INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE - CAMPUS APODI

I TORNEIO DE JOGOS DIGITAIS DO CAMPUS APODI

CAPÍTULO I - OBJETIVOS

Art. 1° - O torneio tem como objetivos:

a) Estimular uma maior integração de jogadores com o meio acadêmico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Apodi;
b) Promover afirmação de jogos digitais como cultura e arte, e proporcionar momentos que expõem as linguagens e códigos particulares ao contexto dos jogos digitais;
c) Contribuir para uma reflexão do participante, com relação a temática do evento "Clássico e o Popular: Uma releitura de conceitos polêmicos" atrelada ao cenário de jogos digitais.

CAPÍTULO II - ORGANIZAÇÃO

Art. 2° - A equipe organizadora do torneio é formada por docentes e discente divididos por jogos e suas categorias, sendo os docentes:

a) Carlos Fran Ferreira Dantas (carlos.dantas@ifrn.edu.br)
b) Jane-mery Nunes da Costa Lima

e os discentes:

a) Counter Strike

Alaide Lisandra Melo Carvalho;
Alana Cristina de Oliveira Martins; e
Paulo Razec da Silva Rodrigues Freire.

b) Playstation 2 (PES 2013)

Edilson Marinho Morais Neto;
Lucas Eduardo da Costa Oliveira; e
Weslley da Silva Alves.

c) Just dance

Ester Morais Alves de Sena;

Maria Eduarda Souza Valdevino;

Maria Iraci Neta; e

Thainan Cabral Alencar.

CAPÍTULO III - PARTICIPANTES

Art. 3° - As regras para participar do evento são:

a) Todas as pessoas com idade menor que 24 anos poderão participar. Menores de 18 precisam de autorização dos pais para participar da competição na modalidade Counter Strike.

b) Menores de 18 anos deverão portar uma autorização do seu responsável legal, cujo modelo consta no **Anexo I**.

CAPÍTULO IV - INSCRIÇÕES

Art. 4° - As inscrições serão realizadas através da página do Torneio no site da III Semana de Linguagens, http://eventos.ifrn.edu.br/slap/jogos-digitais/.

Art. 5° - Para a confirmação da inscrição na competição será necessário o pagamento de uma taxa - Valores disponíveis no site de inscrição.

Art. 6º - As inscrições poderão ser realizadas somente dentro período definido pela organização e validadas com o pagamento e envio de documentos comprobatórios.

Art. 7º - O pagamento será realizado e confirmado pela plataforma de inscrições.

CAPÍTULO VI - OS JOGOS E SEUS HORÁRIOS

Art. 8° - O torneio será realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - Campus Apodi, durante a III Semana de Linguagens do Campus, que ocorrerá no período de 6 a 10 de março de 2017.

Art. 9° - Todas as equipes devem estar disponíveis à participação durante toda a Semana de Linguagens.

Art 10° - Informações dos horários e penalidades por ausências:

a) Os horários das competições serão divulgados pela organização no início de cada turno, sendo os dias de cada jogo/modalidade será divulgado antes da realização do evento.
b) Os competidores deverão se apresentar no local da competição 15 minutos antes do horário de cada turno;
c) Os competidores deverão se apresentar antes do término do duelo anterior ao seu duelo. Caso a equipe (da modalidade coletiva) ou o participante (da modalidade individual) não esteja no local da realização da competição, um duelo antes do seu, será desclassificado e a equipe presente adversária ganhará por WxO.

Art. 11° - É obrigatório a utilização por todos os membros da equipe:

- Crachá que será entregue no credenciamento
- Calça, sapato fechado e camiseta com mangas.

Art. 12° - É aconselhado que:

- Membros de uma equipe utilizem camisetas da mesma cor;
- Competidores do Just Dance utilizem vestimenta para prática desportiva (roupas leves e tênis) e que não usem roupa totalmente preta ou escura, visto que o Xbox One tem dificuldade em identificar os movimentos sob estas circunstâncias. É recomendado a utilização de cores de roupas claras ou vibrantes.

CAPÍTULO VII - COMPORTAMENTO DOS COMPETIDORES

Art. 13° - Sob nenhuma circunstância serão tolerados comportamentos antidesportivos, gozações, ou quaisquer tipos de provocações ou tentativas de desqualificar qualquer competidor ou pessoa presente;

Art. 14° - Qualquer atitude que comprometa o **Art. 13°**, resultará em penalidades, podendo ser: advertência, suspensão de partidas ou desclassificação da equipe/competidor.

Art. 15° - Nenhum uso de palavras ou expressões de baixo calão (vocábulos chulos) é permitido, onde compromete o **Art. 13°** e, consequentemente, haverá uma punição abordada no **Art. 14°**. Outrossim, qualquer outra atitude considerada inadequada poderá acarretar em punições avaliadas pela organização.

CAPÍTULO VIII - DESISTÊNCIAS E SUBSTITUIÇÕES

Art. 16° - Em caso de desistência, uma justificativa deve ser entregue pelo participante por email ou escrita, para a comissão organizadora do evento presente no **Art. 2º**. Contudo, se a taxa de inscrição tiver sido paga, o dinheiro não será devolvido.

Art. 17° - Se for necessário substituição de algum participante, um dos membros deve requerer por e-mail contendo informações dos participantes envolvidos na substituição, justificativa e dados/documentos do novo membro. As solicitações serão avaliadas pela comissão (ver **Art. 2°**) podendo deferir ou indeferir a solicitação.

Art. 18° - No caso de algum jogador ter que abandonar a partida já iniciada, não poderá ocorrer substituição. Não é permitida substituição de um líder momentos antes ou durante a prorrogação.

CAPÍTULO IX - DENÚNCIAS, RECLAMAÇÕES E ALTERAÇÕES

Art. 19° - As denúncias poderão ser realizadas pelos líderes de equipes, em caso de competição com modalidade coletiva, ou por qualquer participante, em caso de modalidade individual. A comissão julgará o recurso e tomará as medidas cabíveis.

Art. 20° - Qualquer denúncia só poderá ser realizada até o fim do turno ao qual a partida foi realizada.

Art. 21° - O protesto deve conter informação detalhada sobre como a situação ocorrida e como prejudica o competidor/equipe ou ao torneio.

Art. 22° - Um documento por escrito ou um email entregues a comissão devem relatar o ocorrido como explicado anteriormente. E este documento deve exibir provas que comprovem o que foi dito.

Art. 23° - Toda e qualquer regra poderá sofrer alterações pela comissão organizadora e é dever destes comunicar aos competidores com uma alteração do edital.

Art. 24° - O horário de início da partida está sujeito a alterações no caso de atrasos ou adiantamentos do campeonato por causas diversas. No caso de adiantamento nos horários de jogos as equipes só poderão ser punidas por atraso no caso de

terem sido informadas da alteração com 45 minutos de antecedência ao início da partida.

CAPÍTULO X - ESPECIFICAÇÕES DO FUTEBOL

Art. 25° - Utilização de ferramentas durante uma partida do Futebol:

a) O participante pode trazer e utilizar o seu próprio controle de Playstation 2, durante a sua participação na competição;
b) Não é permitido utilizar Memory Card; e
c) Qualquer acessório de mão poderá ser utilizado.

Art. 26° - Escolha de times

a) Os times serão definidos por sorteio, sendo que cada competidor terá um time com nível equivalente ao demais.
b) Não é permitido a utilização de nenhum outro time diferente dos definidos através do sorteio.

Art. 27° - Cada partida tem duração média de 5 minutos. Porém, em casos de pênaltis, lateral e outros, pode haver acréscimos, ressaltando que, competidores que agirem de modo a impedir o andamento da competição poderão ser punidos com penalidades expostas no Capítulo VII deste regulamento.

Art. 28° - Formato do torneio de Futebol:

a) Classificatória

   Todos os competidores farão um duelo definido por sorteio. Ao final de todos os duelos, será definido um número de equipes classificadas para a próxima etapa.

b) Eliminatória

   i) As equipes classificadas formarão chaves para os duelos eliminatórios. A quantidade de equipes depende do número de inscritos, estimamos 32 ou 16 equipes nesta fase.
   ii) A definição do 3° colocado acontecerá após as semifinais.
   iii) O confronto final acontecerá no dia 10/03/2017 antes do encerramento do evento.

Art. 29° - Em caso de empate nas eliminatórias no futebol serão realizados pênaltis para a definição do vencedor.

Art. 30° - Os critérios de desempate na etapa de classificatória:

a. Maior pontuação nos duelos;
b. Maior saldo de gols;
c. Menor número de gols sofridos (sem considerar resultado com pênaltis);
d. Menor número de cartões vermelhos;
e. Menor número de cartões amarelos;
f. Maior idade do competidor;

Os critérios acima serão aplicados obedecendo a ordem em que foram apresentados.

CAPÍTULO XI - ESPECIFICAÇÕES COUNTER STRIKE

Art. 31° - Equipes e Líderes

a) Cada equipe do Counter Strike será formada por 5 jogadores, sendo que todos os jogadores da equipe devem seguir as regras e cumprir as obrigações previstas neste regulamento.
b) Cada equipe é obrigada a escolher um jogador como líder e este não poderá ser mudado durante o torneio, a não ser que este líder realize uma desistência que siga as normas previstas neste regulamento. O líder será responsável pelo cara ou coroa antes do início da partida e será a ligação entre a equipe e a comissão organizadora, sendo responsável por realizar qualquer denúncia, reclamação ou recurso.

Art. 32º - Atrasos no Counter Strike

a) O líder das equipes, bem como os demais membros, devem se fazer presentes antes do final do término do duelo anterior ao seu.
b) Na falta de no máximo dois membros no início estes poderão entrar no servidor após o início da partida.
c) No caso de atraso do líder da equipe, a equipe adversária ganha, automaticamente, o direito à escolha de papéis.
d) Caso 3 ou mais membros não estejam presentes no início da partida, a equipe será desclassificada de acordo com o **Art. 10°**.

Art. 33º - Decisão de Papéis Counter Strike

a) Será decidida qual equipe iniciará em cada papel (terrorista ou contra-terrorista) através de "cara ou coroa" entre os capitães, onde o vencedor terá o direito de escolher. A disputa será realizada no exato início da partida, no caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.

Art. 34º - Problemas nos Computadores do Counter Strike

a) Se o servidor ou a rede apresentar algum problema, a partida será reiniciada.
b) Caso algum computador apresente problemas a partida poderá reiniciada, a decisão caberá a organização.
c) A comissão avaliará a causa do problema, constatado as causas motivadas pelo competidor, o mesmo e até a equipe pode ser penalizada segundo o Capítulo VII.

Art. 35º - Comunicação Counter Strike

a) Apenas os líderes de cada equipe estão autorizados a utilizar a comunicação escrita pública (say message); aos demais jogadores é permitido apenas o uso de mensagens escritas ou de voz dirigidas à sua equipe (team message).

Art. 36º - Duração da Partida no Counter Strike

a) Cada partida do torneio terá 10 minutos de duração e os papéis não serão trocados durante a partida. E cada round terá o tempo máximo de 2 minutos e meio.

Art. 37º - Vencedores de Cada Partida no Counter Strike

a) O vencedor de cada partida será definido pelo número de pontos (fornecidos pelo jogo) de cada equipe.

Art. 38º - Formato do torneio de Counter Strike

a) **Classificação**

Essa rodada ocorrerá, se e somente se, o número de inscrições no torneio seja maior que 16.

i) **Mata-Mata:** A primeira etapa da primeira rodada será composta por partidas de duas equipes cada em formato de 5 vs 5 que englobe

todas as equipes inscritas. Os duelos serão definidos a partir de sorteio.

ii) **Repescagem:** Das equipes perdedoras serão escolhidas as equipes suficientes para as equipes que passaram seja igual a 16, e estas serão as equipes com melhor score nessa rodada no torneio. Caso ocorra empate haverá um sorteio entre as equipes para complementar as caves das próximas rodadas.

b) **Eliminatória**

Ocorrerão duelos das equipes classificadas. Os duelos serão definidos por sorteio.

Os scores serão reiniciados para esta etapa e cada rodada da mesma.

Art. 39º - Desempates no Counter Strike

a) Em caso de empate na pontuação definida pelo jogo, o *Score* definido por este regulamento será utilizado como forma de desempate. Caso o empate persista, será realizada uma prorrogação.

Art. 40º - Prorrogações no Counter Strike

a) A prorrogação será uma partida com as respectivas equipes. O vencedor dessa partida será a primeira equipe que alcançar vitória em dois rounds (não necessariamente consecutivos).

b) Caso ocorra uma prorrogação, os jogadores das equipes terão 3 minutos para discutir táticas.

Art. 41º - Score do Torneio

a) O Score de uma equipe será calculado a partir da soma dos pontos principais mais a soma das *kills* de cada membro da equipe e menos as mortes de cada membro.

Art. 42º - Periféricos

a) O uso de quaisquer periféricos pessoais será proibido durante o torneio. A única exceção a essa regra será o uso de fones de ouvidos ou headsets que poderão ser pessoais.

b) Os periféricos serão fornecidos pela instituição. Sendo estes: Teclado, Mouse e Fone de Ouvido.

Art. 43º - Equipamentos do Jogo

a) É proibido o uso do escudo tático (ou *Riot Shield*) por qualquer equipe participante do torneio durante uma partida do mesmo. O uso desse equipamento resultará em expulsão do usuário responsável.

CAPÍTULO XII - ESPECIFICAÇÕES DO JUST DANCE

Art. 44° - Equipes e líderes

a) Os competidores da categoria Just Dance (individual) possuem autonomia durante a realização da competição para as ações de representação necessárias, de acordo com as disposições deste regulamento;

b) No caso da modalidade em equipe é obrigatório escolher um jogador como líder e este não poderá ser mudado durante o torneio, a não ser que este líder realize uma desistência que siga as normas previstas neste regulamento. O líder será será a ligação entre a equipe e a comissão organizadora, sendo responsável por realizar qualquer denúncia, reclamação ou recurso.

Art. 45° - Modelo competitivo

A competição acontecerá em duas etapas:

a) Classificatória

i) Equipe: cada equipe fará uma apresentação, podendo escolher a música dentre as disponíveis.

ii) Individual: todos os competidores farão uma apresentação, cuja música será definida por sorteio. Serão apresentação de 3 competidores por vez.

iii) Para esta etapa será utilizada a versão 2015 do jogo.

b) **Eliminatória**

i) Equipe: as equipes classificadas serão organizadas em chaves e cada equipe disputará com outra, fazendo uma apresentação para uma mesma música, definida em sorteio. Serão classificadas 16 equipes para esta etapa.

ii) Individual: os competidores classificados serão organizados em grupo de 3 para uma apresentação com a mesma música, sendo que apenas

um passa para a próxima rodada. Serão classificados 27 competidores para esta etapa.

iii) Para esta etapa será usada a versão 2017 e as músicas de todas as apresentações serão definidas por sorteio.

Art. 46° - Critérios de pontos e classificação

a) Na etapa classificatória todos os competidores irão dançar uma música e será estabelecido um ranking no qual os mais bem classificados passarão para próxima etapa.
b) O modelo de pontuação da competição em equipe será por meio de uma média aritmética simples, as equipes mais bem classificadas passarão para a próxima etapa;
c) Na etapa eliminatória os competidores disputarão organizados em grupo de 3 por apresentação, definidos por sorteio. Nesta etapa serão realizadas as fases: oitavas, quartas, semifinais e final;
d) A cada etapa os competidores irão dançar a música que será escolhida aleatoriamente dentre as músicas do Just Dance 2015 e 2017 (lista abaixo no **Anexo II**) sendo o nível de dificuldade padrão do jogo;
e) A pontuação de desempenho dos participantes é feita eletronicamente pelo sistema do Just Dance 2015 e 2016 do Xbox One. Não há qualquer juízo de valor ou pontuação dada por espectadores ou por integrantes da organização;

Art. 47° - Critérios de desempate

a) Em caso de empate na modalidade individual, o critério de desempate será o ranking das estrelas do próprio sistema do Just Dance, obtidas no desempenho da apresentação, caso o número de estrelas seja o mesmo, a vitória será dada para aquele que tiver a maior idade entre os demais;
b) Em caso de empate na modalidade em equipe, como critério de desempate será escolhida a maior pontuação do membro da equipe.

Art. 48° - Em casos de atrasos, os competidores e equipes serão penalizados de acordo com o Capítulo VI.

Anexo I

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Autorização para menores de 18 anos em eventos públicos

Baseado na Portaria Nº 018/2004 - 1ª Vara da Infância e da Juventude

Eu, _____ (nome completo do pai/mãe ou responsável legal), _____ (nacionalidade), portador (a) do RG nº _____ (nº do RG com órgão expedidor), e inscrita no CPF/MF nº _____ _____ autorizo o (a) adolescente filho (a) _____, com _____ anos de idade, conforme documento de identidade que porta de quem sou _____ (relação de parentesco) a participar do evento denominado: "I Torneio de Jogos Digitais do IFRN - Campus Apodi" no local: Campus do IFRN, na RN 233, Km-02, Nº 299, Bairro Chapada do Apodi, na cidade de Apodi, Rio Grande do Norte nos dias 06 à 10 de março, em companhia de _____ (nome do maior que ficará como responsável pelo menor durante o evento), com _____ anos de idade, portador de carteira de identidade nº. _____ residente e domiciliado na (Endereço do Responsável): _____.

Local_____(Local da assinatura)

Data ___/___/___ (data da assinatura)

_____

Assinatura do Pai (ou responsável legal)

Telefones de Contato com o Responsável:

_____

Observação Importante: É OBRIGATÓRIA A APRESENTAÇÃO CÓPIA E ORIGINAL DE UM DOCUMENTO DE IDENTIFICAÇÃO OFICIAL COM FOTO, NOME COMPLETO E DATA DE NASCIMENTO DO MENOR E SEU RESPONSÁVEL JUNTO COM ESTA AUTORIZAÇÃO.

Sem estes, o menor não poderá entrar no evento.

Anexo II

LISTA DAS MÚSICAS DO JUST DANCE

(Versão 2015 e 2017)

- Just dance 2015

Músicas	Artistas
Bang Bang	Jessie J Ft. Nicki Minaj & Ariana Grande
She Looks So Perfect	5 Seconds of Summer
Problem	Ariana Grande Ft. Iggy Azalea & Big Sean
4×4	Miley Cyrus
Best Song Ever	One Direction
Happy	Pharrell Williams
Till I Find You	Austin Mahone
Addicted To You	Avicii
Black Widow	Iggy Azalea Ft. Rita Ora
Maps	Maroon 5
Birthday	Katy Perry
Bad Romance	Lady Gaga
Built For This	Becky G
Holding Out For A Hero	Bonnie Tyler
Summer	Calvin Harris
Tetris	Dancing Bros.
You Spin Me Round (Like A Record)	Dead Or Alive
Let It Go	Disney’s Frozen

Burn	Ellie Goulding
Bailando	Enrique Iglesias Ft. Descemer Bueno & Gente de Zona
Mahna Mahna	Frankie Bostello
Never Can Say Goodbye	Gloria Gaynor
I Love It	Icona Pop Ft. Charli XCX
You’re On My Mind	Imposs Ft. J. Perry
Love Me Again	John Newman
Only You (And You Alone)	Love Letter
Ain’t No Mountain High Enough	Marvin Gaye and Tammi Terrell
Get Low	Dillon Francis & DJ Snake
Diamonds	Rihanna
Me And My Broken Heart	Rixton
Walk This Way	Run-DMC & Aerosmith
Don’t Worry Be Happy	The Bench Men
Epic Sirtaki	The Bouzouki’s
Speedy Gonzalez	Los Pimientos Locos
Macarena	(Bayside Boys Mix) – The Girly Team
Love Is All	The Sunlight Shakers
It’s My Birthday	will.i.am Ft. Cody Wise
The Fox (What Does the Fox Say?)	Ylvis
XMas Tree	Bollywood Santa
Fatima	Cheb Salama

- Just Dance 2017

Músicas	Artistas
All About Us	Jordan Fisher
Bailar	Deorro feat. Elvis Crespo
Bang	Anitta
Bonbon	Era Istrefi
Cake by the Ocean	DNCE
Can't Feel My Face	The Weeknd
Carnaval Boom	Latino Sunset
Cheap Thrills	Sia feat. Sean Paul
Cola Song	INNA feat. J Balvin
Daddy	PSY feat. CL de 2NE1
Don't Stop Me Now	Queen
Don't Wanna Know	Maroon 5
Dragostea din tei	O-Zone
El Tiki	Maluma
Ghost In The Keys	Halloween Thrills

Groove	Jack & Jack
Hips Don't Lie	Shakira feat. Wyclef Jean
I Love Rock 'n Roll	Fast Forward Highway (Original de Joan Jett)
Into You	Ariana Grande
Je sais pas danser	Natoo
La Bicicleta	Carlos Vives & Shakira
Last Christmas	Santa Clones (Original de Wham!)
Lean On	Major Lazer feat. MØ & DJ Snake
Leila	Cheb Salama
Let Me Love You	DJ Snake feat. Justin Bieber
Like I Would	ZAYN
Little Swing	AronChupa feat. Little Sis Nora
Oishii Oishii	Wanko Ni Mero
Ona tańczy dla mnie	Weekend
PoPiPo	Hatsune Miku
Radical	Dyro & Dannic
Run The Night	Gigi Rowe

Scream & Shout	will.i.am feat. Britney Spears
September	Equinox Stars (Original de Earth, Wind & Fire)
Single Ladies (Put a Ring on It)	Beyoncé
Sorry	Justin Bieber
Te Dominar	Daya Luz
Tico-Tico no Fubá	The Frankie Bostello Orchestra (Original de Zequinha de Abreu)
Titanium	David Guetta feat. Sia
Watch Me (Whip/Nae Nae)	Silentó
What Is Love	Ultraclub 90 (Original de Haddaway)
Wherever I Go	OneRepublic
Worth It	Fifth Harmony feat. Kid Ink
Имя 505 (Name 505)	Vremya i Steklo