



JOGOS ELETRÔNICO DO INSTITUTO FEDERAL DO AMAPÁ 2022

- Etapa Estadual -

REGULAMENTO GERAL



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO AMAPÁ
EJIFAP 2022
COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Este Regulamento, é baseado no Regulamento Geral do eJIF 2002 Nacional elaborado com base nos Princípios e Fins da Educação Nacional , visa estabelecer as normas para a realização do eJIF Fase Estadual IFAP 2022 , de forma harmônica e disciplinada, promovendo a organização do esporte eletrônico na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

Art. 2º - A página eletrônica oficial do evento é <https://tinyurl.com/ejif2022>

Art. 3º - **OS JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO AMAPÁ – E-JIFAP 2021**, é alicerçado no Programa de Expansão da Educação Profissional, 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 educando;

§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.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO AMAPÁ
EJIFAP 2022
COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

DOS OBJETIVOS

Art. 4º - O E-JIFAP 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, IFs 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;

Art. 5º - Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento, assim como **Regimento Interno dos Jogos dos Instituto Federal do Amapá** e suas regras de conduta, sendo ambos os documentos norteadores para aplicação de penalidades ou decisões de qualquer natureza.

Parágrafo Único: Nos casos omissos caberá a comissão organizadora dos jogos decidir a respeito.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - As inscrições ocorrerão de 13 a 20 de julho de 2022 por meio de preenchimento de formulário eletrônico no google forms, conforme as modalidades a seguir:

- ✓ League of Legends: <https://forms.gle/z3vQNFeX7BHjNGAh8>
- ✓ Xadrez on-line: <https://forms.gle/dtyzRaXtsb8PPo7WA>



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ

EJIFAP 2022

COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

Art. 7º - Poderão se inscrever nos jogos todo e qualquer alunos que detenham vínculo com o Instituto Federal do Amapá desde que estejam em algum de nossos cursos regulares, sendo: **Cursos Técnicos e Médio, Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Superior e Pós-graduação.**

Art. 8º -No ato da inscrição, deverá ser anexado, para cada atleta, os seguintes documentos:

- ✓ Declaração de matrícula, expedida via suap;
- ✓ Autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade), **conforme Anexo I;**
- ✓ Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade), **conforme Anexo II.**

Art. 9º - É da inteira responsabilidade dos atletas atenção aos prazos ou atenção a qualquer atualização ou condição imposta pela comissão organizadora sobre os jogos. Toda e qualquer alteração de data ou regra, será dada a devida publicidade, afim de que nenhum atleta seja prejudicado.

Art. 10 - As equipes de League of Legends deverão ser inscritos por seus respectivos capitães. O preenchimento da inscrição é de inteira responsabilidade das equipes.

Art. 11 - A homologação das inscrições pelos atletas de Xadrez devem ser homologadas por seu técnico.

Art. 12 - **O preenchimento do formulário da inscrição não garante a participação dos atletas, para ter acesso ao torneio também é necessário uma conta nas plataformas que ocorrerão as disputas, na forma do Art 21 deste regulamento.**

Art. 13. 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);



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ

EJIFAP 2022

COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

Art. 14. 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. II. - O software que jogam;
- III. III. - A estabilidade de conexão à internet;
- IV. IV. - A porcentagem e estado da bateria;
- V. V. - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- VI. 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. 15 - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de uma modalidade.

Art. 16 - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do mesmo campus.

Art. 17 - Para cada modalidade poderá ser inscrito um técnico.

Art. 18 - Não poderão se inscrever nos jogos:

- I. Estudantes que já **TENHA CONCLUÍDO** todas as disciplinas do seu curso;
- II. Estudantes que estejam apenas finalizando o seu **ESTÁGIO CURRICULAR** obrigatório ou **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**.

Parágrafo único. Os técnicos das modalidades deverão ser servidores com SIAPE.

DOS CAMPI

Art. 19- Será reservado aos campus igualdade de atletas na competição, sendo a seguinte distribuição entre as modalidades:

- I. Na modalidade **League of Legends** será reservado a cada unidade 10 times.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ

EJIFAP 2022

COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS

- II. Na modalidade **Xadrez Online** será reservado a cada unidade a participação de 20 atletas, sendo 10 do sexo feminino e 10 do sexo masculino.

PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS

Art. 20 - As competições ocorrerão no período de 27 a 29 de julho de 2022, distribuídos na seguinte forma:

- ✓ **League of Legends: dia 27 de julho de 2022.**
- ✓ **Xadrez on-line: Dias 28 e 29 de julho de 2022.**

Art. 21 - Os estudantes-atletas devem:

- I. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos neste Regulamento Geral e Específico.
- II. Possuir uma conta do jogo League of Legends e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III. Possuir uma conta de Xadrez **no aplicativo aplicativo Zoom** e Possuir uma **conta no Lichess.org** em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- IV. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem com a plataforma Lichess.org, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários das referidas;
- V. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta da Instituição **“Regimento Interno do Jogos o IFAP”**.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 22- Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pela Coordenação de Modalidade, Chefe de Delegação e/ou Técnico da Modalidade e encaminhada para a Comissão Disciplinar.



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO AMAPÁ
EJIFAP 2022
COMISSÃO ORGANIZADORA DOS JOGOS**

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

§ 2º Situações técnicas específicas da modalidade poderão ser resolvidas junto à Coordenação de Modalidade.

Art. 23. Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

Art. 24 - Os campi participantes dos Ejifap - 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, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 25 - 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. 26 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

Delegação responsável pelo E-JIFs/2022

Portaria nº 582/2022-GAB/RE/IFAP