



1 RETIFICAÇÃO

EDITAL 002/2018 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 Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão constituída pela Portaria nº 58 de 23 de abril de 2018, 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:

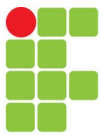
Divulgação do Edital	25/04/2018
Prazo de inscrição	07/05 a 11/05 (09h às 21h)
Homologação das inscrições	16/05
Esquenta/Lanche Coletivo	19/05/18 das 8:00h às 8:30h
Início dos Jogos	19/05/18 às 8:30h
Premiações	13h
Encerramento	13:30h

2 – DA INSCRIÇÃO

2.1. O evento é aberto ao público (discentes e comunidade externa).

~~2.1. Podem participar do evento os discentes regularmente matriculados e os participantes de Projeto de Extensão: Oficinas de Xadrez.~~

2.1.1. À comunidade externa é vedada a participação como competidores nas modalidades de Lego Mindstorms e Xadrez.



2.1.2. Na modalidade Xadrez poderão competir os participantes do Projeto de Extensão: Oficinas de Xadrez.

2.2. A inscrição, que deve ser realizada apenas na categoria de competidor, será efetuada mediante preenchimento da ficha de inscrição (Anexo I ou II) disponível na Coordenadoria Pedagógica do Campus Tubarão, nos dias 7 a 11 de maio de 2018 das 09h às 21h.

2.2.1. A seleção dos inscritos será por ordem de inscrição.

2.2.2 Os discentes do IFSC devem fazer a inscrição na Coordenadoria Pedagógica.

2.2.3 A comunidade externa deve fazer a inscrição na Secretaria Acadêmica.

2.3. A divulgação dos candidatos homologados ocorrerá no mural do Câmpus e no Facebook do Câmpus, no dia 16/05.

2.4. Os participantes NÃO poderão competir em **mais de um Jogo**. Exceto, **Programação e Lego**, e **Robocode (Round 1 ou 2)** que são em horários distintos.

2.5 Da quantidade de vagas em cada Jogo:

- I. Bomberman: ~~25~~ 15 vagas
- II. Competição de Lego: 5 equipes de 3 pessoas
- III. CS: GO: 4 equipes de 5 pessoas
- IV. League of Legends: 4 equipes de 5 pessoas
- V. Xadrez: 8 vagas
- VI. Programação: 20 duplas
- VII. Robocode: 20 vagas por round

2.6 A homologação das inscrições será de acordo com a data de preenchimento das fichas na Coordenadoria Pedagógica do IFSC Tubarão.

3 – DO HORÁRIO DAS DISPUTAS

Programação	8:30 às 10:30
Lego Mindstorms	10:30 às 13:00
Xadrez	8:30 às 12:30
Bomberman	8:30 às 13:00 12:00
CS	8:30 às 13:00
LOL	8:30 às 13:00
Torneio Robocode	Round 1 09:30 às 10:30



	<p>Round 2 10:30 às 11:30</p>
--	-----------------------------------

4 – DA PREMIAÇÃO

4.1. Os primeiros colocados em cada modalidade receberão medalhas ao final do evento.

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 competidores**.

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 **C ou 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 LEAGUE OF LEGENDS

8.1. 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).

8.2. 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:

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

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

8.2.3. Configurar e verificar o equipamento.

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

8.3. Cada partida será acompanhada por um monitor.

8.4. 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.

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

8.4.2. 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.

8.4.3. 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.

8.4.4. 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.

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



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

8.7. Cada equipe será constituída por 5 integrantes.

9 – DAS REGRAS DO XADREZ

9.1. A Competição de Xadrez será realizada na categoria convencional, 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.

9.2. O tempo de jogo será de 15 (quinze) minutos para cada jogador, com 10 (dez) segundos de incremento (bônus) por jogada legal realizada, ou 10 (dez) minutos para cada jogador, com 10 (dez) segundos de incremento (bônus) por jogada legal realizada, dependendo do total de inscritos presentes no dia do evento.

9.3. O jogador, tanto na sua vez de mover, como na do adversário, deverá manter as mãos e os braços próximos ao corpo, estando proibidos gestos que atrapalhem a visão do tabuleiro por parte do oponente, ou que distraiam a atenção do mesmo. O jogador deverá realizar os movimentos usando apenas uma das mãos, inclusive no caso de o jogador realizar o roque.

9.4. A cada infração cometida por um jogador, descrita neste regulamento, poderá a arbitragem atribuir uma advertência ao mesmo. Totalizando três advertências numa mesma partida, o jogador será declarado perdedor do jogo.

9.5. A realização de um lance ilegal, seguida do acionamento do relógio, atribuindo-lhe um incremento indevido no tempo de jogo, constará como uma razão para advertência, em consonância com o descrito no item 11.2. Também será advertido o jogador que acionar o relógio antes da realização do movimento.

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

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

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

9.9. É proibido acionar o relógio usando uma peça capturada.

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

9.11. 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.



9.12. A forma de disputa poderá ser alterada pela comissão dos jogos, inclusive no que tange os critérios de desempate, em caso de torneio realizado no sistema de pontos corridos, em 1 (um) único ou mais grupos.

9.13. Na hipótese de uma partida terminar em empate, em caso de torneio no formato de mata-mata, ou em empate em pontos, no formato de pontos corridos, deverá os jogadores empatados realizarem uma partida desempate, com peças de cores opostas à partida que empatou, com o tempo de 3 (três) minutos para cada jogador, com 2 (dois) segundos de incremento (bônus) por movimento legal realizado. Persistindo o empate, uma nova partida, com 2 (dois) minutos de tempo para o jogador das peças brancas, e 1 (um) minuto e 30 (segundos) para o jogador das peças pretas, sem incremento de tempo, será realizada. Ocorrendo um terceiro empate, o jogador com as peças pretas será declarado vencedor.

11 – ROBÔ LEGO MINDSTORMS

11.1. O objetivo é programar e executar atividades com o Robô Lego Mindstorms.

11.2. Os recursos disponíveis: Lego Mindstorms EV3 (Education) e conjunto de peças incluindo sensores e atuadores.

11.3. A pontuação será baseada no tempo de programação e também no tempo de execução da atividade.

11.4. A atividade que não for concluída com sucesso não será computada.

11.5. Serão permitidas no máximo 5 equipes formadas por 3 membros. Cada equipe deverá ter no mínimo um aluno de curso técnico (somente curso técnico) e um do curso superior (somente do curso superior).

11.6. Será de total responsabilidade das equipes aprenderem e treinarem a programação do dispositivo antecipadamente, tendo em vista que no dia da prova não será disponibilizado tempo para aprendizado.

11.7. A Lego disponibiliza software para programação, simulação e treinamento:
<https://education.lego.com/en-us/downloads/mindstormsev3/software>.



12 – TORNEIO DE ROBOCODE (PLATAFORMA JAVA DE PROGRAMAÇÃO E COMBATE DE ROBÔS)

12.1. Para se inscrever o participante deve ter seu robô implementado (pacote jar gerado pelo robocode).

12.2. Demais instruções serão fornecidas no momento da inscrição.

13 – DO CAFÉ COLETIVO

13.1. O lanche coletivo será organizado pela Comissão Organizadora e cada competidor e convidado contribuirá voluntariamente com um alimento (pães, bolos, bolachas, suco, café, doces e salgadinhos).

14 – COMISSÃO ORGANIZADORA

14.1. A Comissão Organizadora dos Jogos Sedentários é composta por alunos e servidores do IFSC Câmpus Tubarão.

14.2. Casos omissos serão solucionados pela Comissão Organizadora.

Comissão de Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão



ANEXO I

FICHA DE INSCRIÇÃO PARA JOGOS INDIVIDUAIS

Modalidade: (Marque todas as que deseja se inscrever)	<input type="checkbox"/> Xadrez (não disponível para comunidade externa) <input type="checkbox"/> Bomberman <input type="checkbox"/> Robocode (round 1) <input type="checkbox"/> Robocode (round 2)
Nome:	
Curso: (apenas discentes)	
Telefone:	
E-mail:	

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)	<input type="checkbox"/>	CS: GO
	<input type="checkbox"/>	Programação (duplas)
	<input type="checkbox"/>	Lego Mindstorm (trios) (não disponível para comunidade externa)
	<input type="checkbox"/>	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

Responsável pelo preenchimento

Nome:	
Curso: (apenas discentes)	
Telefone:	
E-mail:	