



REGULAMENTO PARA MODALIDADES DE JOGOS DIGITAIS

CAPÍTULO I – OBJETIVOS

Art. 1º – Os jogos digitais têm como objetivos, estimular maior integração entre praticantes de jogos digitais da comunidade acadêmica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), *Campus Apodi*; promover a afirmação de jogos digitais como cultura e arte, e proporcionar momentos que expõem as linguagens e códigos particulares ao contexto dos jogos digitais; e contribuir para uma reflexão e integração da prática de *e-sports* e disputa de jogos digitais como atividades de cultura e desporto.

CAPÍTULO II – FORMATO

Art. 2º – Os jogos digitais serão realizados no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - Campus Apodi, durante a VI SEMADEC do IFRN *Campus Apodi*.

Art. 3º – Todas as equipes e participantes ao efetuarem inscrição concordam em estar presentes em toda a programação dos jogos;

Art. 4º – Os horários das competições serão divulgados pela organização no início de cada turno, sendo que os dias de cada jogo/modalidade serão divulgados uma semana antes da realização do evento.

§ 1º – Os competidores deverão se apresentar no local da competição 15 minutos antes do horário de cada turno.

§ 2º – 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 W x O.

Art. 5º – Aos membros das equipes participantes, exceto os da modalidade Just Dance, é obrigatório o uso de calça, sapato fechado e camiseta com mangas, além do crachá ou qualquer outro tipo de identificação entregue pela organização dos jogos.

§ 1º – Os membros de uma mesma equipe usarão, preferencialmente, camisetas da mesma cor.

§ 2º – Competidores da modalidade Just Dance utilizarão, preferencialmente, vestimentas para prática desportiva (roupas leves e tênis) e que não seja totalmente preta ou escura, visto que o equipamento tem dificuldade em identificar os movimentos sob estas circunstâncias. Recomenda-se a utilização de cores de roupas claras ou vibrantes.

Art. 6º – Se for necessária a 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 podendo deferir ou indeferir a solicitação.

Parágrafo Único – Nos casos em que um ou mais jogadores precisem deixar uma partida já iniciada, as substituições não serão permitidas. Também é vedada a substituição de um líder momentos antes ou durante a prorrogação.

Art. 7º – As equipes se enfrentarão por sorteio, sendo que cada competidor terá um time com nível equivalente aos demais, vedada aos atletas a participação em outro time diferente dos definidos através do sorteio.

Art. 8º – As partidas terão duração pré-definida. Porém, em casos extras, como os de pênalti, lateral e outros, pode haver acréscimos, ressaltando que, competidores que agirem de modo a impedir o andamento da competição poderão ser punidos com penalidades previstas neste regulamento.

CAPÍTULO III – POSTURA DOS PARTICIPANTES E DAS EQUIPES

Art. 9º – Sob nenhuma circunstância serão tolerados comportamentos antidesportivos, gozações, ou quaisquer tipos de provocações ou tentativas de desqualificar qualquer competidor ou pessoa presente.

Art. 10 – Qualquer atitude que comprometa o Art. 7º deste regulamento, resultará em penalidades, podendo a comissão organizadora aplicar advertências, suspensões de partidas ou desclassificação da equipe/competidor.

Art. 11 – É vedado o uso de palavras ou expressões de baixo calão (vocábulos chulos), eis que afronta o Art. 7º deste regulamento e, conseqüentemente, haverá uma punição abordada no Art. 8 também deste regulamento.

Parágrafo Único – Qualquer outra atitude considerada inadequada poderá acarretar em punições avaliadas pela organização.

CAPÍTULO IV – DENÚNCIAS / RECLAMAÇÕES / ALTERAÇÕES

Art. 12 – 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.

Parágrafo Único – Qualquer denúncia só poderá ser realizada até o fim do turno ao qual a partida foi realizada.

Art. 13 – O protesto deve conter informação detalhada sobre como a situação ocorrida e como prejudica o competidor/equipe ou ao torneio.

Parágrafo Único – Um documento por escrito ou um e-mail entregue à comissão devem relatar o ocorrido como explicado anteriormente. E este documento deve exibir provas que comprovem o que foi dito.

Art. 14 – Toda e qualquer regra poderá sofrer alterações pela comissão organizadora e é dever destes comunicar aos competidores com uma alteração do edital.

Art. 15 – 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 V – UTILIZAÇÃO DE PERIFÉRICOS

Art. 16 – O participante poderá utilizar o seu próprio controle de x-box, mouse, fones de ouvido, *headsets* e teclado durante a sua participação na competição.

Art. 17 – Aos participantes é vedado:

- Utilizar *Memory Card*;
- Uso de bugs que mudem o princípio do jogo;

- Uso de qualquer programa de *cheat*;
- Xingamentos, insultos e palavrões no bate-papo do jogo;
- Deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;
- Desconectar intencionalmente;
- Jogar com a conta de outro jogador

CAPÍTULO VI – ESPECIFICAÇÕES DO FIFA (FUTEBOL)

Art. 18 – O torneio acontecerá em duas fases, sendo a primeira classificatória, e a última, eliminatória.

§ 1º – Na fase classificatória, todos os competidores participarão de um duelo definido por sorteio. Ao final de todos os duelos, será definido um número de equipes classificadas para a próxima etapa.

§ 2º – Na fase eliminatória, as equipes classificadas formarão chaves para os duelos de caráter eliminatório.

§ 3º – A quantidade de equipes dependerá do número de inscritos, estimando-se 6 equipes nesta fase.

§ 4º – A definição do 3º colocado acontecerá após as semifinais.

Art. 19 – A fase classificatória utilizará, obedecendo a ordem em que foram apresentados, os seguintes critérios de desempate:

- I – Maior pontuação nos duelos;
- II – Maior saldo de gols;
- III – Menor número de gols sofridos (sem considerar resultado com pênaltis);
- IV – Menor número de cartões vermelhos;
- V – Menor número de cartões amarelos;
- VI - Maior idade do competidor.

Art. 20 – A fase eliminatória utilizará a cobrança de pênaltis para definir o vencedor em casos em empate.

CAPÍTULO VII – ESPECIFICAÇÕES DO JUST DANCE

Art. 21 – 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.

Art. 22 – No caso da modalidade em equipe é obrigatória a escolha de 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.

Parágrafo Único – O líder será a ligação entre a equipe e a comissão organizadora, sendo responsável por realizar qualquer denúncia, reclamação ou recurso.

Art. 23 – A comissão organizadora definiu que o torneio utilizará as versões 2015 e 2017 do jogo.

Art. 24 – A competição acontecerá em duas etapas, sendo uma classificatória e outra eliminatória.

§ 1º – Na fase classificatória, cada equipe fará uma apresentação, podendo escolher a música dentre as disponíveis.

§ 2º – Nas competições individuais, de até 3 (três) competidores por vez, todos os competidores farão uma apresentação, cuja música será definida por sorteio.

§ 3º – Na fase eliminatória, as equipes classificadas serão organizadas em chaves e cada equipe disputará

com outra, fazendo uma apresentação para uma mesma música, definida em sorteio.

§ 4º – A fase eliminatória classificará 16 equipes.

§ 5º – Partindo para a fase das competições individuais, os competidores classificados serão organizados em grupo de até 3 para apresentações de até 3 músicas escolhidas por eles, sendo que os mais bem pontuados passam para a próxima rodada. As pontuações serão calculadas pela soma de até 3 músicas/apresentações.

Art. 25 – A etapa classificatória todos os competidores irão dançar uma música e será estabelecido um ranking no qual os mais bem classificados passarão para próxima etapa.

Art. 26 – 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.

Art. 27 – Na etapa eliminatória os competidores disputarão organizados em grupo de até 3 por apresentação, definidos por sorteio. Nesta etapa serão realizadas as fases: oitavas, quartas, semifinais e final.

Art. 28 – A cada etapa os competidores irão dançar a música que será escolhida dentre as músicas do Just Dance 2015 e 2017 (lista abaixo no **Anexo II**) sendo o nível de dificuldade padrão do jogo.

Art. 29 – A pontuação de desempenho dos participantes é feita eletronicamente pelo sistema do Just Dance 2015 e 2017 do equipamento. Não há qualquer juízo de valor ou pontuação dada por espectadores ou por integrantes da organização;

Art. 30 – 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.

Art. 31 – Em caso de empate na modalidade em equipe, como critério de desempate será escolhida a maior pontuação do membro da equipe.

Art. 32 – Em casos de atrasos, os competidores e equipes serão penalizados de acordo com o Art. 10 deste regulamento.

CAPÍTULO VIII – ESPECIFICAÇÕES DO LEAGUE OF LEGENDS

Art. 33 – Cada equipe do *League of Legends* será formada por 5 jogadores, sendo que todos os jogadores da equipe devem seguir as regras e cumprir as obrigações previstas neste regulamento.

Parágrafo Único – 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. 34 – Considerando-se o horário de chegada, as equipes acompanhadas de seus líderes, devem se fazer presentes antes do término do duelo anterior ao seu duelo, senão a equipe estará sujeita à desclassificação, como previsto no Art. 10.

Parágrafo Único – No caso de atraso do líder da equipe, a equipe adversária ganha, automaticamente, o direito à escolha de lado (vermelho ou azul).

Art. 35 – Durante a realização das competições, caso haja problemas com o servidor ou a rede, a partida será reiniciada, mantendo os banimentos, heróis selecionados e feitiços de invocador.

Art. 36 – Nos casos em que se constatarem problemas nos computadores, a partida poderá ser reiniciada, cabendo esta decisão à comissão organizadora.

Art. 37 – Em todos os casos, a comissão organizadora avaliará a causa do problema, constatando-se causas motivadas pelo competidor, este e até a sua equipe estarão sujeitos às penalidades propostas pelo Art. 10 deste regulamento.

Art. 38 – A comissão organizadora apontará o tempo máximo das partidas.

§ 1º – As partidas serão no estilo “mata-mata” (duas equipes se enfrentarão em uma partida, a que vencer passará para a próxima fase e a que perder será desclassificada).

§ 2º – As partidas classificatórias ocorrerão na semana que antecede a VI SEMADEC, tendo a semifinal e a final na quinta feira entre as 7:00 e as 12 horas da manhã.

§ 3º – Todas as partidas ocorrerão no auditório do IFRN Campus Apodi.

CAPÍTULO IX – ESPECIFICAÇÕES DO VALORANT

Seção I – Das Regras

Art. 39 – Cada equipe pode chegar a jogar 12 (doze) rodadas (um half) seguidas como ataque, e 12 (doze) como defesa.

§ 1º – O primeiro time a vencer 13 rodadas vence o jogo.

§ 2º – Em caso de empate em 12 x 12, haverá *overtime*, no tipo melhor de 2 rodadas. Em caso de novos empates, haverá novos *overtimes* no tipo melhor de 2 rodadas, até que haja desempate.

Art. 40 – Antes do início da partida será permitido até 5 minutos de aquecimento para as equipes, entretanto, este só pode ser realizado até o horário determinado para o início da partida.

Art. 41 – O método da disputa por cara ou coroa decidirá qual equipe iniciará em cada papel entre os representantes, onde o vencedor terá o direito de escolher em que lado deseja começar.

§ 1º – A partida deverá iniciar imediatamente após a realização do sorteio.

§ 2º – No caso de ausência de uma das equipes, esta perderá o direito de participar da disputa de cara ou coroa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.

Art. 42 – A hora programada para o início da partida não representa o horário em que os jogadores devem se apresentar ao local de jogo, e sim, a hora em que a partida irá iniciar. As equipes deverão se apresentar no local da competição 15 (quinze) minutos antes do horário de início de cada partida.

Parágrafo Único – Haverá tolerância de 15 minutos de atraso. Transcorrido o prazo de tolerância, a equipe ausente perderá a partida por W x O.

Seção II – Das Vedações e Punições à Conduta dos Jogadores

Art. 43 – Aos participantes são vedados comportamentos que vão de encontro aos preceitos declarados no Capítulo III deste normativo, incluindo:

I – Conspiração – definida como qualquer acordo entre 2 (dois) ou mais jogadores e/ou equipes, com a finalidade de prejudicar outra equipe ou jogador.

II – Hack – definido como qualquer alteração ou modificação feita no cliente do Valorant por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

III – Compartilhamento de Conta – Não se permite jogar utilizando-se a conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

IV – Programas de Trapaça – definidos com toda e qualquer ferramenta que se alinhe a essa possibilidade de burlar o formato normal da competição.

V – Desconexão Intencional – somente se permitirá a desconexão em casos devidamente motivados.

Art. 44 – Toda a organização da VI SEMADEC prima pela integridade competitiva. Portanto, espera-se que as equipes joguem o seu melhor, em todos os momentos do torneio, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e *fair play*.

Parágrafo Único – A composição de times e a fase de *pick/ban* não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

Art. 45 – O competidor que, durante a realização das partidas, utilizar-se de qualquer forma de linguagem obscena, chula ou vulgar; insultos, ameaças, abusos, calúnia ou difamação; ou portar-se de qualquer maneira ofensiva, repreensível ou que incite o ódio ou conduta discriminatória, ensejará penalidades à sua equipe, podendo acarretar:

I – O jogador será penalizado em ficar parado por um round;

II – O jogador será penalizado e terá que ficar parado até a troca de lados, caso já tenha ocorrido ele ficará até o final da partida ou um empate;

III – O time perderá um round;

IV – O time perderá o lado, caso já tenha ocorrido a troca de lados o time perderá a partida.

Art. 46 – Qualquer comportamento que vá de encontro ao que preconiza o Capítulo III deste normativo, nos casos específicos em que o jogo disputado for o Valorant, ensejará a aplicação de punições que podem variar desde a advertência, passando pela inatividade total ou parcial do jogador, podendo chegar à decretação da vitória instantânea à equipe adversária.

CAPÍTULO IX – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 47 – Os casos omissos serão dirimidos pela comissão organizadora.