

JOGOS ELETRÔNICOS - ENATI IF GOIANO - CAMPUS IPORÁ

REGULAMENTO JUST DANCE

REGULAMENTO ESPECÍFICOJUST DANCE

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- Art. 1º Este documento tem como finalidade reger a modalidade Just Dance 2022 da competição intitulada ENATI Encontro Anual de Tecnologia da Informação do Oeste Goiano IF Goiano Campus Iporá.
- Art. 2º Todos(as) os(as) participantes devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações. Ao participar da competição todos os participantes concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
- Art. 3º As inscrições deverão ser feitas através do link: <u>Inscrições ENATI Just</u>
 Dance.

DA ELEGIBILIDADE E CONDUTA DOS JOGADORES

- Art. 4º Obrigatoriedade de Participação: O participante compromete-se a participar de todas as partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.
- **Art. 5º Ausência de Jogador:** Caso algum jogador não compareça no horário estabelecido, haverá uma terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar a partida.
- **Art.** 6º Os jogadores devem se comportar de maneira sociável e amigável para com os adversários, espectadores e membros oficiais do evento.
- Art. 7º Os jogadores não poderão usar linguagem vulgar enquanto estiverem jogando, dirigir palavras, desafios, ironias, gestos obscenos e afins aos adversários. Caso ocorra, poderão ser penalizados com desclassificação.

- **Art. 8º -** Comportamentos inadequados dos jogadores, tais como: ofensas, coações, ameaças, preconceito, discórdia e tumulto serão penalizados com a ausência em uma partida. Caso se repita, o jogador será desclassificado.
- **Art.** 9º Caso haja desistência, o jogador deverá anunciar à organização com antecedência.

REGRAS GERAIS, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

- **Art. 10º -** A pontuação de desempenho será feita eletronicamente pelo sistema do Just Dance 2022 do Xbox One;
- Art. 11º A pontuação será registrada e atualizada a cada apresentação. Caso o competidor faça uma pontuação maior que a anterior, os dados serão atualizados. O competidor pode dançar um total de 3x, obedecendo o fluxo de fila.
- **Art. 12º -** A apresentação deve ser individual, com música escolhida pelo próprio candidato. Sugere-se que o candidato não use qualquer peça de roupa totalmente preta, pois o sensor do Xbox One tem dificuldade de identificar os movimentos e a pontuação pode ser comprometida.
- **Art. 13º -** Os 10 participantes com maior pontuação terão direito a disputar a grande final, seguindo a mesma regra da primeira fase.
- **Art. 14º -** Em caso de empate na classificação ou na final, será feita uma nova disputa de desempate somente entre os candidatos empatados.
- Art. 15º Em caso de queda de energia elétrica, catástrofe natural durante a partida ou ocorrência de algum problema com o equipamento (videogame e/ou televisor) do torneio, a partida será reiniciada, independentemente do placar atual, que será zerado.

DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

- **Art. 16º -** Ao inscrever-se, o participante declara ter ciência de todas as normas presentes neste regulamento.
- Art. 17º Decisões. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Organizadora dos Jogos Eletrônicos do ENATI Encontro Anual de Tecnologia da Informação do Oeste Goiano IF Goiano Campus Iporá.
- Art. 18º Imprevistos. A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Comissão Organizadora aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Comissão Organizadora pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo do mesmo.
- **Art. 19º -** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.