-atleta manter sua conta



de jogador atualizada e sem impedimentos (como banimentos ou suspensões), que possam impedir sua participação nas datas previstas para os jogos.

Art. 34º - 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 por W.O. (Without Opponent) é de **10 minutos** em cada partida.

Art. 35º - 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.

§1º - Problemas enfrentados pela Organização do eJIF IFPI 2022 após o **início do jogo**, não prejudicará o prosseguimento do mesmo, ficando os estudantes-atletas adversários responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização posteriormente.

Art. 36º - Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (GARENA e LICHESS) que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária das mesmas, a critério da Organização do eJIF IFPI 2022.

Art. 37º - Havendo problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (GARENA e LICHES) 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. 38º - 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,

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Institucional IFPI – Edição 2022

21

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 forem solicitados;

Art. 39º - 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 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. 40º - Nenhum integrante da EQUIPE pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.



Art. 41º - 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. 42º - 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. 43º - 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 CAPITÃO/CAPITÃ, quando tomarem conhecimento de qualquer erro ou incompletude, quer seja por parte da organização, quer seja por parte de qualquer outro participante.

Art. 44º - Um estudante-atleta poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Técnica e/ou Comissão Disciplinar do [eJIF IFPI 2022](#).

§1º - Caso haja alguma 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.

§2º - A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 45º - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 46º - 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 caso a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 47º - Além das consequências previstas neste Regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 48º - É de responsabilidade do estudante-atleta os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 49º - As legislações utilizadas pela Comissão Disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

- I - Regulamento Geral do Evento;
- II - Regulamento Específico para o Free Fire;
- III - Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- IV - [Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva](#);
- V - [Código de Disciplina COJIF](#);



- VI - [Lei 8112/90.](#)
- VII - [Estatuto da Criança e Adolescente](#)

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

DOS PRÊMIOS

Art. 50º - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 51º - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem a primeira colocação em cada modalidade irão representar o Instituto Federal do Piauí na etapa Nacional do ejif 2022.



DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 52º - As EQUIPES que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as etapas e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando sujeitas a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.

Art. 53º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 54º - As equipes participantes do [eJIF IFPI 2022](#) 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 conseqüências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 55º - 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. 56º - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

Art. 57º - A Comissão Central Organizadora poderá expedir outros documentos, se necessário, para a complementação deste Regulamento Geral.

Art. 58º - Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Central Organizadora.