



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS
COORDENAÇÃO DE ATENÇÃO À SAÚDE DO SERVIDOR

REGULAMENTO ESPECÍFICO – JOGOS ELETRÔNICOS
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES
2018

NATAL-RN

TÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. A Competição de Jogos Eletrônicos será realizada de acordo com as regras estabelecidas neste regulamento, bem como no Regulamento Geral dos Jogos Intercampi dos Servidores do IFRN.

Art. 2º. O(a) atleta deverá se inscrever por meio de formulário a ser disponibilizado no SUAP, obrigatoriamente confirmando sua inscrição e estando ciente de que deverá comparecer ao local de competição com antecedência de no mínimo 30 (trinta) minutos para efetuar o credenciamento, realizar *check-in* da modalidade que vai disputar, assegurando a participação. O *check-in* será a confirmação definitiva do(a) participante nos torneios. Para ter condição de participação, durante o *check-in*, deverá apresentar documento oficial com foto ou crachá do Instituto à equipe de arbitragem.

Parágrafo Único. Orienta-se que cada participante providencia fones de ouvido para utilização durante o evento, exceto para a modalidade de Just Dance.

TÍTULO II – DAS MODALIDADES

Art. 3º. Não haverá limite de participação de atletas **por campus** nas modalidades.

Art. 4º. Cada atleta pode participar, no máximo, de 03 (três) modalidades.

Art. 5º. Caso ocorra erro na inscrição de um(a) atleta em mais de 03 (três) modalidades individuais, este(a) será impedido(a) de participar a partir da 4ª (quarta) modalidade, seguindo a ordem cronológica dos torneios.

Art. 6º. As modalidades a serem realizadas são as seguintes:

I --- Categoria: Luta / Modalidades: Mortal Kombat e Street Fighter

II --- Categoria: Corrida / Modalidade: Mario Kart

III --- Categoria: Futebol / Modalidades: FIFA18 e PES18.

IV --- Categoria: Estratégia / Modalidade: Bomberman

V --- Categoria: Musical / Modalidade: Just Dance

§ 1º. É de livre escolha do servidor a seleção dos torneios, porém, havendo conflito de horários devido a simultaneidade de jogos, o participante deverá optar por qual torneio deseja prosseguir.

Art. 7º. Só haverá o torneio da modalidade se houver, no mínimo, 04 (quatro) atletas inscritos.

Art. 8º. Cada participante somente poderá competir nos torneios pelos quais se inscreveu previamente no SUAP, não sendo possível acrescentar ou alterar as modalidades no dia do evento.

Art. 9º. A organização e arbitragem dos torneios ficará à cargo da Comissão Organizadora do evento, em auxílio com os próprios servidores participantes.

Art. 10º. Todos os servidores deverão estar presentes no início do torneio na qual se encontram inscritos, com tolerância máxima de 05 (cinco) minutos a contar da chamada pública do(a) participante no primeiro jogo a ser disputado, sob pena de ser considerada desistência. Na hipótese da desistência de um ou mais participantes, fica configurado o placar de W.O. (*walkover*) em favor dos participante(s) permanente(s). O(a) servidor declarado(a) ausente será automaticamente desclassificado(a) no torneio em disputa, ainda que classificado(a) para as fases posteriores.

TÍTULO III – DOS SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

Art. 11º. Os torneios serão disputados através do sistema de eliminatória simples, isto é, os jogadores vencedores avançam de fase, enquanto os perdedores são eliminados.

Parágrafo Único. O sistema de competição está pré-definido, entretanto poderá sofrer alterações dependendo da quantidade de inscrições. A tabela de previsão dos horários dos torneios e a tabela dos jogos serão disponibilizadas após o período de inscrições.

Art. 12º. Os torneios de FIFA e PES terão duração de 8 (oito) minutos cada partida, disputada em seletiva de 2 (dois) participantes, no nível máximo de dificuldade, sendo 4 (quatro) minutos por tempo, sendo permitida a formação rápida no início de cada partida (máximo de um minuto para configuração) e alteração de formação e substituição de jogadores somente no intervalo do primeiro para o segundo tempo (máximo de um minuto para mudanças na configuração). Havendo empate, a partida deverá ir direto para as cobranças de pênaltis. A disputa de terceiro lugar e a disputa final serão realizadas em partida única, cada disputa, com duração máxima de 10 (dez) minutos, sendo 5 (cinco) minutos por tempo. Se houver empate em qualquer uma das disputas finais, a partida deverá ir à prorrogação. Persistindo o empate, a partida deverá ir às penalidades.

Art. 13º. Os torneios de Mortal Kombat e Street Fighter terão duração máxima de 60 (sessenta) segundos por round e, no máximo, três rounds por partida, disputada no sistema melhor de 3 (três) partidas, em seletivas de 2 (dois) participantes por vez, avançando de fase apenas o(a) participante vencedor(a), com exceção da semifinal, em que avançarão os vencedores para a disputa final e os perdedores para a disputa do terceiro lugar. A disputa de terceiro lugar e a disputa final serão realizadas em partida única, cada disputa com duração de 90 (noventa) segundos por round e, no máximo, cinco rounds;

Art. 14º. O torneio de Mario Kart será realizado em série de 4 ou 5 (quatro ou cinco) corridas por disputa, em seletiva de, no máximo, 04 (quatro) participantes por série, sendo classificado (a) apenas o(a) primeiro(a) colocado(a) com maior pontuação. Os classificados disputarão uma nova série de corridas em seletiva de 04 (quatro) participantes, avançando de fase apenas o(a) primeiro(a) colocado(a) com maior pontuação, e assim sucessivamente, até restarem no máximo 08 (oito) participantes. Na hipótese de restarem 08 (oito) participantes na fase semifinal, serão considerados classificados os dois melhores participantes em cada uma das últimas duas séries de corridas, até restarem 04 (quatro) participantes para a série de corridas final.

Art. 15º. O torneio de Bomberman será disputado em série de 3 (três) combates em seletiva de, no máximo, 5 (cinco) participantes por série, sendo classificado apenas o (a) primeiro(a) que alcançar 3 (três) troféus. Os classificados disputarão uma nova série de combates em seletivas de 04 ou 05 (quatro ou cinco) participantes, avançando de fase apenas o(a) primeiro(a) colocado(a) com maior pontuação, e assim sucessivamente, até restarem, no máximo, 10 (dez) participantes. Na hipótese de restarem 9 ou 10 (nove ou dez) participantes na fase semifinal, haverá, no máximo, 3 series de combates para determinar os finalistas. A série final de combates será composta pelos melhores classificados em cada série semifinal.

Art. 16º. O torneio de Just Dance ocorrerá em séries de 3 (três) músicas por disputa, em seletiva de, no máximo, 03 (três) participantes por série, sendo classificado (a) apenas o(a) primeiro(a) colocado(a) com maior pontuação. Os classificados disputarão uma nova série de músicas em seletiva de, no máximo, 03 (três) participantes, avançando de fase apenas o(a) primeiro(a) colocado(a) com maior pontuação, e assim sucessivamente, até restarem no máximo 09 (nove) participantes. Na hipótese de restarem entre 7 e 9 (sete e nove) participantes na fase semifinal, haverá, no máximo, 3 series de músicas para determinar os finalistas. A série final de músicas será composta pelos melhores classificados em cada série semifinal.

TÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 17º. A Comissão Organizadora poderá, a seu critério, a qualquer tempo, apenas se julgar necessário, interromper, alterar, suspender ou cancelar o

presente Regulamento, por motivos de força maior ou por motivo imprevisto, os quais estejam fora do controle da Comissão e que possam comprometer o andamento deste evento, de forma a impedir ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente previsto.

Art. 18º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
JICS 2018**