

REGULAMENTO DA 8ª EDIÇÃO DOS JOGOS SEDENTÁRIOS DO CAMPUS.

A Comissão organizadora do 8º Jogos Sedentários do Câmpus Tubarão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, coordenada pelo professor Fernando Silvano Gonçalves, no uso de suas atribuições 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:

Lançamento do evento	05/09/2023
Período de inscrição nos Jogos	11/09/2023 a 18/09/2023 formulário on-line
Homologação das inscrições dos Jogos	19/09/2023 após 20:00h
Horário de início CS e LOL	23/09/2023 às 7:30h
Abertura oficial	23/09/2023 das 9:00h
Realização das demais modalidades	23/09/2023 das 9:00h

1.2 No período das 07:30 às 14:00 serão realizadas as modalidades competitivas.

1.2.1 As modalidades CS e LOL têm início às 7:30.

1.2.2 As modalidades individuais e duplas têm início às 9:00.

1.3 Todas as atividades são abertas à comunidade externa.

2 – DA INSCRIÇÃO

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

2.2 A inscrição nas **modalidades competitivas**, que deve ser realizada apenas na categoria de competidor, será efetuada mediante preenchimento da ficha de inscrição (Anexo I), no período de **11/09/2023 a partir da 12:00h até o dia 18/09/2023**, via formulário eletrônico conforme descrito nos links abaixo:

* Modalidades por equipe (Counter-Strike e League of Legends).

(<https://forms.gle/mQ3n1YW7iH97wHwc6>)

* Modalidades Individual e Duplas (The King Of Figthers, Fifa, Xadrez, Canastra, Dominó, Truco). (<https://forms.gle/AK7bG7o5Tv4U1pbB9>)

2.2.1 A inscrição nas modalidades competitivas será individual ou em equipe, de acordo com as regras de cada modalidade, e cada uma tem sua ficha de inscrição específica, localizada nos anexos deste regulamento.

2.2.2 Da quantidade de vagas em cada modalidade competitiva:

- I. Fifa: 16 vagas;
- II. The King of Fighters: 20 vagas;
- III. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE: 8 equipes de 5 pessoas;
- IV. League of Legends: 8 equipes de 5 pessoas;
- V. Xadrez: 8 vagas;
- VI. Canastra Dupla: 8 Duplas;
- VII. Dominó: 12 Duplas;
- VIII. Truco: 12 duplas;

2.2.3 Atividades Extras:

Durante o evento será disponibilizado espaço para o descarte de lixo eletrônico e óleo de cozinha usado (parceria com a FUNAT Tubarão).

2.3 É vedada a inscrição em mais de uma modalidade coletiva ou individual, prevalecendo a última inscrição realizada pelo usuário.

2.4 A seleção dos inscritos será por ordem de inscrição.

2.5 A divulgação dos candidatos **homologados nas modalidades de jogos** ocorrerá no mural do Câmpus, no Facebook e no Instagram do Câmpus Tubarão, no dia **19/09/2023 após as 20:00h**.

2.6 A homologação das inscrições para os jogos será de acordo com a data de preenchimento das fichas, por ordem de inscrição, e ao atendimento às regras do edital.

2.7 A homologação da inscrição não garante automaticamente a participação no evento, sendo que a **confirmação da participação ocorrerá mediante presença no dia do evento e horário do início da respectiva modalidade**. Desta forma, todos os inscritos deverão comparecer no dia e local do evento, para confirmarem suas participações.

2.7.1 Caso um inscrito (ou equipe) não esteja presente para confirmar sua inscrição no horário de início dos jogos da modalidade, sua vaga será considerada disponível para outros interessados.

2.7.2 As vagas disponíveis serão oferecidas primeiramente aos que estiverem na lista de espera da modalidade e após esgotada a lista de espera, poderão ser preenchidas por indivíduos que estejam presentes no dia e no horário de início da modalidade e que não tenham se inscrito previamente.

3 – DA PREVISÃO DO HORÁRIO DAS DISPUTAS

CS:GO	07:30 às 14:00
LOL	07:30 às 14:00

Fifa	09:00 às 13:00
The King of Fighters	09:00 às 13:00
Xadrez	09:00 às 13:00
Canastra	09:00 às 13:00
Dominó	09:00 às 13:00
Truco	09:00 às 13:00

4 – DA PREMIAÇÃO

4.1. Os primeiros colocados em cada modalidade receberão medalhas.

5 – DAS REGRAS DO THE KING OF FIGHTERS

5.1. A disputa será dividida em duas (2) partes: a etapa classificatória e a final.

5.1.1 A etapa classificatória se dará no formato de chaves, mata-mata, disputada por todos os participantes;

5.1.2 A etapa final será uma disputa melhor de três (3) partidas entre os dois jogadores classificados em cada uma das chaves da etapa anterior.

5.1.3 O tipo da disputa pode sofrer alterações de acordo com a quantidade de equipes inscritas.

5.2 Se o competidor não estiver presente na hora do início de sua partida este perde por WO.

5.3 As partidas serão acompanhadas por um monitor.

5.4 Os jogadores podem pausar o jogo com supervisão do monitor.

5.4.1 Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização.

5.4.2 Os monitores podem pausar a partida quando quiserem.

5.4.3 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 a penalização.

6 – DAS REGRAS DO COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)

6.1 A competição se dará entre equipes compostas por cinco (5) membros, sendo um deles o capitão.

6.2 A disputa será dividida em duas (2) partes: a etapa classificatória e a final.

6.2.1 A etapa classificatória se dará no formato de chaves, mata-mata, disputada por todas as equipes inscritas.

6.2.2 A etapa final será uma disputa melhor de três (3) partidas entre as duas equipes classificadas na etapa anterior.

6.2.3 O tipo da disputa pode sofrer alterações de acordo com a quantidade de equipes inscritas.

6.3 É permitido o uso de periféricos próprios como mouse, teclado e fones de ouvido.

6.4 As equipes terão dez (10) minutos que precedem a rodada e aos cinco (5) minutos entre as partidas reservados para os preparativos, e cada jogador deve: entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto; criar ou entrar em um salão de partidas e, se necessário, comunicar o nome da partida; configurar e verificar o equipamento; e informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e ao monitor que estão prontos.

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

6.6 As equipes decidirão por par ou ímpar entre os capitães quem assumirá o papel de terrorista e contra-terrorista.

6.6.1 Nas partidas da final, uma das equipes começa a jogar pelo lado terrorista e outro time do lado contra-terrorista. Depois disso, os times trocam de função (time que estava como terrorista passa a jogar como contra-terrorista e vice-versa) em cada uma das duas partidas.

6.7 As partidas serão acompanhadas por um monitor.

6.8 Além do tempo de pausa alocado para cada partida, os jogadores podem pausar o jogo com supervisão do monitor.

6.8.1 Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização.

6.8.2 Os monitores podem pausar a partida quando quiserem.

6.8.3 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.

6.8.4 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.

6.8.5 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 a penalização.

7 – DAS REGRAS DO LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

7.1. A forma de disputa será dividida em duas partes, a primeira sendo mata-mata, a segunda parte será uma melhor de 3 entre as duas equipes restantes do mata-mata. As partidas serão do tipo de seleção de capitão.

7.1.1 O tipo da disputa pode sofrer alterações de acordo com a quantidade de equipes inscritas

7.2. 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:

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

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

7.2.3. Configurar e verificar o equipamento.

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

7.3. Cada partida será acompanhada por um monitor.

7.4. 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.

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

7.4.2. 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.

7.4.3. 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.

7.4.4. 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.

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

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

7.7. Cada equipe será constituída por 5 integrantes.

8 – DAS REGRAS DO XADREZ

8.1. 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.

8.2. 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 e do formato utilizado.

8.3. 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.

8.4. 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. Cada advertência poderá acarretar diminuição no tempo do relógio, de acordo com critérios adotados pela arbitragem.

8.5. 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 8.4. Também será advertido o jogador que acionar o relógio antes da realização do movimento.

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

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

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

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

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

8.11. 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.

8.12. 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, sistema suíço, em 1 (um) único ou mais grupos.

8.13. 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, caso este empate não se desfaça pelos critérios de desempate adotados, realizarem uma partida desempate, com peças de cores opostas à partida que empatou, com o tempo de 5 (cinco) minutos para cada jogador, com 3 (três) 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, com 2 (dois) segundos de incremento (bônus) por movimento legal realizado, será realizada. Ocorrendo um terceiro empate, o jogador com as peças pretas nesta última partida será declarado vencedor.

9 – DAS REGRAS DA CANASTRA

9.1. A forma de disputa da Canastra ocorrerá da seguinte maneira:

9.1.1. O torneio de Canastra será disputado em duas partes principais: FASE ELIMINATÓRIA e FASE FINAL.

9.1.2. Na FASE ELIMINATÓRIA, a quantidade de jogos que cada dupla disputará e a quantidade de chaves dependerá da quantidade de duplas que se inscreverem no torneio (limite 08 duplas).

9.1.3. A FASE FINAL será disputada pelas 4 duplas melhor classificadas na fase eliminatória. Dentro da fase final haverá SEMIFINAIS e FINAIS.

9.1.4. Os jogos de semifinal vão classificar as duplas para o jogo da FINAL e para o jogo de disputa do terceiro e quarto lugares.

9.2 Cada equipe será composta por 1 (uma) dupla.

Parágrafo único. A dupla pode ser formada por dois homens, duas mulheres, ou um homem e uma mulher.

9.3. Será considerada vencedora da partida a dupla que atingir 2000 (dois mil) pontos.

§ 1º Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

- I. vitória: 2 (dois) pontos;
- II. derrota: 0 (zero) ponto.

§ 2º Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

- I. confronto direto (apenas entre duas equipes);

- II. maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- III. menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- IV. maior saldo de pontos;
- V. sorteio.

9.4. Serão utilizados 2 (dois) baralhos completos, com as cartas 2,3,4,5,6,7,8,9,10, valete, dama, rei e às.

9.5. O objetivo é formar um jogo com 7 (sete) cartas, denominado Canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastras e jogos em geral.

9.6. Todas as cartas deverão ser embaralhadas pelo carteador, sendo que o jogador da esquerda fará o corte e dará as cartas, compostos de 13 (treze) cartas cada. O carteador distribuirá 13 (treze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda, uma a uma, em sequência.

Parágrafo único. Em nenhum momento poderá ser mostrada a última carta do baralho.

9.7. Distribuídas as cartas, o primeiro jogador à direita do carteador inicia o jogo com o direito de comprar uma carta do monte central (opcional a compra da 2a), podendo baixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada. Após o descarte, não será possível baixar nenhuma carta ou jogo.

9.8. Quando estiver jogando, o jogador poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro somente poderá completar os jogos, na sua vez de jogar, baixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

9.9. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo, exceto quando a dupla estiver no buraco (a partir de 1.000 pontos), sendo neste caso, 100 pontos a pontuação mínima acrescida de 20 pontos a cada tentativa mal sucedida.

9.10. Após a “lixada” (recolha das cartas que foram descartadas), deverá sempre permanecer uma carta na mesa.

9.11. Após a formação da canastra, a mesma não poderá ser limpa, no caso de conter coringa.

9.12. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

9.13. Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

9.14. Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes na

mão da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

9.15. Para a contagem dos pontos:

- I. 10 (dez) pontos – 2,7,8,9,10, J, Q, K.;
- II. 05(cinco) pontos – 3,4,5,6;
- III. 15(quinze) pontos – A;
- IV. 200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);
- V. 150 (cento e cinquenta) pontos – canastra simples ou suja (com coringa);
- VI. 100 (cem) pontos – batida final;

9.16. Poderão ser aplicadas as seguintes punições:

- I. advertência, em caso de atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagem;
- II. perda de 50 (cinquenta) pontos, em caso de troca de carta com o companheiro e/ou mostra de cartas;
- III. perda de 50 (cinquenta) pontos com devolução da carta ao monte de compra, quando houver compra 2 (duas) vezes seguidas;
- IV. perda de 50 (cinquenta) pontos, com recolhimento das cartas e continuação do jogo, em caso de batida furada.

10 – DAS REGRAS DO DOMINÓ

DOMINÓ LIVRE

10.1. Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 100 (cem) pontos.

10.2. Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores e inicia quem tirar a pedra maior. Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo jogador “saidor” da última rodada, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.

10.3. Cada jogador deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo.

10.4. As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa e dispostas em uma fileira.

10.5. Joga-se com qualquer número de *doubles* ou pedras do mesmo naipe.

10.6. Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

10.7. Em caso de “fechamento do jogo”, será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que “fechou” perderá os pontos.

10.8. O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os atletas se manifestem, a não ser que ele tenha as duas pontas.

10.9. O jogador só poderá levantar-se da mesa com autorização do fiscal da partida.

10.10. São definidas abaixo as transgressões e suas respectivas punições:

a) O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo fiscal, neste caso a dupla infratora receberá penalidade de 10 (dez) pontos;

b) Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovados pelo fiscal, poderá acarretar desclassificação da dupla infratora;

c) Passar com pedra na mão, ignorando ter, a dupla infratora receberá penalidade de 30 (trinta) pontos;

d) Constatado um “Gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, será acrescido 20 (vinte) pontos em favor da dupla que não cometeu a infração, no caso do fiscal perceber que o “Gato” foi proposital. Se o “Gato” não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada;

e) Se mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla será penalizada pelo fiscal com 20 (pontos).

PARÁGRAFO ÚNICO. As pontuações advindas de punições devem ser somadas no momento em que ocorrem, pois se com isso a dupla adversária somar a pontuação necessária para o término da partida, a mesma será encerrada.

10.11. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

10.12. Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

10.13. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

10.13.1. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

10.13.2. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 13.1, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 12.

10.14. Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Saldo de pontos nas partidas;
4. Maior número de pontos marcados;
5. Menor número de pontos sofridos;
6. Sorteio.

10.15. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

11 - DAS REGRAS DO TRUCO

11.1 DA ESTRUTURA DO TORNEIO

11.1.1 O torneio de Truco será disputado em duas partes principais: FASE ELIMINATÓRIA e FASE FINAL.

11.1.2 Na FASE ELIMINATÓRIA, a quantidade de jogos que cada dupla disputará e a quantidade de chaves dependerá da quantidade de duplas que se inscreverem no torneio (limite 12 duplas).

11.1.3 A FASE FINAL será disputada pelas 4 duplas melhor classificadas (com mais pontos) na fase eliminatória. Dentro da fase final haverá SEMIFINAIS e FINAIS.

11.1.4 Nos jogos das semifinais, as duplas que se enfrentarão serão sorteadas. Os jogos de semifinal vão classificar as duplas para o jogo da FINAL e para o jogo de disputa do terceiro e quarto lugares.

11.1.5 A pontuação da fase eliminatória será: VITÓRIA: 3 pontos; DERROTA: 1 ponto

11.1.6 Em caso de empate da quantidade de pontos na fase eliminatória, serão adotados os seguintes critérios de desempate: confronto direto, maior número de vitórias, maior número de pontos feitos na fase eliminatória, menor número de pontos contra. Sorteio.

11.2 DAS CARTAS

11.2.1 Será utilizado o baralho espanhol em todas as partidas.

11.3 DO EMBARALHAMENTO E DO CORTE DO BARALHO

11.3.1 Quem for responsável por embaralhar pode fazê-lo da forma que achar mais conveniente, desde que não fique observando as cartas para obter vantagem. Após embaralhado, o baralho deve ser entregue ao adversário que está à esquerda do embaralhador (o adversário que está à direita do embaralhador iniciará o jogo).

11.3.2 Quem for cortar o baralho pode cortá-lo em até três partes. Caso queira pode olhar UMA carta e passar essa carta para o companheiro, não podendo olhar mais NENHUMA carta do monte.

11.3.3 Quem realizar o corte pode ordenar para quem vai dar as cartas se quer que ele as distribua por cima ou por baixo; Se quem cortou o baralho optar por olhar uma carta para passar para o companheiro, as cartas serão distribuídas de onde foi tirada a carta. Se nada for dito, quem escolhe é quem for dar as cartas.

11.3.4 Se quem for cortar, olhar mais de uma carta, o baralho deve ser novamente embaralhado.

11.4 DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS

11.4.1 O jogador que está distribuindo as cartas (o mesmo jogador que inicialmente embaralhou) deve receber o baralho de quem cortou e começar a distribuição pelo seu adversário à direita, distribuindo UMA A UMA as cartas e VIRAR A ÚLTIMA.

11.4.2 Se for feita a pergunta se todos têm 3 (três) cartas, o adversário não é obrigado a responder, mas ao não responder entende-se que ele tem sim três cartas (caso não tenha ele deverá dizer). Se não for feita a pergunta se todos têm 3 (três) cartas e um houver um pedido de truco (e posterior aceite pela dupla do jogador que tiver distribuído as cartas) a dupla que não tiver recebido a quantidade correta de cartas ganha a rodada e os pontos jogados.

11.4.3 Quem dá as cartas pode olhar 1(uma) carta do parceiro (antes de dar a carta) e não pode olhar nenhuma outra carta do MONTE.

11.4.4 O próximo jogador a dar as cartas pode juntar as cartas DA MESA e ordená-las da maneira que bem entender, mas NÃO pode ficar olhando as cartas que foram descartadas.

11.4.5 Quem der as cartas fora de ordem, olhar alguma carta do monte perde apenas a carteadada e passa o baralho para o adversário, sem perder ponto.

11.4.6 Se uma carta de quem está distribuindo ou de seu parceiro for virada, ele não pode trocá-la (deve ficar com a carta, mesmo já tendo sido revelada).

11.4.7 Se quem dá as cartas virar uma do adversário, perde a carteadada (mas não o ponto).

11.5 SOBRE OLHAR AS CARTAS

11.5.1 O jogador pode olhar todas as cartas do parceiro, quando a dupla adversária trucar (ou aumentar);

11.5.2 Exceção: É possível olhar as cartas quando uma dupla estiver na “mão de onze”, nesta situação APENAS a dupla que está com 11 pode trocar suas cartas e olhá-las; a dupla adversária continua sem poder trocar.

11.5.3 Quando ambas as duplas estiverem com 11 pontos, NENHUMA dupla pode olhar as cartas do parceiro e nem sequer olhar as SUAS próprias cartas, pois se o jogo estiver 11x11 a partida terá seu andamento “no escuro”.

11.5.4 Quem olhar as suas cartas na mão de 11x11 perde a partida em disputa.

11.6 SOBRE TRUCAR E AUMENTAR

11.6.1 As duplas podem: “Trucar”, “Pedir Seis”, “Pedir Nove” e “Pedir Doze”, se a dupla adversária aceitar, a rodada valerá: 3, 6, 9, 12 pontos respectivamente.

11.6.2. Se ao trucar a dupla adversária correr, a dupla que trucou ganha 1 ponto.

11.6.3 Se ao declarar SEIS a dupla que “trucou” originalmente correr, a dupla que declarou SEIS ganha 3 pontos.

11.6.4 Se ao declarar NOVE a dupla que pediu “seis” originalmente correr, a dupla que declarou NOVE ganha 6 pontos.

11.6.5 Se ao declarar DOZE a dupla que pediu “nove” originalmente correr, a dupla que declarou DOZE ganha 9 pontos.

11.7 NENHUMA dupla pode olhar as cartas dos adversários. Se uma dupla truca (ou aumenta) e a adversária foge, pode esconder as cartas no meio do monte; se a dupla adversária olhar as cartas a dupla prejudicada ganha um ponto.

11.8 A rodada em mão de 11 vale 3 pontos. E a dupla que truca na mão de 11 perde a partida em disputa.

11.9 Havendo empate na primeira vaza (primeira rodada da melhor de três), vence a dupla que ganhar a segunda vaza. Ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza. Se empatar também na segunda vaza, a mão terminará na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.

11.10 A dupla que for pega roubando será punida (ganhando 1 ponto a dupla prejudicada).

11.11 O torneio de truco, será regido por este Regulamento específico.

11.12 Os parceiros poderão se comunicar através de sinais e não poderão se comunicar verbalmente sobre o jogo.

11.13 Não impede-se que qualquer pessoa da mesa fale em voz alta, bata na mesa ou tente intimidar o adversário de forma verbal. Desde que não fale as cartas que estão em sua mão ou tente saber as cartas que estão na mão do seu parceiro. E não são permitidas palavras de baixo calão.

11.14 Caso omissos ou conflitos gerados durante a partida por casos não previstos ou descumprimento dos acordos, serão analisados e decididos pela comissão organizadora do Torneio de Truco.

12 - DAS REGRAS DO FIFA

12.1 FORMATO DA COMPETIÇÃO

12.1.1 Formato eliminatório(mata-mata), 16 (dezesesseis) participantes, com cruzamentos definido por sorteio, avança o vencedor da partida, em caso de empate a partida será decidida em uma disputa de pênaltis.

12.2 FÓRMULA DE DISPUTA

12.2.1 O campeonato será disputado por times de livre escolha do jogador;

12.2.2 Dificuldade da Partida: internacional ou lendário - Tempo de Partida: 5 minutos;

12.2.3 Câmera da Partida: Padrão ou comum acordo entre os competidores;

12.2.4 Lesões: Ligado;

12.2.5 Não é permitido o uso de defesa automática;

12.2.6 O jogador pode realizar até 03(três) substituições durante os jogos bem como no intervalo das partidas, mas somente quando estiver com a posse de bola e o jogo paralisado (exemplo: falta, tiro de meta, lateral);

12.2.7 Pausar o jogo é proibido em qualquer ocasião, e caso o jogador o faça, será advertido se houver reincidência poderá ser desclassificado do campeonato;

12.2.8 Caso haja indício de infração das regras, o jogador poderá ser eliminado do Torneio. Os jogadores terão antes da partida;

12.2.9 1 minuto para personalizar seu controle ou escolher o modo de controle Clássico, Alternativo ou Personalizado.;

12.2.10 1 minuto para personalizar táticas, formações e line-up;

12.2.11 Não serão tolerados atrasos;

12.2.12 Não é permitido ofender o adversário e/ou gestos violentos (socos, tapas e arremesso de objetos);

13– DA COMISSÃO ORGANIZADORA

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

12.2. Casos omissos serão solucionados pela Comissão Organizadora.

Comissão de Organização dos Jogos Sedentários do IFSC Câmpus Tubarão

ANEXO I

INSCREVA-SE AQUI

Inscrições nas Modalidades por Equipe



Counter-Strike Go
League of Legends

<https://forms.gle/mQ3n1YW7iH97wHwc6>

Inscrições nas Modalidades Individuais e Duplas



The King of Fighters
Fifa
Xadrez
Canastra
Dominó
Truco

<https://forms.gle/AK7bG7o5Tv4U1pbB9>