

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 68 de agosto 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	09/09 a 15/09 formulário on-line
Período de inscrição na Oficina	09/09 a 15/09 formulário on-line
Homologação das inscrições dos Jogos	18/09 após 20h
Esquenta/Café coletivo	21/09 às 8:00h
Horário dos Jogos	21/09 das 8:30 às 12:00
Horário Oficinas	21/09 das 8:30 às 12:00

1.2 No período da manhã serão realizadas as modalidades competitivas e ofertadas as 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 09/09 a 15/09 de 2019 via formulário eletrônico conforme descrito nos links abaixo:

- Modalidades por equipe (Counter-Strike e League of Legends).
(<https://forms.gle/c47yNRFb5BJvqDQX9>)
- Modalidades Individual e Duplas (Street Fighter II, Xadrez, Canastra, Dominó).
(<https://forms.gle/7Lw4XAsGDFoaysae9>)

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. Street Fighter II
- II. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE: 8 equipes de 5 pessoas
- III. League of Legends: 8 equipes de 5 pessoas
- IV. Xadrez: 8 vagas
- V. Canastra Dupla
- VI. Dominó

2.2.3 Modalidades Extras:

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

2.3 A inscrição das **oficinas** se dará pelo formulário eletrônico <https://forms.gle/itBMsW3cXPrM2eR16>, 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 18/09.

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

Street Fighter II	08:30 às 12:00
CS:GO	08:30 às 12:00
LOL	08:30 às 12:00
Xadrez	08:30 às 12:00
Canastra	08:30 às 12:00
Dominó	08:30 às 12:00

4 – DA PREMIAÇÃO

4.1. Os primeiros colocados em cada modalidade receberão medalhas.

5 – DAS REGRAS DO STREET FIGHTER II

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

5.1.1 A etapa classificatória se dará no formato de chaves, mata-mata, disputada por todos os participantes;

5.1.2 A etapa final será uma disputa melhor de três (3) partidas entre os dois jogadores classificados em cada uma das chaves da etapa anterior.

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

5.2 Se o competidor não estiver presente na hora do início de sua partida este perde por WO.

5.3 As partidas serão acompanhadas por um monitor.

5.4 Os jogadores podem pausar o jogo com supervisão do monitor.

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

5.4.2 Os monitores podem pausar a partida quando quiserem.

5.4.3 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.

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 – DAS REGRAS DA CANASTRA

9.1. A forma de disputa da Canastra ocorrerá da seguinte maneira:

- I. Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro colocado de cada chave;

9.2 Cada equipe será composta por 1 (uma) dupla.

Parágrafo único. A dupla pode ser formada por dois homens, duas mulheres, ou um homem e uma mulher.

9.3. Será considerada vencedora da partida a dupla que atingir 1500 (mil e quinhentos) pontos.

§ 1º Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

- I. vitória: 2 (dois) pontos;
- II. derrota: 0 (zero) ponto.

§ 2º Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

- I. confronto direto (apenas entre duas equipes);
- II. maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- III. menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- IV. maior saldo de pontos;
- V. sorteio.

9.4. Serão utilizados 2 (dois) baralhos completos, com as cartas 2,3,4,5,6,7,8,9,10, valete, dama, rei e às.

9.5. O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado Canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral.

Parágrafo único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

9.6. Todas as cartas deverão ser embaralhadas pelo carteador, sendo que o jogador da esquerda fará o corte e dará as cartas “dos mortos” compostos de 11 (onze) cartas cada. O carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda, uma

a uma, em sequência.

Parágrafo único. Em nenhum momento poderá ser mostrada a última carta do baralho.

9.7. Distribuídas as cartas, o primeiro jogador à direita do carteador inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo baixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada. Após o descarte, não será possível baixar nenhuma carta ou jogo.

9.8. Quando estiver jogando, o jogador poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

9.9. Após a lixada, deverá sempre permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

9.10. O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla(s) que não o pegou.

9.11. Após a formação da canastra, a mesma poderá limpar.

9.12. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

9.13. Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

9.14. Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

9.15. Para a contagem dos pontos:

- I. 10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;
- I. 200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);
- II. 100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);
- III. 100 (cem) pontos – batida final;
- IV. 100 (cem) pontos – não baixar nada – contagem negativa.

9.16. Poderão ser aplicadas as seguintes punições:

- I. advertência, em caso de atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagem;
- II. perda de 50 (cinquenta) pontos, em caso de troca de carta com o companheiro e/ou mostra de cartas;

- III. perda de 50 (cinquenta) pontos com devolução da carta ao monte de compra, quando houver compra 2 (duas) vezes seguidas;
- IV. perda de 50 (cinquenta) pontos, com recolhimento das cartas e continuação do jogo, em caso de batida furada.

10 – DAS REGRAS DO DOMINÓ

10.1. As regras do dominó serão apresentadas no dia do evento.

11 – DO CAFÉ COLETIVO

11.1. 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).

12 – DA COMISSÃO ORGANIZADORA

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

12.2. Casos omissos serão solucionados pela Comissão Organizadora.

Comissão de Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão
Portaria nº 68 de 30 de agosto de 2019

ANEXO I

INSCREVA-SE AQUI

**Inscrições nas Modalidades
por Equipe**



Counter-Strike
League of Legends

<https://forms.gle/ghxE1d3vkbhAXLaBA>

**Inscrições nas Modalidades
Individuais e Duplas**



Street Fighter II
Xadrez
Canastra
Dominó

<https://forms.gle/jwdKT14PmGWNbLjx7>

Inscrições Oficina de Robótica com LEGO



<https://forms.gle/ijxLYmS6nCCfAWwP7>