



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM



REGULAMENTO DAS MODALIDADES

Camocim-CE



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

REGULAMENTO DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

DA COMPETIÇÃO

Art. 1º- Será realizada no *Campus de Camocim* do IFCE, preferencialmente seguindo o calendário do Departamento de Educação Física e Esporte, no formato intercursos, intereixos/departamentos/servidores, possibilitando a participação de todos os níveis de ensino (assegurando a participação de pessoas com deficiência).

§ 1º Os V JIFs-Camocim 2023 disputados nas seguintes modalidades esportivas e terão os seguintes limites de participantes:

Futsal masculino e feminino: 8 (5 titulares e 3 reservas).

Voleibol masculino e feminino: 9 (6 titulares e 3 reservas).

Carimba masculino e feminino: 9 jogadores (7 titulares e 2 reservas).

Xadrez.

§ 2º - e-JIFs Camocim

Futebol digital (individual)

Free fire (individual/ 2 ou 4)

Clash Royale (individual)

Magic: The Gathering Arena (individual).

§ 3º Só ocorrerá a competição da modalidade se tiverem inscritos no mínimo duas equipes.

§ 4º - O credenciamento será realizado antes da cerimônia de abertura, em horário a ser definido na programação.

DOS PARTICIPANTES

Art. 2º - Poderá participar da II SEC IFCE Camocim 2023 o estudante que preencha os seguintes requisitos:

I- Estudantes na situação de matriculados no corrente semestre, com matrícula de vínculo institucional, significando que o mesmo estar cursando uma disciplina, estágio ou aguardando disciplina por falta de oferta no corrente semestre, nos cursos regulares oferecidos pelo *campus* do IFCE de Camocim (Técnico, Licenciatura, Superior Tecnológico) nas modalidades presenciais;

II- Pertencer ao quadro de efetivo, substituto, e estando afastado para realização de capacitação deve comprovar por meio de documento, além da comprovação do vínculo com o campus e com a instituição por meio do número do SIAPE;

III- Encontrar-se com adequada condição de saúde para a prática de atividade física, comprovada por atestado médico com até 6 meses de emissão (**OBRIGATÓRIO**);



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

§ Único – Aluno/Servidor que não apresentar atestado médico estará proibido de participar das competições, exceto nas modalidades de xadrez e futebol digital (individual), *Free fire* (individual/ 2 ou 4), *Clash Royale* (individual), *Magic: The Gathering Arena* (individual).

DAS FORMAS DE DISPUTA

Art. 3º- As formas de disputa serão definidas pela organização, de acordo com o número de equipes/atletas inscritos.

Art. 4º - O índice técnico de desempate para a definição da colocação dos grupos é, na sequência:

- I- Pontos conquistados dentro do grupo;
- II- Maior número de vitórias;
- III- Gols e pontos marcados;

NORMAS DAS MODALIDADES

Art. 5º - **FUTSAL**

§ 1º - Os tempos dos jogos serão os seguintes: 2 tempos de 20 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos. O cronômetro não será travado.

§ 2º - No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- I- Confronto direto;
- II- Maior número de vitórias;
- III- Melhor saldo de gols;
- IV- Maior número de gols marcados;
- V- Menor número de gols sofridos;
- VI- Menor número de Cartões Vermelhos;
- VII- Menor número de Cartões Amarelos;
- VIII- Sorteio.

§ 3º- No caso de três ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos serão os do § 2º, excluindo-se o item “a” (confronto direto) e o resultado dos não envolvidos no empate.

§ 4º - As partidas que terminarem empatadas e em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de cobrança de uma série de 3 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

§ 5º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

- I- Vitória – 3 pontos
- II- Empate –1 ponto
- III-Derrota – zero ponto

§ 6º - Três cartões amarelos ou um vermelho, suspensão automática por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

Art. 6º - VOLEIBOL.

§ 1º - Os jogos serão realizados em dois sets vencedores (melhor de 3 sets).

- I- 1º set: 21 pontos;
- II- 2º set: 21 pontos;
- III-3º set (Caso for preciso): 15 pontos.

§ 2º - Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:

- I-O Maior número de vitórias;
- II-Sets average;
- III- Pontos average;
- IV- Sorteio.

Art.7º- CARIMBA.

§ 1º A quadra do carimba compreende as mesmas dimensões da quadra de voleibol, dividida em quatro retângulos, as zonas dos vivos e o cemitério, onde ficarão as equipes “A” e “B”.

- a. O cemitério é a zona para onde deverão se encaminhar os jogadores carimbados durante a partida.
- b. Saída de bola pelas laterais da quadra resultarão em posse de bola da equipe adversária.
- c. Saída de bola pelos fundos da quadra resultarão em posse de bola dos atletas dispostos no cemitério; quando não houver atletas no cemitério a posse de bola é concedida à equipe adversária.

§ 2º- Será utilizada uma bola de borracha nº 10.

§ 3º- A partida será disputada entre duas equipes compostas por no máximo de 9 (nove) atletas.

Parágrafo Único. Cada equipe poderá ser composta por times do sexo feminino e times do sexo masculino, não haverá formação de times mistos.

§ 4º- É vedado o início de uma partida sem que as equipes contenham o mínimo de 6 (seis) atletas.

Parágrafo Único. Os atletas não poderão entrar no jogo após o início da partida.

§ 5º- A um dos atletas, de cada equipe, será atribuída a função de "capitão" cabendo-lhe representar sua equipe durante a partida, dirigindo-se ao árbitro nos momentos que julgar oportunos.

§ 6º- É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

nocivo à prática do desporto. Não poderão usar piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis, óculos, etc.

§ 7º- Cada equipe deverá apresentar-se devidamente uniformizada com calções e camisas do time.

§ 8º- A partida terá duração de 15 minutos, ou até que todos os membros de uma equipe sejam carimbados.

§ 9º- Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “carimbados”.

§ 10º- Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação até que um atleta seja “carimbado”.

a. O capitão de cada equipe deverá permanecer no cemitério durante a prorrogação.

§ 11º- A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do Cronometrista.

§ 12º- O cronômetro poderá ser parado no decorrer da partida quando o árbitro principal assim determinar.

§ 13º- Será concedido às equipes disputantes o direito de solicitar 1 (um) pedido de tempo de 1 (um) minuto de duração, respeitando-se os seguintes princípios:

- a. O capitão da equipe deverá solicitar o tempo ao árbitro da partida.
- b. Os pedidos de tempo somente serão concedidos quando a bola estiver a favor da equipe solicitante;

§ 14º- No início da partida e de uma possível prorrogação a escolha de lado ou saída de bola será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal.

§ 15º- Dado o sinal pelo árbitro a partida será iniciada.

§ 16º- O atleta após ser “carimbado” deverá dirigir-se ao “cemitério” de sua equipe pela lateral da quadra e ficará com a posse de bola.

§ 17º- O atleta carimbado não poderá mandar ninguém em seu lugar e permanecerá no cemitério até o final do tempo regulamentar.

§ 18º- A equipe disposta na zona dos vivos ou no cemitério terá 8 (oito) segundos para realizar o arremesso.

§ 19º- Serão considerados carimbados os atletas que:

- a. a bola toque em qualquer parte do seu corpo e posteriormente caia no chão;
- b. sair da quadra de jogo ou invadir o lado adversário sem a posse de bola no momento do



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

ataque adversário;

c. se, no mesmo arremesso do adversário, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão considerados "carimbados".

§ 20º- Não serão considerados carimbados os atletas que:

- a. a bola tocar em qualquer membro da equipe do "carimbador" após ter sido tocada no adversário;
- b. se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, mesmo que a bola toque o chão;
- c. se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão;
- d. se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador;
- e. se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro.

§ 21º- O atleta somente poderá bater bola (driblar/quicar) após tê-la segurado (dominá-la).

§ 22º- São faltas punidas com a perda da posse de bola, a equipe/atleta que:

1. Demorar mais de 8 (oito) segundos para arremessar a bola;
2. Estando com a posse de bola, o atleta pisar ou ultrapassar a linha central, lateral ou linha de fundo da quadra;
3. Invadir o campo adversário;
4. Arremessar ou passar a bola em forma de chute;
5. Invadir a quadra do adversário para pegar a bola;
6. Ao ser "carimbado" passar por dentro da quadra do adversário;
7. Ficar sentado na zona de queimado;
8. Mais de 8 (oito) segundos para chegar ao cemitério após ser carimbado.

§ 23º - São faltas punidas com advertência e/ou expulsão da partida e/ou da competição.

1. Infringir, persistentemente as regras de jogo;
2. Demonstrar por palavras, ou atos, divergências das decisões tomadas pelo árbitro;
3. Ser responsável por indisciplina;
4. Trocar o seu número de camisa sem avisar o anotador e o árbitro;
5. Dirigir-se na quadra de jogo, durante a partida, ao árbitro principal, ao árbitro auxiliar, ao anotador e ao cronometrista para deles reclamar ou discordar ou, para discutir com o público;
6. For culpado de conduta violenta;
7. Carimbar propositalmente o rosto do atleta adversário
8. Fizer manifestações injuriosas ou grosseiras;
9. Retirar-se da quadra de jogo sem autorização dos árbitros;
10. Empregar linguagem ofensiva, grosseira ou obscena, gesticular de maneira ofensiva;

§ 24º- Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "carimbar" um atleta adversário.

§ 25º- O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

§ 26º - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

§ 27º- Os atletas e/ou membro da comissão técnica punidos com exclusão, ficarão impedidos de continuar na partida e de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgado pela comissão organizadora da competição.

§ 28º- Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

Art. 8º - XADREZ.

§ 1º - A Competição de xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

§ 2º - A competição será realizada com dois torneios, um por equipes e outro individual, sendo cada equipe composta por no mínimo 2 e no máximo 3 enxadristas.

§ 3º - O sistema de competição utilizado será definido na reunião técnica da modalidade pelo coordenador responsável.

§ 4º - É expressamente proibido trazer celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

§ 5 - A instituição disponibilizará à competição o material abaixo:

- I- Tabuleiro;
- II- Peças;
- III- Planilha de anotação;
- IV- Relógio.

Art. 9º- E-JIFs - Futebol Digital

§ 1º - O console utilizado no evento será o *PLAYSTATION 4* e a modalidade de jogo o FIFA 2023.

§ 2º - A competição será disputada em jogos de 2 tempos de 5 minutos. Caso aconteça um empate, serão realizadas cobranças de pênaltis.

§ 3º - O formato disputado será por clubes. Haverá um sorteio para a definição dos clubes de cada competidor, antes da disputa.

§ 4º - As configurações do jogo serão:

- I - Dificuldade da Partida: Internacional (Profissional);
- II - Duração de 10 minutos;
- III - Câmera da Partida: Tele Broadcast / Transmissão TV. A câmera de jogo só poderá ser



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

alterada se for de comum acordo entre os adversários;

IV - Lesões: Ligado;

V - Radar: 2D ou 3D;

VI - Definições de Volume: Padrão.

VII – Desgaste do gramado: Pesado

§ 5º - A opção de jogo “Match Day” será desativada em todo o campeonato, sendo utilizada a última atualização recente e padrão fornecida pela EA Sports.

§ 6º - O jogador pode realizar substituições durante os jogos e no intervalo das partidas.

§ 7º - O jogador que pausar a partida sem comunicar ao árbitro e ao adversário será eliminado da partida.

§ 8º - Os jogadores terão antes da partida:

I - 1 minuto para escolher o modo de controle Clássico, Alternativo ou personalizado;

II - 1 minuto para alterar as formações padrões da equipe em campo e escalação inicial da sua equipe.

§ 9º - É vedado ao expectador:

I - Comunicar-se com os jogadores enquanto eles competem;

II - Fumar ou ingerir bebidas alcoólicas na área do torneio;

III - Dirigir-se à arbitragem, competidores e público em geral fazendo uso de linguagem vulgar.

§ 10º - Os jogadores, quando não estiverem em jogo e próximo à área de competição, deverão permanecer em silêncio.

§ 11º - Os jogadores não deverão fazer uso de linguagem vulgar, bem como dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e outras atitudes antidesportivas aos seus adversários quando estiverem dentro da área do torneio.

§ 12º - Os protestos somente serão apresentados pelos jogadores no final do jogo. É obrigatório que o competidor jogue a partida atual até o fim para depois apresentar sua reclamação à organização;

§ 13º - Caso haja qualquer problema que não permita a continuação do jogo, tais como falta de luz, problemas no vídeo game ou problemas na mídia do jogo, será aberta uma nova partida, na qual deverá ser jogado somente o tempo restante, com o mesmo placar vigente por ocasião que o jogo foi interrompido.

Parágrafo Único - Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela organização do evento.

Art. 10º- E-JIFs -Free fire.

§ 1º - Os estudantes-atletas devem:

I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

competição;

II - Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificadas imediatamente.

III - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

IV - O competidor deverá estar de posse de um smartphone com o jogo instalado e configurado, não será fornecido smartphone para os competidores.

V - Disponibilidade para sediar uma sala personalizada em qualquer etapa do campeonato.

A decisão de qual equipe/jogador será responsável por sediar a partida, acontecerá por sorteio, ou por comum acordo, porém, todos os jogadores inscritos devem possuir tickets de criação de sala personalizadas disponíveis, caso necessário.

§ 2º - Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá conter todos os jogadores aptos para a partida.

§ 3º - Obrigatoriedade de Participação: Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

§ 4º - Não é permitido jogar em emuladores. A Coordenação Técnica se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.

§ 5º - As equipes serão distribuídas em grupos. Os grupos somente serão definidos após os quantitativos de inscritos.

§ 6º - Da pontuação por partida

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 Pontos
2º Colocado	8 Pontos
3º Colocado	7 Pontos
4º Colocado	6 Pontos
5º Colocado	5 Pontos
6º Colocado	4 Pontos
7º Colocado	3 Pontos
8º Colocado	2 Pontos
9º Colocado	1 Ponto
10º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§ 7º - Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

I - 1º Critério: Soma de *Booyahs* (Vitórias).

II - 2º Critério: Soma de abates (kills).

III - 3º Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

§ 8º - Cada partida terá no máximo 4 membros participantes. A depender do número de inscritos este quantitativo poderá mudar

Art. 11º- E-JIFs - *Clash Royale*.

§ 1º - Os estudantes-atletas devem possuir uma conta do jogo Clash Royale. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa.

§ 2º - A competição será realizada na modalidade individual 1v1 e dividido em fases: A quantidade de fases dependerá do número de inscritos.

§ 3º - Em cada fase acontecerá até 3 partidas entre a mesma dupla, dependendo do chaveamento.

§ 4º - Para cada vitória, o competidor ganhará 1 ponto.

§ 5º - Os quatro melhores competidores irão para a fase Semifinal e os dois melhores competidores desta fase irão para a fase Final. Nestas duas últimas fases, acontecerão partidas eliminatórias de melhor de 3.

§ 6º - Os jogadores utilizarão os seus próprios smartphones, sendo totalmente responsáveis por:

- I - A proteção e funcionamento do seu dispositivo eletrônico;
- II - O software que jogam;
- III - A porcentagem e estado da bateria;
- IV - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- V - Rendimento do jogo em seus dispositivos;

§ 7º - As partidas serão realizadas de forma presencial no campus Camocim de acordo com o cronograma do evento.

§ 8º - Em caso de não comparecimento do competidor, ele será automaticamente desclassificado.

Art. 12º- E-JIFs -*MAGIC: The Gathering Arena*.

§ 1º – Será facultada ao participante a plataforma a ser utilizada (Smartphone, Notebook ou Tablet).

§ 2º - A competição será disputada em partidas melhor de 1 (BO1) utilizando apenas um dos 15 decks Básicos disponibilizados pelo próprio jogo sendo permitida a troca de deck entre uma rodada e outra.

§ 3º - As configurações do jogo serão:

- I – Partida de Desafio;
- II – Tipo de Deck: 60 Cartas;
- III – Formato: Melhor de um;
- IV – Cara ou Coroa;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

V – Deck a escolha do participante entre os 15 básicos

§ 4º – O Resultado final de cada partida deverá ser informado e apresentado tela de vitória a organização

§ 5º - O jogador que se ausentar sem informar seu adversário ou a organização perderá automaticamente a rodada por WO, sendo ainda facultada ao mesmo a participação na rodada seguinte, em caso de ausência em duas rodadas seguidas ou 3 intercaladas o participante será automaticamente desclassificado.

§ 6º - O jogador que pausar a partida sem comunicar ao árbitro e ao adversário será eliminado da partida.

§ 7º - Os jogadores terão antes da partida:

I - 1 minuto para trocarem a GamerTag no formato “NOME#XXXXX”

II - 1 minuto para enviar o desafio direto ou aceitar.

§ 8º - É vedado ao expectador:

I - Comunicar-se com os jogadores enquanto os mesmos competem;

II - Fumar ou ingerir bebidas alcoólicas na área do torneio;

III - Dirigir-se à arbitragem, competidores e público em geral fazendo uso de linguagem vulgar.

§ 9º - Os jogadores, quando não estiverem em jogo e próximo à área de competição, deverão permanecer em silêncio.

§ 10º - Os jogadores não deverão fazer uso de linguagem vulgar, bem como dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e outras atitudes antidesportivas aos seus adversários quando estiverem dentro da área do torneio.

§ 11º - Os protestos somente serão apresentados pelos jogadores no final da rodada. É obrigatório que o competidor jogue a partida atual até o fim para depois apresentar sua reclamação à organização;

Parágrafo Único – Caso o jogador não tenha usado um deck básico e seja denunciado pelo oponente, o caso será analisado pela organização, com possibilidade de alteração do resultado da rodada.

§ 12º - Caso haja qualquer problema que não permita a continuação do jogo, tais como falta de luz, problemas um dos dispositivos ou queda de internet será aberta uma nova partida, na qual deverá ser jogado somente o tempo restante da rodada, ficando em caso de não conclusão da partida o empate como resultado final.

§ 13º - Os jogadores utilizarão os seus próprios smartphones/Tablets ou Notebooks, sendo totalmente responsáveis por:

I - A proteção e funcionamento do seu dispositivo eletrônico;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
CAMPUS CAMOCIM

- II - O software que jogam;
- III - A porcentagem e estado da bateria;
- IV - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- V - Rendimento do jogo em seus dispositivos;

Parágrafo Único - Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela organização do evento.

DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 13º- A equipe que não se encontrar presente ao local de competição no horário determinado na programação oficial dos Jogos será considerada perdedora por W x O e o placar será o maior da fase, no seu grupo, não havendo desclassificação da equipe da competição.

§ 1º - Haverá tolerância de 15 minutos para cada jogo.

§ 2º - O caso de WO deverá ser submetido, obrigatoriamente, à Comissão Disciplinar.

COMISSÃO ORGANIZADORA DAS MODALIDADES ESPORTIVAS DA II SEC- CAMOCIM

MARCELA ARAÚJO SÁ NOGUEIRA
ALCIDES ANDRADE NETO
DYEGO HENRIQUE LEONEL OLIVEIRA
JACQUES HENRIQUE BESSA ARAUJO
RODRIGO PEREIRA DE LACERDA