

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS  
INSTITUIÇÕES FEDERAIS  
– Fase Institucional –**



**REGULAMENTO  
GERAL  
Edição 2021**

# CRONOGRAMA

Período de inscrições	de 23 a 28 de junho
Relação preliminar de inscritos	01 de julho
Prazo para interposição de recursos referente a relação preliminar de inscritos	02 de julho
Resultado dos recursos e relação definitiva de inscritos	05 de julho
Período de inscrição no Torneio	de 08 a 09 julho
Data de início da competição	14 de julho
Data de término da competição	28 de julho

# REGULAMENTO GERAL

## DOS PRINCÍPIOS

**Art. 1º** - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA (eJIF GAMES IFFar 2021)**, baseia-se nos seguintes princípios:

**§1º - Da Democracia:** assegurando o direito às práticas desportivas formais e não formais preconizados 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.

## DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 2º** - O **eJIF GAMES IFFar 2021** é organizado por uma Comissão Central e Específica constituída por servidores e alunos do IFFar.

**Art. 3º** - 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.

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

**§1º - Modalidades de jogos eletrônicos:** Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena.

**§2º - Estudante-atleta:** estudante jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.

**Art. 5º** - As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam/patrocinam este projeto.

**Art. 6º** - 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 Profissional, Científica e Tecnológica.

**Art. 7º** - As informações oficiais podem ser encontradas no link <https://iffar.edu.br/ejif2021>

**Art. 8º** - Fazem parte deste Regulamento

**§1º** - Regulamentos específicos das modalidades (Free Fire, League of Legends e Xadrez Arena);

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

**§3º** - Anexo II - Lista de Proibições de Skins de Campeões para o League of Legends.

§4º - O Formulário de inscrição no evento disponível em <https://forms.gle/xj8zESnaFEb6Dgtk7> ;

§5º - O Formulário Geral de Solicitações/Recursos disponível em <https://forms.gle/DYtQaJzRErtVHJFK8> .

## **DOS OBJETIVOS**

**Art. 9º - Os eJIF GAMES IFFar 2021, tem como objetivo:**

§1º - 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;

§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 IFFar 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 a comunidade acadêmica do IFFar, por meio do eSport.

## **DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO**

**Art. 10º - Constituirão os eJIF GAMES IFFar 2021 as seguintes comissões,**

instituídas através de portarias de autoridades competentes sendo as seguintes:

- I - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA;
- II - COMISSÃO DE DESPORTO;
- III - COMISSÃO DISCIPLINAR;
- IV - SECRETARIA;
- V - COMISSÃO DE PRODUÇÃO E ARTE, TRANSMISSÃO, COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL.

## **FINALIDADE DAS COMISSÕES**

**Art. 11º** - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

**§1º - COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA:** terá a função de responder pela execução geral dos **eJIF IFFAR GAMES 2021**. 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.

**§2º - COMISSÃO DE DESPORTO:** Fará a gerência da competição. Compete à Comissão de Desporto:

- 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 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.

**§3º - 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.

**§4º - 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;

**§5º - COMISSÃO DE PRODUÇÃO E ARTE, TRANSMISSÃO, COMUNICAÇÃO E CERIMONIAL.** Compete à Comissão de Produção e Arte, Transmissão, Comunicação e Cerimonial:

**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.

## **DA CONFIGURAÇÃO DAS EQUIPES**

**Art. 12º** - Os **eJIF IFFAR GAMES 2021** terão as seguintes modalidades:

**I** - Free Fire (Garena);

**II** - League of Legends (Riot Games);

**III** - Xadrez Arena (Lichess) masculino e feminino.



**Art. 13º** - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa **INSTITUCIONAL** nas modalidades será o seguinte:

<b>Modalidades</b>	<b>Titulares</b>	<b>Reserva*</b>
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.

**§1º** - Para o Free Fire e League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**§2º** - No momento da inscrição, é obrigatório preencher o número de titulares e reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

**§2º** - Após a homologação das inscrições não poderá ser modificada a composição das equipes.

## **DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA**

**Art. 14º** - Terão direito a inscrição como estudante-atleta nos **eJIF IFFAR GAMES 2021**, estudantes do Instituto Federal Farroupilha, devidamente matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos regulares **NO MOMENTO DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS**.

**§1º** - Entendem-se como cursos regulares: Cursos Técnicos de Ensino 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 GAMES 2021**.

**Art. 15º** - 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. 16º** - 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. 17º** - Cada estudante-atleta inscrito poderá participar somente de **uma modalidade**.

**Art. 18º** - As equipes devem ser formadas obrigatoriamente por estudantes-atletas do IFFAR, podendo pertencer a diferentes *campi*.

## **DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES**

**Art. 19º** - As inscrições ocorrerão de **23 de junho a 28 de junho de 2021**.

**§1º** - O endereço do **SISTEMA INFORMÁTICO** para inscrição está disponível em <https://forms.gle/xj8zESnaFEb6Dgtk7>.

**§2º** - 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);
- 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;

**Art. 20º** - A homologação das inscrições está prevista para **05 de julho de 2021**.

## **DAS REUNIÕES**

**Art. 21º** - Os representantes das equipes podem ser convocados para a realização de 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.

## **DA COMUNICAÇÃO**

**Art. 22º** - 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.

## **DAS DISPUTAS**

**Art. 23º** - 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. 24º** - A presença dos estudantes-atletas na plataforma de 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 perdedor e terá a ausência comunicada à Comissão Disciplinar que irá analisar o caso.

**§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.

**§4º** - 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. 25º** - 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 aplicado o **W X O** é de **10 minutos** em cada partida.

**Art. 26º** - 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.

**§1º** - Problemas enfrentados pela Organização dos **eJIF GAMES 2021** 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. 27º** - 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 2021**.

**Art. 28º** - 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.

## **DAS CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS E DAS PENALIDADES**

**Art. 29º** - 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;

**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;

**Art. 30º** - 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.

**Art. 31º** - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

**Art. 32º** - 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. 33º** - 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;

**Art. 34º** - 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 2021**.

**§1º** - 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.

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

**Art. 35º** - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

**Art. 36º** - 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.

**Art. 37º** - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

**Art. 38º** - É de responsabilidade do estudante-atleta os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

**Art. 39º** - 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 League of Legends;
- IV - Regulamento Específico para o Xadrez Arena;
- 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;
- IX – Regulamento de Convivência Discente do IFFAR.

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

## **DOS PRÊMIOS**

**Art. 40º** - Não haverá premiação física para os vencedores do evento, mas os primeiros lugares de cada competição representarão o IFFAR nos Jogos Nacional 2021.



## **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 41º** - 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. 42º** - 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.

**§1º** - 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.

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

**Art. 43º** - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

**Art. 44º** - Os participantes dos **eJIF GAMES 2021** 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, à todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

**Art. 45º** - Ao se inscreverem no evento os participantes do **eJIF GAMES 2021** autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, irrevogável e irretratável 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.

**Art. 46º** - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela

Organização do Evento ou por equipes contratadas ou cedidas para tal.

**Art. 47º** - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

**Art. 48º** - A Comissão de Técnica e a Comissão Central Organizadora expedirão outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

**Art. 49º** - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.

**Santa Maria, 22 de junho de 2021.**

**Comissão Central Organizadora**

# 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 2021)**, que ocorrerá de 14 a 28 de julho de 2021, 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: \_\_\_/\_\_\_/2021

Assinatura: (igual consta no documento)



Tire a foto do documento

# ANEXO II

## 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: Fliperama
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
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. Vladimir: Águas Sombrias
46. Vladimir: Ladrão de Almas
47. Vladimir: Emissário da Escuridão
48. Ziggs: Chefão