



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS MOSSORÓ**

SEMANA ARTÍSTICA, DESPORTIVA E CULTURAL – SEMADEC 2022

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

REGULAMENTO ESPECÍFICO - JOGOS ELETRÔNICOS

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este regulamento define as regras do **2º Campeonato de Jogos Eletrônicos do IFRN - Campus Mossoró**, visando assegurar condições de igualdade para todos os participantes inscritos. Este documento poderá sofrer alterações até o início do evento. A inscrição no campeonato atesta a concordância do jogador com este regulamento.

O **2º Campeonato de Jogos Eletrônicos** será realizado durante a semana da **SEMADEC**, no dia 16 de janeiro, das 08h às 12h (horários modificados serão informados), nos laboratórios 2 e 3 de Informática do nosso campus (os laboratórios poderão ser alterados de acordo com a necessidade), fomentando a integração social por meio da competição saudável entre seus participantes.

O campeonato é aberto aos estudantes **com matrícula ativa**, estagiários, servidores efetivos ou terceirizados do Campus Mossoró, e egressos com matrícula a partir de 2018.

2. DAS VERSÕES DO JOGO

A organização busca realizar o campeonato com os jogos **CS-GO** e **League of Legends**, tendo como necessidade fundamental somente o fornecimento privado de cada conta *original* ativa dos respectivos jogadores inscritos.

3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas por meio do site (<https://eventos.ifrn.edu.br/semadecmo2022/>) pelos representantes dos cursos/categorias do **IFRN-MO**, no período de **16 a 22 de novembro** de 2022. As inscrições ocorridas após esse período não serão homologadas.

Cada jogador poderá se inscrever em apenas **1 time** e **1 modalidade**, tendo em vista que as modalidades serão disputadas simultaneamente. É vedada aos jogadores a mudança de time durante a competição.

Cada time deverá fornecer: **nome do clã, nome completo, nickname, matrícula e RG de cada jogador.**

4. DOS TIMES

Os times serão divididos por curso/categoria (*no caso se houver equipe dos servidores e/ou estagiários*), sendo aceito no **máximo 1 equipe** para cada grupo por modalidade.

Cada time deverá ter exatamente **5** jogadores titulares, e, opcionalmente, até 5 substitutos, todos do mesmo curso/categoria, não se podendo atender a uma outra condição senão a essa.

5. DA DIVULGAÇÃO

Toda a programação do campeonato será disponibilizada no **site da SEMADEC** e na **página oficial do IFRN-MO**.

6. DAS ETAPAS DO CAMPEONATO

As equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente numa tabela com 2 grupos, de modo que as equipes de cada grupo se enfrentam, passando a equipe mais bem colocada para a final. Em caso de empate no número de vitórias, os critérios de desempate serão:

Counter Strike - Saldo de rounds, saldo de pontos e sorteio.

League of Legends - Menor tempo de vitória e sorteio.

No Counter Strike, as partidas serão disputadas em **melhor de 3 rodadas (MD3)**. Somente o confronto final será disputado em **melhor de 5 rodadas (MD5)**. *(Dependendo da quantidade de inscrições, este formato poderá ser modificado)*.

No League of Legends, os confrontos acontecerão em partida única.

7. DAS OBRIGAÇÕES DA COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora dos Jogos Eletrônicos se compromete a desinstalar todos os *softwares* que darão suporte à referida competição no dia seguinte à final do campeonato, deixando os computadores nas mesmas condições técnicas que os encontrou antes do início da competição.

REGULAMENTO - COUNTER-STRIKE 1.6

1. DAS REGRAS DA PARTIDA

As equipes poderão ser mistas, não havendo categoria masculina e feminina. Cada equipe joga 5 rodadas (um *half*) seguidas como **terrorista** e 5 como **contra terrorista**. O primeiro time a vencer 6 rodadas vence o jogo. Em caso de empate em 5x5, 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.

Serão utilizados os mapas de campanha ativa: **de_dust2**, **de_mirage**, **de_inferno**, **de_cobblestone**, **de_overpass**, **de_cache** e **de_train**. No começo da disputa, cada equipe elimina 2 mapas e os 3 restantes serão utilizados. Na primeira partida, um desses três

mapas será sorteado; na segunda, sorteia-se um dos dois restantes; caso haja a terceira, será utilizado o mapa remanescente.

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.

O horário de início das partidas está sujeito a alterações no caso de atrasos ou adiantamentos do campeonato por causas diversas.

Todos os jogadores podem se comunicar pelo bate-papo do jogo sem restrições de canais.

Poderão ocorrer substituições entre jogadores titulares e reservas somente no **início da partida** ou no momento da **mudança de papel** (*terrorista para contra terrorista ou vice-versa*). No caso de algum jogador atrasar ou abandonar a partida já iniciada, não poderá ocorrer substituição até o momento determinado anteriormente.

Será decidida qual equipe iniciará em cada papel por meio de **cara ou coroa** entre os representantes, em que o vencedor terá o direito de escolher em que lado deseja começar. O sorteio será realizado no exato início da partida. No caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa de cara ou coroa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher o seu papel inicial.

Será concedida tolerância de 10 minutos de atraso apenas para o primeiro jogo da competição. Serão aceitos até 4 jogadores para compor o time inicial da partida (*o 5º jogador pode ingressar apenas na troca de papel*). Caso o atraso supere a tolerância, ou houver menos que 4 jogadores presentes, será declarada vitória da equipe presente por **WO**.

A hora programada para a primeira partida não representa o horário no qual os jogadores devem se apresentar ao local de jogo. As equipes deverão se apresentar no local da competição **15 minutos** antes do horário de início da partida. As partidas seguintes acontecerão na sequência e não haverá tolerância para atraso.

Se o servidor, rede ou computador tiver algum problema antes do final da primeira rodada, a partida será reiniciada. Se houver problemas durante as rodadas posteriores, a partida será reiniciada e contada a partir das rodadas já feitas e, se possível, com o gold adquirido entre as duas equipes até então.

2. DAS CONFIGURAÇÕES DOS JOGADORES

- Todas as configurações dentro do jogo (resolução, qualidade de cor, brilho, gama e etc.) serão liberadas para um melhor resultado possível do jogador às suas funcionalidades.
- Será permitido o uso de equipamentos periféricos pessoais, tais como: **fones de ouvido, microfones, headsets, mousepads, teclados e mouses**.

3.DAS PROIBIÇÕES

- É proibido o uso de um jogador não inscrito previamente;
- É proibido o uso de *bugs* que mudem o princípio do jogo;
- É proibido o uso de qualquer programa de *cheat*;
- É proibido o uso de qualquer programa malicioso;
- É proibido o uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo Counter Strike;
- É proibido plantar bomba onde não possa ser defusada (*isso não inclui lugares onde mais de um jogador seja necessário para defusar*);
- É proibido *silent run* com uso de *+duck* (*o uso de +duck atrás de uma caixa ou porta é permitido*);
- São proibidos xingamentos, insultos e palavrões durante a partida;
- É proibido ofender ou desrespeitar qualquer jogador de time adversário, bem como qualquer membro da organização e/ou qualquer espectador do campeonato;
- É proibido deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;
- É proibido desconectar intencionalmente;
- É proibido qualquer atitude antidesportiva.

4.DAS PUNIÇÕES

Se um jogador agir em detrimento de qualquer das proibições, este poderá ser julgado e punido pela organização e pela comissão do campeonato e pela Comissão de Disciplina e Justiça da SEMADEC, com uma das seguintes punições:

- advertência;
- inatividade do jogador;
- vitória instantânea para o time adversário.
- aplicação das Normas Disciplinares Discentes do IFRN.

REGULAMENTO - LEAGUE OF LEGENDS

1. DAS REGRAS DA PARTIDA

O mapa utilizado em todas as partidas será **Summoner's Rift**, em modo competitivo (Alternado) 5x5, com 5 banimentos para cada time. Consequentemente, para participação, o jogador deve possuir conta **level 30 ou mais**, com **20 ou mais campeões habilitados**.

Ao ser chamado para iniciar uma partida, o time terá até **5 minutos** para configurar qualquer aspecto necessário nos computadores e entrar na partida criada pela organização. Em caso de descumprimento por atraso causado pela equipe em questão, o time poderá ser desclassificado, de acordo com os critérios da organização do evento.

O recurso de *'pause'* nos jogos não estará disponível, sendo possíveis outras ferramentas em caso de problemas técnicos.

Os times poderão substituir jogadores apenas **antes** de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição. O(s) substituto(s) em questão deve(m) ter sido inscrito(s) juntamente com o restante da equipe para que a substituição seja válida.

Interrupções que não estão relacionadas a problemas técnicos ou da organização não são permitidas.

Se acontecer de um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador, antes de 5 minutos de partida, e não tiver ocorrido nenhuma morte de campeão, a partida será reiniciada. Caso contrário, deverá seguir a realização da partida.

O jogador que perder a conexão com o jogo ou deixá-lo intencionalmente sem prévia autorização será punido pelos organizadores do campeonato. Nessa situação, o jogo continuará sem interrupções.

Em caso de perda da conexão devido a um problema no servidor, a partida será reiniciada.

Como regra geral, o jogo poderá ser reiniciado em caso de falha de conexão ou de hardware por parte de qualquer um dos jogadores da partida, desde que ainda não tenha ocorrido nenhuma morte e não tenham se passado 5 minutos de jogo.

2. DAS CONFIGURAÇÕES DOS JOGADORES

- Todas as configurações dentro do jogo (resolução, qualidade de cor, brilho, gama e etc.) serão liberadas para um melhor resultado possível do jogador em relação às suas funcionalidades.
- Será permitido o uso de equipamentos periféricos pessoais, tais como: *fonos de ouvido, microfones, headsets, mousepads, teclados e mouses*.

3. DAS PROIBIÇÕES

- É proibido o uso de um jogador não informado previamente;
- É proibido o uso de *bugs* que mudem o princípio do jogo;
- É proibido o uso de qualquer programa de *cheat*;
- É proibido o uso de qualquer programa malicioso;
- É proibido o uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo League of Legends;
- São proibidos xingamentos, insultos e palavrões no bate-papo do jogo;
- É proibido ofender ou desrespeitar qualquer jogador do time adversário, bem como qualquer membro da organização e/ou qualquer espectador do campeonato;

- É proibido deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;
- É proibido desconectar intencionalmente;
- É proibida qualquer atitude antidesportiva;
- É proibido jogar com a conta de outro jogador.

4. DAS PUNIÇÕES

Se um jogador agir em detrimento de qualquer das proibições, este poderá ser julgado e punido pela organização e pela comissão do campeonato, bem como pela Comissão de Disciplina e Justiça da SEMADEC, com uma das seguintes punições:

- advertência;
- inatividade do jogador;
- vitória instantânea para o time adversário.
- aplicação das Normas Disciplinares Discentes do IFRN.

CONTATO

Em caso de dúvidas, deve-se entrar em contato com um dos membros da organização do campeonato:

SERVIDORES:

Abrahao Lopes - abrahao.lopes@ifrn.edu.br

Fernando França - fernando.franca@ifrn.edu.br