



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
77ª REUNIÃO ANUAL DA SBPC
32ª SBPC JOVEM

EDITAL Nº 11/2025 – SBPC JOVEM / UFRPE

REGULAMENTO DA ARENA GAMER – SBPC JOVEM 2025

A Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), através da Comissão Executiva organizadora Local da 77ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC) e da comissão organizadora da 32ª edição da SBPC Jovem (SBPC Jovem 2025), tornam público o presente Edital para a inscrição e seleção de interessados(as) em participar do torneio de *e-sports* Arena Gamer – SBPC nas modalidades *League of Legends* e *Valorant*, durante a programação da 32ª edição da SBPC Jovem. A 77ª Reunião Anual da SBPC terá como tema "Progresso é Ciência em Todos os Territórios", e será realizada de 13 a 19 de julho de 2025, na UFRPE, Campus Dois Irmãos, em Recife – PE.

1 APRESENTAÇÃO DO EVENTO

1.1 O que é a SBPC

A SBPC é uma associação civil, sem fins lucrativos, laica e sem caráter político-partidário, voltada para a defesa do avanço científico e tecnológico, e do desenvolvimento educacional e cultural do Brasil. Desde sua fundação, em 1948, exerce um papel importante na expansão e no aperfeiçoamento do Sistema Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação (CT&I), assim como na educação, difusão e popularização da ciência no país. Sediada em São Paulo, a SBPC está presente na maior parte dos estados brasileiros por meio de secretarias regionais ou representações oficiais e conta com 161 sociedades científicas associadas.

1.2. Reunião Anual da SBPC

Anualmente, a SBPC realiza eventos, de caráter nacional e regional, com o objetivo de debater políticas públicas de CT&I e difundir os avanços da ciência nas diversas áreas do conhecimento, sendo o principal a Reunião Anual. Considerado o maior evento

científico da América Latina, tem como objetivo reunir pesquisadores, estudantes, professores universitários, professores da rede do ensino básico (fundamental e médio), profissionais diversos e cidadãos em geral, interessados em discutir ou simplesmente conhecer os resultados mais recentes da pesquisa científica, expor trabalhos científicos, debater as políticas de CT&I e propor metas estratégicas para o progresso da ciência no Brasil.

A Reunião Anual ocorre tradicionalmente no mês de julho, em universidades brasileiras, com diferentes atividades que compõem o evento, sendo a principal delas a Programação Científica, que corresponde às atividades científicas da Reunião Anual da SBPC, como: conferências, mesas-redondas, palestras, minicursos remotos e presenciais, e apresentação de trabalhos. Principal fórum científico do evento, é aberto aos pesquisadores e público em geral, e sua construção conta com a contribuição de grande parte das sociedades e associações filiadas à SBPC.

1.3 A 77ª Reunião Anual da SBPC

A 77ª Reunião Anual da SBPC será realizada entre os dias **13 e 19 de julho de 2025**, na Sede da UFRPE, em Recife, e tem como tema: **“Progresso é Ciência em todos os Territórios”**.

O Estado de Pernambuco sediará pela sexta vez a Reunião Anual da SBPC. A 7ª Reunião Anual da SBPC foi a primeira reunião sediada pelo estado, realizada em 1955, na então chamada Universidade do Recife, que posteriormente tornou-se a Universidade Federal de Pernambuco. Curiosamente, 70 anos depois, a Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), sediará, pela primeira vez, a Reunião Anual da SBPC.

1.4 SBPC Jovem

A SBPC Jovem é um evento associado à Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), realizado desde 1993. A primeira edição aconteceu na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e, agora, o evento retorna às suas origens, em Pernambuco.

As atividades da Tenda Jovem têm como objetivo aproximar estudantes e professores dos ensinos fundamental, médio e técnico do universo científico, despertando o interesse pela ciência, tecnologia e inovação.

Com mais de três décadas de trajetória, a SBPC Jovem tem desempenhado um papel fundamental no fortalecimento do Ensino de Ciências, da Popularização, Divulgação e Comunicação Pública da Ciência no Brasil. Trata-se de um evento agregador, que reúne, a cada edição, representantes de importantes iniciativas dessas áreas, projetos educativos, grupos de pesquisa, instituições de ensino e de ciência, tecnologia e inovação (CT&I), feiras de ciências, museus e ações itinerantes de divulgação científica.

A SBPC Jovem transforma as Reuniões Anuais da SBPC em uma verdadeira

celebração da ciência. É um espaço de intenso intercâmbio, que promove não apenas a interação entre pesquisadores, mas também o diálogo entre diferentes gerações, estudantes de todos os níveis, professores, famílias, lideranças sociais, empresariais e políticas. Em outras palavras, envolve a sociedade como um todo, contribuindo para a formação de público para a ciência e para o engajamento social em torno de temas fundamentais.

Consolidada como um dos principais espaços de excelência na popularização e divulgação científica do país, a SBPC Jovem também atua de forma ativa na promoção do Ensino de Ciências. Sua relevância é amplamente reconhecida no cenário nacional. A edição da SBPC Jovem na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) contará com uma programação gratuita e diária, composta por oficinas, mesas-redondas, minicursos, exposições, mostras de feiras de ciências e de práticas docentes, entre outras atividades. Toda a comunidade acadêmica da UFRPE está mobilizada para que esta edição seja a melhor de todos os tempos.

2. DA FINALIDADE DO EDITAL

O objetivo do torneio Arena Gamer – SBPC Jovem é promover a integração entre os participantes da 77ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), estimular o espírito esportivo, valorizar a cultura *gamer* e incentivar a prática saudável e colaborativa de *e-sports* por meio de competições nas modalidades *League of Legends* e *Valorant*.

3. DOS PARTICIPANTES

3.1 Poderão participar do torneio Arena Gamer – SBPC Jovem equipes formadas por 5 (cinco) integrantes, mediante inscrição gratuita via formulário online disponibilizado pela organização e respeitando a idade mínima exigida neste edital.

3.2 Cada integrante deverá estar regularmente inscrito no evento da SBPC e cumprir todos os requisitos estabelecidos neste regulamento, incluindo a confirmação presencial da inscrição antes do início das partidas.

3.3 Não serão aceitas equipes incompletas ou formadas por jogadores que não estejam devidamente credenciados.

3.4 **No que diz respeito aos equipamentos pessoais, o jogador deverá levar obrigatoriamente seu próprio headset, uma vez que a Arena Gamer não se responsabilizará por disponibilizar este item. A organização fornecerá periféricos básicos, como mouse e teclado, entretanto, fica a critério do jogador utilizar os equipamentos fornecidos ou trazer seus próprios periféricos.**

4. DOS REQUISITOS DOS PARTICIPANTES

4.1. Para participar do torneio Arena Gamer – SBPC Jovem os seguintes requisitos devem ser atendidos:

- 4.1.1 Ter 16 (dezesesseis) anos ou mais completos até a data de início do evento (13 de julho de 2025);
- 4.1.2 Formar uma equipe com exatamente 5 (cinco) participantes;
- 4.1.3 Realizar a inscrição online por meio do formulário disponibilizado pela organização, escolhendo a modalidade que deseja participar (*League of Legends* ou *Valorant*).
- 4.1.4 Confirmar presencialmente a inscrição no dia e horário estipulados pela organização;
- 4.1.5 Estar credenciado como participante da SBPC;
- 4.1.6 Utilizar contas pessoais válidas para os jogos *League of Legends* ou *Valorant*, conforme as exigências das desenvolvedoras;
- 4.1.7 Comprometer-se a respeitar o regulamento, o código de conduta e as instruções dos organizadores.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições para o torneio Arena Gamer – SBPC Jovem serão realizadas exclusivamente por meio de formulário online disponibilizado pela organização da SBPC em parceria com o Diretório Acadêmico de Computação da Unidade Acadêmica de Belo Jardim (UAB) da UFRPE.

5.1.1 Link para o formulário de inscrição: <https://forms.gle/tJdAEBDv3RBTWJjn7>

5.2. A inscrição é gratuita e deverá ser feita com antecedência, respeitando o prazo estipulado no cronograma deste edital.

5.3. Cada equipe deverá ser formada por exatamente 5 (cinco) membros, cujo líder deverá preencher corretamente todas as informações solicitadas no formulário de inscrição.

5.4. As equipes incompletas ou com dados incorretos não terão sua inscrição validada.

5.5. Após a inscrição online, as equipes deverão confirmar sua participação presencialmente na data, horário e local indicados pela organização, sob pena de desclassificação.

5.6. Não será permitida a inscrição ou substituição de jogadores após o início da competição, salvo em casos excepcionais avaliados pela organização.

5.7. A organização se reserva o direito de cancelar inscrições que não estejam em conformidade com este regulamento.

5.8. Um mesmo participante pode se inscrever nas 2 (duas) modalidades de jogos, mas, só poderá participar de uma equipe por modalidade.

6. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

- 6.1. A seleção das equipes participantes será feita por ordem temporal de inscrição.
- 6.2. Serão selecionadas o limite máximo de 8 (oito) equipes por modalidade (*League of Legends* e *Valorant*).
- 6.3. Somente serão consideradas válidas as inscrições completas, com todos os membros devidamente cadastrados e que cumpram os requisitos do regulamento.
- 6.4. A organização poderá desconsiderar inscrições que apresentem irregularidades ou não atendam aos critérios de elegibilidade.
- 6.5. As equipes selecionadas receberão comunicação oficial da organização via e-mail ou telefone.

7. DA AVALIAÇÃO DAS EQUIPES INSCRITAS

- 7.1. A avaliação das equipes inscritas será realizada pela comissão organizadora do evento, considerando os critérios estabelecidos neste edital.
- 7.2. Serão verificadas a conformidade com os requisitos de inscrição, o cumprimento das regras do torneio e o comprometimento dos participantes.
- 7.3. A comissão organizadora poderá solicitar informações adicionais ou esclarecimentos às equipes, caso necessário.
- 7.4. A decisão final da comissão organizadora sobre as equipes inscritas será soberana e irrecorrível.
- 7.5. Em caso de empate nos horários das equipes inscritas ou outras dúvidas quanto à seleção dos participantes, a organização poderá realizar entrevistas, análises complementares ou aplicar critérios adicionais.

8. DOS RESULTADOS DAS PARTIDAS E DOS RECURSOS

- 8.1. Os resultados das partidas e da classificação geral das equipes participantes serão divulgados pela organização ao final de cada fase da competição, em local e meio oficial previamente informado.
- 8.2. A equipe campeã de cada modalidade será anunciada oficialmente após a finalização das partidas finais.
- 8.3. Quaisquer recursos contra resultados das partidas ou decisões da organização deverão ser formalizados por escrito, no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas, após a divulgação do resultado contestado.
- 8.4. Os recursos dos resultados deverão ser encaminhados à comissão organizadora da competição, que analisará o pedido e emitirá decisão final em até 48 (quarenta e oito) horas após o recebimento dos recursos.
- 8.5. As decisões da comissão organizadora referentes a recursos são soberanas e definitivas, não cabendo novas solicitações ou revisões.
- 8.6. Durante a análise de recursos, a continuidade do torneio será mantida conforme planejamento, salvo decisão expressa da organização.

9. CRONOGRAMA

Etapas	Período
1. Lançamento do edital e inscrições das equipes.	26/06/2025 a 06/07/2025
2. Resultado das inscrições.	07/07/2025
3. Disputa das partidas.	14/07/2025 a 19/07/2025

9.1 O presente edital está passivo de sofrer alterações no cronograma e, caso ocorra, terá ampla publicidade nas redes sociais oficiais da UFRPE e SBPC Jovem.

10. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE

10.1 Todos os direitos autorais, seja imagem, voz ou nome dos participantes, bem como quaisquer conteúdos produzidos durante o evento (como transmissões, fotos, vídeos e materiais promocionais), pertencem à organização do evento e poderão ser utilizados para divulgação, publicidade e registros oficiais sem ônus.

10.2 Os participantes autorizam, ao se inscreverem, a utilização de sua imagem e voz em qualquer mídia, sem necessidade de autorização adicional e sem direito a remuneração.

10.3. A organização reserva-se o direito de utilizar a marca, nome e símbolos do evento para fins de promoção e divulgação, respeitando as legislações vigentes.

10.4. É proibida a utilização indevida das marcas, nomes, logotipos ou quaisquer materiais relacionados ao evento sem prévia autorização da organização.

10.5. Os participantes são responsáveis por garantir que qualquer conteúdo ou material enviado não infrinja direitos de terceiros.

10.6. Outros aspectos autorais não previstos neste edital serão decididos pela comissão organizadora, cuja decisão é soberana e irrecorrível.

11. DA ESTRUTURA E DO FORMATO DAS COMPETIÇÕES

11.1. A organização do evento disponibilizará toda a infraestrutura para as partidas acontecerem (computadores, monitores, periféricos e conexão *wi-fi*).

11.2. Cada jogador ficará responsável por levar seu próprio *headset*/fone de ouvido.

11.3. Para entrar e competir nos jogos na Arena Gamer – SBPC Jovem é necessário que os participantes estejam devidamente credenciados e com inscrições confirmadas pela organização.

11.4. As disputas entre as equipes inscritas na categoria *Valorant* ocorrerão nas manhãs da programação oficial da SPBC Jovem.

11.5. As disputas entre as equipes inscritas na categoria *League of Legends* ocorrerão nas tardes da programação oficial da SPBC Jovem.

11.6. As equipes terão até 10 (dez) minutos de tolerância para comparecer ao local da partida.

11.7. A primeira fase das disputas será em formato mata-mata, com eliminatório direto em jogos únicos.

11.8. As 8 (oito) equipes classificadas nas duas categorias da primeira fase seguirão para

uma chave dupla (*Double Elimination Bracket*), com *Winners Bracket* e *Losers Bracket*.

11.9. A final será disputada entre os vencedores das chaves superior e inferior de cada categoria.

11.10. Na modalidade *Valorant* o formato das partidas seguirá o seguinte:

11.10.1. Modo de jogo: 5x5 competitivo, com duração padrão (13 *rounds* para vitória).

11.10.2. As equipes utilizarão suas contas pessoais, conforme os requisitos da Riot Games.

11.10.3. As partidas seguirão as regras oficiais de torneios da *Riot*. Trocas de contas entre jogadores são proibidas.

11.10.4. As partidas seguirão uma etapa de Chaveamento (Top 8), com oitavas de Final e quartas de Final no formato MD-3 (Melhor de Três), Semifinal e Final no formato MD-5 (Melhor de Cinco).

11.10.4.1. Considere que esse formato de partida será o proposto inicialmente, mas, podendo ter reajuste, conforme o contexto e as adversidades nos dias do evento.

11.11. Na modalidade *League of Legends* o formato das partidas seguirá o seguinte:

11.11.1. Modo de jogo: 5x5 no mapa *Summoner's Rift* no modo torneio.

11.11.2. As equipes poderão usar contas pessoais, desde que sem penalidades ativas.

11.11.3. As partidas seguirão as regras padrão da *Riot Games* para torneios comunitários.

11.11.4. As partidas seguirão uma Etapa de Chaveamento (Top 8), com Oitavas de Final e Quartas de Final no formato MD-3 (Melhor de Três), Semifinal e Final no formato MD-5 (Melhor de Cinco).

11.11.4.1. Considere que esse formato de partida será o proposto inicialmente, mas podendo ter reajuste conforme o contexto e adversidades nos dias do evento.

11.12. Desconexões nos primeiros 5 (cinco) minutos das partidas e sem vantagem considerável (ex: *First Blood*) poderão resultar em reinício da partida, a critério da organização.

11.13. Em caso de empate técnico (ex: tempo excedido por falhas técnicas), os seguintes critérios serão aplicados na sequência: número de vitórias no torneio, saldo de vitórias entre rodadas e menor tempo médio de partida (somente para *League of Legends*).

12. DO CÓDIGO DE CONDUTA

12.1. Todos os participantes devem manter o respeito mútuo, o espírito esportivo e seguir as orientações dos organizadores e monitores.

12.2. É terminantemente proibido o uso de *cheats*, *hacks* ou qualquer forma de trapaça, sob pena de desclassificação imediata e permanente.

12.3. É proibido o consumo de alimentos e bebidas durante as partidas, exceto em áreas designadas.

12.4. Qualquer dano aos equipamentos disponibilizados poderá ser responsabilizado ao participante.

12.5. Atitudes antidesportivas ou de má conduta serão punidas com advertência ou desclassificação, a critério da organização.

13. CONSIDERAÇÕES FINAIS

13.1. A organização da SBPC Jovem se reserva o direito de modificar este regulamento a qualquer momento, visando o bom andamento do torneio.

13.2. Ao se inscrever, os participantes concordam integralmente com os termos aqui estabelecidos e se comprometem a seguir todas as regras.

26 de junho de 2025

Recife – PE

Profa. Dra. Maria José de Sena

Coordenadora Geral - Reitora

Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)

Prof. Dr. Rafael J. do Prado

Coordenador da 32ª SBPC JOVEM

Colégio Agrícola Dom Agostinho Ikas da UFRPE (CODAI/UFRPE)