**Projeto: Interclasses Gamer SENAI 24**

*EA Sports FC 24*

*Street Fighter 6*

*Browl Stars*

1. **TEMPO DE JOGO**

Opção 1: Duração específica para cada partida (por exemplo, 5 minutos).

Opção 2: Jogue até atingir um determinado número de pontos (por exemplo, primeiro time com 10 estrelas).

1. **SISTEMA DE DISPUTA**

Eliminação Única: O perdedor está fora do torneio após uma derrota.

Eliminação Dupla: Cada equipe tem a chance de revidar em uma "chave de perdedores" após a primeira derrota.

1. **DOCUMENTAÇÃO DO JOGO**

No dia da partida os jogadores devem trazer RG como um critério de participação do torneio para identificação. Considere ter uma pessoa designada supervisionando cada partida para garantir um jogo limpo.

1. **PENALIDADES**

Consequências da conduta antidesportiva (por exemplo, advertências, desqualificação).

1. **WO**

Caso ocorra desconexão ou atraso durante uma partida = W.O. (Vitória fácil).

Estabeleça um limite de tempo para as equipes chegarem às suas partidas.

Conceda a vitória ao adversário se uma equipe estiver ausente após a equipe designada.

1. **INSCRIÇÃO**

Defina um prazo para as equipes se inscreverem no torneio.

Vocês podem criar um formulário de registro que capture nomes de times e contatos de jogadores.

1. **TAXA DE INSCRIÇÃO**

Considere uma pequena taxa para cobrir custos como prêmios (R$ 20).

1. **NÚMERO DE PARTICIPANTES NA EQUIPE**

Máximo de jogadores por equipe = 3 (Squad).

Ter jogadores substitutos caso alguém não consiga comparecer no dia do jogo (3 Reservas = Squad Reserva).

1. **NÚMERO MÍNIMO DE ATLETAS NO DIA DO JOGO**

Mínimo de Jogadores = 2

Isso ajuda a evitar perdas se alguém estiver ausente inesperadamente.

1. **FORMAÇÃO DE EQUIPES**

As equipes podem ser pré-formadas durante a inscrição.

Vocês podem permitir desafios de classe para determinar as escalações das equipes.

1. **INCLUSÃO DE ATLETAS**

Certifique-se de que todos que desejam participar tenham a chance de jogar (substitutos, rodízios).

1. **REPRESENTANTE DA EQUIPE**

Designe uma pessoa de cada equipe como ponto de contato para comunicação.

Isso ajuda a manter as coisas organizadas e garante que todos tenham as informações mais recentes.

1. **MUDANÇA DE DATA**

Ter plano em caso de circunstâncias imprevistas (por exemplo, mau tempo).

Por exemplo: se chover muito forte no dia do evento, e for uma quinta-feira (exemplo), podemos fazer na quinta-feira da próxima semana

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Estabeleça expectativas claras de espírito esportivo e respeito entre os jogadores.

Promova o evento para deixar todos animados!

*Pokémon Go*

1. **TEMPO DE JOGO**

Tempo limite de 4:30 minutos por batalha.

1. **SISTEMA DE DISPUTA**

Um membro escolhido pela equipe terá que lutar contra outras Treinadoras e outros Treinadores, selecionando um grupo de três Pokémon. O primeiro será seu “líder” e aparecerá primeiro no campo de batalha, os outros dois serão Pokémon de reserva e permanecerão dentro das próprias Pokébolas até serem selecionados para a batalha.

Para isso, poderá iniciar um ataque ágil, onde duas coisas ocorrerão: seu Pokémon causará dano ao Pokémon do oponente e ganhará energia para o ataque carregado, e também poderá realizar ataques carregados. Enquanto vocês completam o minijogo do ataque carregado, seu oponente terá a oportunidade de usar um dos dois escudos protetores para bloquear os danos do seu ataque carregado iminente. Cada pessoa tem apenas dois escudos protetores para usar por batalha.

É permitido trazer um Pokémon diferente para o campo, no entanto, só é possível trocar de Pokémon uma vez a cada 60 segundos.

A primeira pessoa que reduzir todos os Pokémon do oponente a zero PS é a vencedora. Depois do tempo limite, a batalha será decidida com base em qual Treinadora ou Treinador tem mais Pokémon restantes. Se ambos os lados tiverem o mesmo número de Pokémon restantes, o lado vencedor será determinado com base no Pokémon com a maior porcentagem de PS remanescente.

Serão 2 rodadas, a equipe pode mandar o mesmo membro para batalhar ou mudar nas duas rodadas.

1. **DOCUMENTAÇÃO DO JOGO**

Carteirinha do SENAI, RG e apresentar o perfil do jogo com um nível superior ao 10.

1. **PENALIDADES**

Não é permitido escolher Pokémon da mesma espécie, assim como xingamentos, insultos ou qualquer tipo de agressão ao oponente. Quem o fizer perde a vez de jogar, se acontecer novamente toda a equipe é desclassificada.

1. **WO**

Caso alguém da equipe falte, os reservas o substituirão. Se toda a equipe faltar, ela será desclassificada e a taxa de inscrição será reembolsada com a apresentação de uma causa legal.

1. **INSCRIÇÃO**

Através do compartilhamento do link de um formulário feito para a inscrição.

1. **TAXA DE INSCRIÇÃO**

R$20,00 por participante e por modalidade (a taxa não se aplica a pagantes da AAPM).

1. **NÚMERO DE ATLETAS NA EQUIPE**

4 participantes por equipe (2 reservas), formando assim oito equipes.

1. **NÚMERO MÍNIMO DE ATLETAS NO DIA DO JOGO**

No dia do jogo, é necessário no mínimo de 2 atletas presentes.

1. **FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

Os próprios estudantes formarão suas equipes e irão nomeá-la.

1. **INCLUSÃO DE ATLETAS**

A inclusão de atletas poderá ocorrer apenas na segunda rodada, onde o atleta que será incluído na equipe deverá ter pagado a taxa de inscrição e ter sido desclassificado na primeira rodada. No dia do jogo não poderá incluir nenhum outro atleta que já não tenha se inscrito anteriormente.

1. **REPRESENTANTE DA EQUIPE**

A equipe escolherá o seu representante, podendo eleger também um vice.

1. **MUDANÇAS DE DATA**

Se por algum motivo o evento não acontecer, ele será adiado para o mesmo dia na próxima semana, e os participantes serão acusados imediatamente.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No jogo, ao final, ambos recebem recompensas, que variam desde poeira estelar até itens de evolução, como a Pedra de Sinnoh.

O prêmio será de