

EDITAL 004/2019 DO IFSC CÂMPUS TUBARÃO DE REGULAMENTAÇÃO PARA OS JOGOS SEDENTÁRIOS DO CAMPUS.

A Diretora-Geral do Câmpus Tubarão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, Sra. Consuelo Aparecida Sielski Santos, nomeada pela Portaria nº 3423, publicada no D.O.U. de 19 de dezembro de 2016, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, juntamente com a Comissão de Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão constituída pela Portaria nº 28 de 27 de março de 2019, torna público o Edital de Regulamentação dos Jogos Sedentários.

1 – DO CALENDÁRIO

1.1. Para a realização do evento, obedecer-se-á ao seguinte cronograma:

Período de inscrição nos Jogos	01/04 a 05/04 na Secretaria Acadêmica
Período de inscrição nas Oficinas	09/04 a 11/04 - online no SIGAA-Extensão
Homologação das inscrições dos Jogos	10/04 após 20h
Esquenta/Café coletivo	13/04 às 8:00h
Horário dos Jogos	13/04 das 8:30 às 12:00
Horário Oficinas	13/04 das 13:30 às 17:30

1.2 No período da manhã serão realizadas as modalidades competitivas; no período da tarde serão ofertadas Oficinas. Todas as atividades são abertas à comunidade externa.

2 – DA INSCRIÇÃO

2.1 O evento é aberto ao público (discentes, servidores e comunidade externa).

2.2 A inscrição nas **modalidades competitivas**, que deve ser realizada apenas na categoria de competidor, será efetuada mediante preenchimento da ficha de inscrição (Anexo I ou II), no período de 01/04 a 05/04/19 de Abril de 2019 das 09h às 21h na Secretaria Acadêmica do IFSC Tubarão.



2.2.1 A inscrição nas modalidades competitivas será individual ou em equipe, de acordo com as regras de cada modalidade, e cada uma tem sua ficha de inscrição específica, localizada nos anexos deste regulamento.

2.2.2 Da quantidade de vagas em cada modalidade competitiva:

- I. Super Bomberman 5: 15 vagas
- II. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE: 8 equipes de 5 pessoas
- III. League of Legends: 8 equipes de 5 pessoas
- IV. Xadrez: 8 vagas

2.2.3 Modalidades Extras:

Haverá uma sala com baralho, dominó e jogos de playstation à disposição do público, sem necessidade de inscrição prévia.

2.3 A inscrição das **oficinas** se dará pelo Portal Público de Inscrições no SIGAA - Extensão: <https://sigaa.ifsc.edu.br/sigaa/link/public/extensao/inscricoesOnline>, conforme datas estabelecidas no calendário.

2.4 É vedada a inscrição em mais de uma oficina ou mais de um jogo.

2.5 A seleção dos inscritos será por ordem de inscrição.

2.6 A divulgação dos candidatos **homologados nas modalidades de jogos** ocorrerá no mural do Câmpus e no Facebook do Câmpus Tubarão, no dia 10/04.

2.7 A homologação das inscrições para os jogos será de acordo com a data de preenchimento das fichas, por ordem de inscrição, e ao atendimento às regras do edital.

2.8 A confirmação da inscrição nas oficinas se dará a partir de mensagem de “inscrição confirmada” via sistema de gerenciamento de inscrições online. Acompanhe via e-mail.

3 – DO HORÁRIO DAS DISPUTAS

Super Bomberman 5	08:30 às 12:00
CS:GO	08:30 às 12:00
LOL	08:30 às 12:00
Xadrez	08:30 às 12:00



4 – DA PREMIAÇÃO

4.1. Os primeiros colocados em cada modalidade receberão medalhas .

5 – DAS REGRAS DO SUPER BOMBERMAN 5

5.1. Serão apresentadas no dia do campeonato.

6 – DAS REGRAS DO COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)

6.1 A competição se dará entre equipes compostas por cinco (5) membros, sendo um deles o capitão.

6.2 A disputa será dividida em duas (2) partes: a etapa classificatória e a final.

6.2.1 A etapa classificatória se dará no formato de chaves, mata-mata, disputada por todas as equipes inscritas.

6.2.2 A etapa final será uma disputa melhor de três (3) partidas entre as duas equipes classificadas na etapa anterior.

6.2.3 O tipo da disputa pode sofrer alterações de acordo com a quantidade de equipes inscritas.

6.3 É permitido o uso de periféricos próprios como mouse, teclado e fones de ouvido.

6.4 As equipes terão dez (10) minutos que precedem a rodada e aos cinco (5) minutos entre as partidas reservados para os preparativos, e cada jogador deve: entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto; criar ou entrar em um salão de partidas e, se necessário, comunicar o nome da partida; configurar e verificar o equipamento; e informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e ao monitor que estão prontos.

6.5 Se a equipe não estiver presente por completo na hora do início de sua partida a equipe perde por WO.

6.6 As equipes decidirão por par ou ímpar entre os capitães quem assumirá o papel de terrorista e contra-terrorista.

6.6.1 Nas partidas da final, uma das equipes começa a jogar pelo lado terrorista e outro time do lado contra-terrorista. Depois disso, os times trocam de função (time que estava como terrorista passa a jogar como contra-terrorista e vice-versa) em cada uma das duas partidas.

6.7 As partidas serão acompanhadas por um monitor.

6.8 Além do tempo de pausa alocado para cada partida, os jogadores podem pausar o jogo com



supervisão do monitor.

6.8.1 Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização.

6.8.2 Os monitores podem pausar a partida quando quiserem.

6.8.3 Cada equipe tem direito a cinco (5) minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações: Desconexão acidental do hardware ou software com defeito (p. ex: monitor apagado, periféricos desabilitados, erros no jogo) ou problemas físicos que atrapalhem o jogador (p. ex: cadeira quebrada). Em circunstâncias extraordinárias, os jogadores podem pedir aos monitores mais tempo de pausa depois que os cinco minutos tiverem expirado.

6.8.4 A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida com autorização de um monitor e todos os jogadores devem estar em seus devidos lugares.

6.8.5 Se um jogador pausar ou retomar a partida sem permissão após o fim do tempo alocado ou não retomar a partida dentro do intervalo de tempo alocado, ele estará sujeito a penalização.

7 – DAS REGRAS DO LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

7.1. A forma de disputa será dividida em duas partes, a primeira sendo mata-mata, a segunda parte será uma melhor de 3 entre as duas equipes restantes do mata-mata. As partidas serão do tipo de seleção de capitão.

7.1.1 O tipo da disputa pode sofrer alterações de acordo com a quantidade de equipes inscritas

7.2. Os preparativos correspondem aos dez (10) minutos que precedem a rodada e aos cinco (5) minutos entre as partidas. As equipes devem usar este tempo para verificar se está tudo preparado. Durante os preparativos, os jogadores devem:

7.2.1. Entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto.

7.2.2. Criar ou entrar em um salão de partidas e, se necessário, comunicar o nome da partida.

7.2.3. Configurar e verificar o equipamento.

7.2.4. Informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e ao monitor que estão prontos.

7.3. Cada partida será acompanhada por um monitor.

7.4. Além do tempo de pausa alocado para cada partida, os jogadores podem pausar o jogo com supervisão do monitor. Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização.



7.4.1. Pausa supervisionada: Os monitores podem pausar a partida quando quiserem.

7.4.2. Pausa da equipe: Cada equipe tem direito a cinco (5) minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações: Desconexão acidental do Hardware ou software com defeito (p. ex: monitor apagado, periféricos desabilitados, erros no jogo) ou problemas físicos que atrapalhem o jogador (p. ex: cadeira quebrada). Em circunstâncias extraordinárias, os jogadores podem pedir aos monitores mais tempo de pausa depois que os cinco minutos tiverem expirado.

7.4.3. Retomada da partida: A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida com autorização de um monitor e todos os jogadores devem estar em seus devidos lugares.

7.4.4. Pausas não autorizadas: Se um jogador pausar ou retomar a partida sem permissão após o fim do tempo alocado ou não retomar a partida dentro do intervalo de tempo alocado, ele estará sujeito às penalidades.

7.5. É permitido trazer periféricos próprios como mouse, teclado e fones de ouvido.

7.6. Se a equipe não estiver presente por completo na hora do início de sua partida a equipe perde por WO.

7.7. Cada equipe será constituída por 5 integrantes.

8 – DAS REGRAS DO XADREZ

8.1. A Competição de Xadrez será realizada na categoria convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), ressalvado o estabelecido neste Regulamento Específico.

8.2. O tempo de jogo será de 15 (quinze) minutos para cada jogador, com 10 (dez) segundos de incremento (bônus) por jogada legal realizada, ou 10 (dez) minutos para cada jogador, com 10 (dez) segundos de incremento (bônus) por jogada legal realizada, dependendo do total de inscritos presentes no dia do evento e do formato utilizado.

8.3. O jogador, tanto na sua vez de mover, como na do adversário, deverá manter as mãos e os braços próximos ao corpo, estando proibidos gestos que atrapalhem a visão do tabuleiro por parte do oponente, ou que distraiam a atenção do mesmo. O jogador deverá realizar os movimentos usando apenas uma das mãos, inclusive no caso de o jogador realizar o roque.

8.4. A cada infração cometida por um jogador, descrita neste regulamento, poderá a arbitragem atribuir uma advertência ao mesmo. Totalizando três advertências numa mesma partida, o jogador será declarado perdedor do jogo. Cada advertência poderá acarretar diminuição no tempo do relógio, de acordo com critérios adotados pela arbitragem.

8.5. A realização de um lance ilegal, seguida do acionamento do relógio, atribuindo-lhe um



incremento indevido no tempo de jogo, constará como uma razão para advertência, em consonância com o descrito no item 8.4. Também será advertido o jogador que acionar o relógio antes da realização do movimento.

8.6. A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 5 (cinco) minutos.

8.7. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

8.8. O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

8.9. É proibido acionar o relógio usando uma peça capturada.

8.10. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

8.11. É proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação durante os jogos. Se o celular de um jogador ou de seu professor tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

8.12. A forma de disputa poderá ser alterada pela comissão dos jogos, inclusive no que tange os critérios de desempate, em caso de torneio realizado no sistema de pontos corridos, sistema suíço, em 1 (um) único ou mais grupos.

8.13. Na hipótese de uma partida terminar em empate, em caso de torneio no formato de mata-mata, ou em empate em pontos, no formato de pontos corridos, deverá os jogadores empatados, caso este empate não se desfaça pelos critérios de desempate adotados, realizarem uma partida desempate, com peças de cores opostas à partida que empatou, com o tempo de 5 (cinco) minutos para cada jogador, com 3 (três) segundos de incremento (bônus) por movimento legal realizado. Persistindo o empate, uma nova partida, com 2 (dois) minutos de tempo para o jogador das peças brancas, e 1 (um) minuto e 30 (segundos) para o jogador das peças pretas, com 2 (dois) segundos de incremento (bônus) por movimento legal realizado, será realizada. Ocorrendo um terceiro empate, o jogador com as peças pretas nesta última partida será declarado vencedor.

9 – DO CAFÉ COLETIVO

9.1. O lanche coletivo será organizado pela Comissão Organizadora e cada competidor e convidado contribuirá voluntariamente com um alimento (pães, bolos, bolachas, suco, café, doces e salgadinhos).

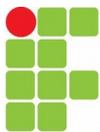


10 – DA COMISSÃO ORGANIZADORA

10.1. A Comissão Organizadora dos Jogos Sedentários é composta por alunos e servidores do IFSC Câmpus Tubarão.

10.2. Casos omissos serão solucionados pela Comissão Organizadora.

Comissão de Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão
Portaria nº28 de 27 de março de 2019



ANEXO I

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA JOGOS INDIVIDUAIS

Nº Inscrição	1-	(preenchimento da Secretaria)
Modalidade:		
		Xadrez
		Super Bomberman 5
Nome:		
Curso IFSC:		
Telefone:		
E-mail:		

Declaro estar ciente e de acordo com o **REGULAMENTO DOS JOGOS SEDENTÁRIOS DO IFSC CÂMPUS TUBARÃO.**

Assinatura do Candidato



ANEXO II

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA JOGOS EM EQUIPE

Modalidade:	<input type="checkbox"/>	COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
	<input type="checkbox"/>	LEAGUE OF LEGENDS

Nome Equipe:		Nº Inscrição	2-
Posição	Nome completo	Nome no jogo	Capitão
0			
1-			
2-			
3-			
4-			
5-			

Declaro estar ciente e de acordo com o **REGULAMENTO DOS JOGOS SEDENTÁRIOS DO IFSC CÂMPUS TUBARÃO.**

Assinatura do Candidato 1

Assinatura do Candidato 2

Assinatura do Candidato 3

Assinatura do Candidato 4

Assinatura do Candidato 5

Responsável pelo preenchimento

Nome:	
Curso IFSC:	
Telefone:	
E-mail:	