

REGULAMENTO ESPECÍFICO - JOGOS ELETRÔNICOS

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este regulamento define as regras do **2º Campeonato de jogos eletrônicos do IFAM - Campus Manaus-Centro**, 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 CULTURAL**, nos dias **19, 20 e 21 de setembro de 2018**, das **08h às 18h** (*horários modificados serão contatados*), no Espaço de Convivência Moranguetá, 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* Manaus-Centro.

Este Campeonato de Videogame é de cunho exclusivamente cultural e recreativo, sem subordinação a quaisquer fins lucrativos, pagamento pelos concorrentes, nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviços.

O resultado, para fins de premiação, será decorrente apenas do desempenho dos participantes, conforme critérios de avaliação, descritos no presente regulamento.

O participante, no ato de seu cadastro, deverá aderir a todas as disposições e declarar que leu, compreendeu e tem total ciência e aceita todo o teor do Regulamento.

2. DAS VERSÕES DO JOGO

A organização busca realizar o campeonato com os jogos **de modalidade individual e em equipe (até 05 pessoas)**, tendo como necessidade fundamental somente o fornecimento privado de cada conta *original* ativa dos respectivos jogadores inscritos. Os jogos serão indicados pelos participantes, mas serão definidos e aprovados pela Comissão dos Jogos Eletrônicos.

3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas por meio de formulário físico disponível entre os representantes dos cursos/categorias do **IFAM**, no período de **01, 02 e 03 de agosto de 2018**. As inscrições ocorridas após esse período não serão homologadas.

Cada jogador poderá se inscrever em apenas **1 time**. É vedada aos jogadores a mudança de time durante a competição. E 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 2 equipes** para cada grupo. Cada time deverá ter exatamente **5** jogadores titulares, e, opcionalmente, **3** substitutos, todos do mesmo curso/categoria, não podendo atender uma outra condição senão a essa.

É de responsabilidade de cada jogador providenciar os equipamentos necessários para os jogos, como: computador, notebook, mouse, teclado, fone de ouvido/headset, entre outros.

5. DA DIVULGAÇÃO

Toda a programação do campeonato será disponibilizada no **site da SEMANA CULTURAL** e na **página oficial do IFAM**.

As tabelas dos jogos serão divulgadas pela Comissão Organizadora.

6. DAS ETAPAS DO CAMPEONATO

As equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente numa tabela no formato *single elimination*, ou *mata-mata*. Caso a quantidade de equipes ultrapasse o número necessário para compor as etapas (quartas-de-final e semifinais) algumas equipes, também de forma aleatória, serão automaticamente classificadas e outras disputarão a(s) vaga(s) restante(s). Exemplo: Caso haja 09 equipes inscritas, 07 estarão automaticamente nas quartas de final e 02 disputarão a última vaga.



AS EQUIPES 8 E 9 DISPUTARÃO A ÚLTIMA VAGA DAS QUARTAS DE FINAL

Todas 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*). A tabela completa de partidas está prevista para ser divulgada até dia **20 de agosto de 2018**.

7. DA CONDUTA DOS JOGADORES, ACOMPANHANTES E ESPECTADORES

- 7.1. Os participantes devem comportar-se de uma maneira sociável, mantendo uma conduta amigável.
- 7.2. Os jogadores deverão conter o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro do espaço dos jogos. Não é permitido dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e afins ao adversário, outros jogadores ou envolvidos no campeonato. Essa conduta pode ser penalizada com desclassificação automática do participante.
- 7.3. Não serão toleradas brigas e/ou discussões durante o campeonato. Se houver, o causador e o envolvido serão convidados a se retirar do campeonato e do local onde será disputado o mesmo.
- 7.4. As comemorações deverão ser restritas, sem atos exagerados, palavras ou atitudes que desrespeitem o outro jogador.

7.5. Os participantes que não cumprirem as regras previstas nos itens anteriores serão passíveis de punições estabelecidas na Organização Didática Acadêmica do IFAM-CMC.

8. DA PREMIAÇÃO

Os três primeiros lugares serão premiados com:

Classificação	Premiação	Pontuação do Curso	
		Equipe	Individual
1º Lugar	Medalhas de Ouro	1000	1000
2º Lugar	Medalhas de Prata	700	700
3º Lugar	Medalha de Bronze	400	400

9. 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 encontraram antes do início da competição.

Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela organização do torneio, cujas definições serão finais e definitivas.

A organização do Torneio se reserva o direito de proceder com alterações nas regras sem aviso prévio, caso essas sejam necessárias para o bom andamento do torneio.

As decisões da Organização do Torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.