



REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE JOGOS ELETRÔNICOS DA CONVENÇÃO POP IFG 2025

A comissão organizadora da Convenção POP IFG realiza um campeonato de e-jogos, o qual é aqui regulamentado.

1. ORGANIZAÇÃO E OBJETIVO

1.1. O Campeonato de e-jogos da Convenção POP IFG 2025 acontecerá no dia 29 de novembro de 2025, no Instituto Federal de Goiás, campus Formosa, dentro do evento Convenção POP IFG 2025.

1.2. O Campeonato de Jogos Eletrônicos do IFG tem como objetivo promover a competição saudável e a interação entre os competidores, recompensando com premiações os vencedores.

1.3. O evento contará com competições dos seguintes jogos eletrônicos: League Of Legends; Clash Royale; Naruto Ninja Storm 4; Counter Strike 1.6; FIFA 2025; Just Dance 2021.

1.4. Todos os equipamentos, incluindo computadores e periféricos, serão fornecidos pelo próprio campus, exceto para a competição de Clash Royale, a qual será realizada com os celulares trazidos pelos participantes.

1.4.1. Os competidores poderão levar e utilizar seus próprios equipamentos, se julgarem melhor.

2. INSCRIÇÃO

2.1. As inscrições estarão abertas entre os dias 24 de novembro e 27 de Novembro de 2025.

2.2 As inscrições serão feitas por ordem de resposta a formulários eletrônicos, os quais serão disponibilizados no Instagram do evento (@cpifg).

2.3. Cada jogador, na inscrição, deverá preencher seus dados pessoais, ou do responsável pelo time, no formulário específico para o jogo em que pretende competir.

2.4 Não haverá sobreposição das competições dos diferentes jogos que compõem o campeonato de e-jogos.

2.3.1. Os participantes poderão se inscrever para mais de um dos jogos do campeonato.

2.4. Limite de Participantes:

2.4.1. League of Legends (LOL): 16 participantes (individual)

2.4.2. Clash Royale: 16 Participantes

2.4.3. Naruto Ninja Storm 4: 16 Participantes

2.4.4. Counter Strike 1.6: 4 times de 5 Jogadores

2.4.5. FIFA 2025: 16 participantes

2.4.6. Just Dance 2021: 16 participantes

2.4.7. Para todos os campeonatos de jogos haverá uma lista de espera composta de até 10 indivíduos, no caso de FIFA 25 e Naruto Ninja Storm 4 indivíduos, no caso de Clash Royale e League of Legends; e de 2 times, no caso de Counter strike.

3. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

3.1. League of Legends

3.1.1. 16 jogadores, partidas **1x1**, formato mata-mata.

3.1.2. **Condições de vitória** (uma delas):

- Primeiro abate;

- **100 de CS;**

- Destruir a **primeira torre**;
- Oponente abandonar a lane do mid;
- Aos **10 minutos**, eliminação mútua;

3.1.3. Finais em MD3.

3.1.4. Campeões livres, regras de ban padrão.

3.1.5. Realizado em equipamento do tipo PC (computador)

3.2. Clash Royale

3.2.1. 16 jogadores, formato mata-mata.

3.2.2. Modo **livre**, decks escolhidos pelos jogadores.

3.2.3. Evoluções liberadas.

3.2.4. Equipamento e internet do participante.

3.2.5. Cartas no **nível 11** (modo torneio).

3.2.6 Realizado em equipamento do celular.

3.2.7. Final — MD3 com regra Fearless Deck:

- Modo livre;
- **Não pode repetir cartas** ao longo da MD3;
- Podem ser necessários **3 decks totalmente diferentes**;
- **3 minutos** para montar deck entre partidas.

3.3. FIFA 2025

3.3.1. 16 jogadores, formato mata-mata.

3.3.2. Modo **Amistoso Local / Jogo Rápido**, times **livres**.

3.3.3. Equipamentos fornecidos pelo evento.

3.3.4. Final MD3

3.3.5. Realizado em equipamento do tipo console Play Station 4.

3.4. NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM 4 (Steam)

3.4.1. 16 jogadores, formato mata-mata.

3.4.2. Modo Team Battle (3 personagens).

3.4.4. Equipamentos fornecidos pelo evento.

3.4.5. Final MD3 — **sem repetir personagens**:

- Melhor de três;
- Personagens usados não podem ser reutilizados;
- Equipes diferentes por partida da série;

3.4.6 Realizado em equipamento do tipo PC (computador)

3.4.7 Será utilizada a versão Live, da Steam

3.5. Just Dance 2021

3.5.1. O torneio contará com 16 participantes, formato mata-mata.

3.5.2. Modo de jogo: Just Dance 2021 — Versus (1v1v1v1).

3.5.3. Música escolhida pela organização ou sorteio.

3.5.4. Ganhador quem tiver maior pontuação ao final da música.

3.5.5. Final MD3:

- Melhor de três músicas;
- Não repetir música já jogada na série.

3.5.6. Equipamentos (console + sensores) fornecidos pelo evento.

3.5.7. Será proibido fazer movimentos intencionalmente fora do padrão para burlar o sensor. Se houver suspeita, poderá haver revisão e desclassificação do competidor.

3.5.8 Realizado em equipamento do console XBOX One S.

4. REGRAS GERAIS

- 4.1 Comportamento: Todos os participantes devem manter um comportamento respeitoso durante todo o evento. Ofensas, trapaças e comportamento tóxico resultarão em penalidades ou desclassificação imediata.
- 4.1.1 Ofensas, palavrões, demonstrações de caráter político, apelo sexual, apologia a qualquer tipo de droga, racismo e discriminação de qualquer natureza serão considerados motivo suficiente para a desclassificação do participante
- 4.1.2 Os concorrentes que apresentarem comportamentos que firam quaisquer dispositivos criminais, como atentado ao pudor e aliciamento de menores, serão desclassificados e poderão responder criminalmente pelos seus atos.
- 4.2 Pontualidade: Todos os jogadores devem se apresentar com pelo menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para o início de sua partida. Atrasos de mais de 10 minutos podem resultar na desclassificação automática.
- 4.3 Equipamentos: Todos os equipamentos (computadores, monitores, teclados, mouses e fones de ouvido) serão fornecidos pelo IFG exceto para a competição de Clash Royale. Jogadores podem trazer seus próprios periféricos, mas não é obrigatório. O uso de dispositivos pessoais, como controles ou mouses especiais, deve ser previamente autorizado pela organização.
- 4.4 Conexão: Todos os jogos serão realizados em computadores ou consoles no campus, com a conexão de internet fornecida pela instituição. Na competição de Clash Royale será utilizada a internet do Competidor. Caso ocorra alguma falha técnica durante o evento, a partida será reiniciada, salvo em situações que envolvam a responsabilidade de um jogador.

5. PREMIAÇÃO

- 5.1. Haverá premiação em valor financeiro apenas ao vencedor.
- 5.2 O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da Comissão Organizadora do evento CONVENÇÃO POP IFG.

5.3 O resultado dos concursos será divulgado no mesmo dia, após o fim da competição, em momento oportuno, segundo o cronograma do evento.

6. PENALIDADES E DESCLASSIFICAÇÃO

6.1 Comportamento Antidesportivo: Jogadores que se envolverem em comportamentos inadequados (ex.: insultos, trapaças) serão advertidos e podem ser desclassificados do campeonato.

6.2 Atrasos: Competidores que se atrasarem mais de 10 minutos poderão ser desclassificados e suas vagas serão preenchidas por competidores na lista de espera.

6.3 Descumprimento das regras apresentadas neste regulamento.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1 Casos omissos neste edital serão julgados e deliberados pela Comissão Organizadora do Campeonato de e-jogos.

Formosa, 14 de novembro de 2025

Gustavo Antônio Teixeira Chaves
Presidente da Comissão Organizadora do Campeonato de e-jogos

Murilo Dias de Sousa
Membro da Comissão Organizadora do Campeonato de e-jogos