EDITAL 004/2017 DO IFSC CAMPUS TUBARÃO DE REGULAMENTAÇÃO PARA OS JOGOS SEDENTÁRIOS DO CAMPUS.

A Diretora-Geral do Campus 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 Ingresso constituída pela Portaria nº 09 de 14 de fevereiro de 2017 e pela Comissão de Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão constituída pela Portaria nº 40 de 23 de maio de 2017, 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:

Prazo de inscrição	**23 a 26/05/2017 (09h às 21h)**
Divulgação dos inscritos	29/05/2017 às 13:30h
Esquenta/Lanche Solidário	10/06/2017 das 8h as 8:30h
Início dos jogos em grupo, League of Legends e CS: GO	10/06/2017 das 8:30h às 18h
Início dos jogos individuais, Xadrez, Tênis de Mesa e FIFA	10/06/2017 das 9:30h às 18h
Início do jogo de Carta	10/06/2017 das 10h às 18h
Intervalo	10/06/2017 das 12h às 13:30h
Retorno das atividades	10/06/2017 às 13:30h
Premiações	10/06/2017 às 18h

2 – DA INSCRIÇÃO

2.1. Podem participar do evento os discentes regularmente matriculados, professores e técnicos administrativos.

2.2. A inscrição será efetuada mediante preenchimento da ficha de inscrição (Anexo I, II e/ou III) disponível na Secretaria Acadêmica do Campus Tubarão, nos dias 23 a 26 de maio de 2017 das 09h às 21h.

2.3. A divulgação dos candidatos homologados ocorrerá no mural do colegiado do campus e no site "webcup" (http://www.webcup.com.br/) a partir dos links futuramente disponibilizados no facebook do Câmpus.

2.4. Os participantes poderão competir em mais de uma modalidade. Caso houver colisão entre os horários de competições a comissão organizadora apresentará uma solução ao competidor.

2.5. Os participantes poderão competir representando apenas uma equipe.

3 – DAS MODALIDADES

3.1. As modalidades serão:

I. Bomberman;
II. Canastra;
III. Competição de Programação;
IV. CS: GO;
V. Dominó;
VI. FIFA;
VII. League of Legends;
VIII. Tênis de mesa;
IX. Xadrez.

4 – DA PREMIAÇÃO:

4.1. Os primeiros colocados, em cada medalidade, receberão medalhas.

5 – DAS REGRAS DO BOMBERMAN

5.1. Serão apresentadas no dia do campeonato.

6 – DAS REGRAS DA COMPETIÇÃO DE PROGRAMAÇÃO

6.1. Consiste em uma competição em que os alunos têm o desafio de solucionar problemas escrevendo programas e implementando algoritmos.

6.2. Cada equipe será constituída por 2 alunos.

6.3. A competição será realizada no sistema URI Online, que possui todos os itens necessários para elaborar a competição. Assim, cada grupo terá um login e uma senha na qual deverão realizar as submissões dos algoritmos em linguagem Java.

6.4. Será permitido às equipes desenvolver as soluções em qualquer ambiente disponível nos computadores, no entanto, só serão válidos para fins de pontuação aqueles que tiverem sido submetidos e aprovados pelo URI online.

6.5. Cada exercício aprovado pelo URI online terá validade de 10 pontos.

6.6. Em caso de empate será julgado a equipe que resolveu os exercícios em menor tempo.

7 – DAS REGRAS DO CS: GO

7.1. A forma de disputa será do tipo em grupo com ida e volta estilo competitivo, caso haja um número de equipes maior que 3 será apenas de ida, com partidas melhor de 1 (um) onde o vencedor ganha 1 ponto. As duas melhores equipes se classificam para a final, sendo uma partida melhor de 3 (três).

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

7.3. Cada partida será acompanhada por um monitor.

7.4. Cada equipe será constituída por 5 integrantes.

8 – DAS REGRAS DO FIFA

8.1 A forma de disputa será do tipo confrontos eliminatórios (mata-mata) onde o vencedor se classifica para próxima fase.

8.2 A modalidade é individual.

8.3 No dia do evento será sorteado o time/seleção de cada participante.

9 – DAS REGRAS DO LEAGUE OF LEGENDS

9.1. A forma de disputa será do tipo em grupo com ida e volta, caso haja um número de equipes maior que 3 será apenas de ida, com partidas melhor de 1 (um) onde o vencedor ganha 1 ponto. As duas melhores equipes se classificam para a final, sendo uma partida melhor de 3 (três).

9.2. 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:

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

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

9.2.3. Configurar e verificar o equipamento.

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

9.3. Cada partida será acompanhada por um monitor.

9.4. 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,

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

9.4.2. 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.

9.4.3. 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.

9.4.4. 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.

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

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

9.7. Cada equipe será constituída por 5 integrantes.

10 – DAS REGRAS DO TÊNIS DE MESA

10.1 A competição de Tênis de Mesa será regida pelas Regras Oficiais vigentes da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa), ressalvado o estabelecido neste Regulamento Específico.

10.2 Cada partida será disputada em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos, com 02 (dois) serviços consecutivos para cada jogador.

10.3 Os competidores poderão estar de posse de suas raquetes.

10.4 A forma de disputa será do tipo confrontos eliminatórios (mata-mata) onde o vencedor se classifica para próxima fase.

10.5 A modalidade é individual.

11 – DAS REGRAS DO XADREZ

11.1. A Competição de Xadrez será realizada na categoria convencional (rápido), 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.

11.2. O tempo de jogo será de 21 (vinte e um) ou 16 (dezesseis) minutos para cada jogador, dependendo do total de inscritos presentes no dia do evento.

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

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

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

11.6. É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado.

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

11.9. 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.

11.10. A forma de disputa poderá ser alterada pela comissão dos jogos.

12 – DAS REGRAS DA CANASTRA

12.1 A forma de disputa da Canastra ocorrerá com eliminatória simples.

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

12.3 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:
I – vitória: 2 (dois) pontos;
II – derrota: 0 (zero) ponto.

12.4 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.

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

12.6 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.

12.7 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.

12.8 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.

12.9 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.

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

12.11 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.

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

12.13 Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

12.14 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.

12.15 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.

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

12.17 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.

13 – DAS REGRAS DA DOMINÓ

13.1 A forma de disputa do Dominó ocorrerá da seguinte maneira:
I – 1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave;
II – 2ª Fase – Eliminatória simples.

13.2 As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

13.3 Depois de embaralhar as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

13.4 Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número iniciará o jogo. Nas demais partidas, as pedras são embaralhadas pelo jogador que iniciou a partida finda, sendo este o último a comprar. Neste caso, cabe a saída ao jogador colocado à sua direita.

13.5 Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

13.6 A “batida” final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

13.7 Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

13.8 Caso haja um “fecha”, contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

Parágrafo único. Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

13.9 Os jogos são disputados pelas duplas em uma partida de até 100 (cem) pontos.

13.10 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:
I – vitória: 2 (dois) pontos;
II – derrota: 1 (um) ponto;
III – ausência: 0 (zero) ponto.

13.11 Ocorrendo empate na etapa de classificação, serão empregados os seguintes critérios:
I – confronto direto (somente 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 em todas as partidas realizadas na chave em que ocorreu o empate;
V – sorteio.

13.12 Poderão ser aplicadas as seguintes punições:
I – perda de 20 (vinte) pontos, em caso de atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagem;
II – perda de 40 (quarenta) pontos, em caso de cometer "gato" ou mostrar a pedra;
III – perda de 50 (cinquenta) pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada, quando passar com pedras na mão, ignorando tê-las.

14- DO LANCHE SOLIDÁRIO

14.1 O lanche solidário será organizado pela comissão organizadora e cada competidor e convidado contribuirá voluntariamente com um alimento (pães, bolos, bolachas, suco, café, doces e salgadinhos).

15- COMISSÃO ORGANIZADORA

15.1 A Comissão Organizadora dos Jogos Sedentários é composta pela Direção-Geral, Comissão de Ingresso e pelos seguintes discentes: Geórgia Peçanhuk das Chagas, Samuel Bressan Barbosa e Ingrid Camillo.

15.2 Casos omissos serão solucionados pela Comissão Organizadora.

CONSUELO APARECIDA SIELSKI SANTOS
Diretora Geral – Câmpus Tubarão
Portaria nº 3423, publicada no D.O.U. de 19 de dezembro de 2016

GABRIELE MENDES DA SILVA
Presidente da Comissão de Ingresso – Câmpus Tubarão
Portaria nº 09 de 14 de fevereiro de 2017

SAMUEL BRESSAN BARBOSA
Presidente da Comissão Organizadora dos Jogos Sedentários
Portaria nº 40 de 23 de maio de 2017

ANEXO I

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA JOGOS INDIVIDUAIS

Modalidade: (Marque todas as que deseja se inscrever)	☐ **Xadrez** ☐ **Tênis de Mesa** ☐ **FIFA** ☐ **Bomberman**
Nome:	
Turma:	

Declaro estar ciente e de acordo com a **REGULAMENTAÇÃO PARA OS JOGOS SEDENTÁRIOS DO CAMPUS TUBARÃO.**

_____

Assinatura do Candidato

ANEXO II

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA JOGOS EM EQUIPE

Modalidade: (Marque todas as que deseja se inscrever)	☐ **CS: GO** ☐ **League of Legends**

Para modalidades em EQUIPE		
Qtd.	Nome completo	Nome no jogo
1-		
2-		
3-		
4-		
5-		

Declaro estar ciente e de acordo com a **REGULAMENTAÇÃO PARA OS JOGOS SEDENTÁRIOS DO CAMPUS TUBARÃO.**

_____
Assinatura do Candidato 1

_____
Assinatura do Candidato 2

_____
Assinatura do Candidato 3

_____
Assinatura do Candidato 4

_____
Assinatura do Candidato 5

ANEXO III

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA JOGOS EM DUPLA

Modalidade: (Marque todas as que deseja se inscrever)	☐ **CANASTRA** ☐ **DOMINÓ** ☐ **PROGRAMAÇÃO**

Para modalidades em DUPLA	
Qtd.	Nome
1-	
2-	

Declaro estar ciente e de acordo com a **REGULAMENTAÇÃO PARA OS JOGOS SEDENTÁRIOS DO CAMPUS TUBARÃO.**

Assinatura do Candidato 1 **Assinatura do Candidato 2**