



## REGULAMENTO GERAL

### Regras – Torneio de Jogos – Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 - IFMA

#### Regulamento NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

#### 1. Regras do Torneio

##### 1.1. Objetivo

Este documento visa estabelecer as regras para os jogadores que disputarão a primeira colocação no campeonato **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4 – Torneio de Jogos IFMA Campus CAXIAS**.

##### 1.2. Participação

Todos os participantes do Torneio de Jogos podem participar de forma **gratuita**. Os campeonatos ocorrem de forma presencial durante o evento dentro da área/stand do setor.

##### 1.2.1. Limitação

A quantidade de jogadores MÁXIMA que participarão serão 32, sendo o mínimo 16 jogadores. Onde as partidas serão disputadas 1v1. Caso todas as vagas não sejam preenchidas, existirá alteração nos horários.

##### 1.2.2. Autorização por Idade

Os jogadores menores de 18 anos deverão ter autorização dos responsáveis legais, mediante assinatura do “Termo de Autorização de imagem” fornecido pelo IFMA (fim do regulamento).

- A inscrição será validada apenas se o termo de autorização for preenchido eletronicamente pelo site do evento. Não aceitamos documentos sendo entregue fisicamente a alguém, apenas com envio no site via scanner ou PDF.

##### 1.2.3. Cadastro

A inscrição será realizado pelos próprios jogadores participantes pela plataforma Google Forms, o participante deverá preencher todos os dados corretamente e aceitar os termos de cada campeonato.

É obrigatório trazer **RG** ou **documento** identificatório no acontecimento do evento.

#### **1.2.4. Autorização de uso de imagem**

Os jogadores que participarem do campeonato estão cientes e concordam que no decorrer das partidas do campeonato poderá coletar imagens, vídeos e entrevistas que serão posteriormente divulgadas nos canais de mídia da empresa.

#### **1.3. Dispositivo(s)**

O campeonato será realizado no(s) dispositivo(s) fornecido(s) pela próprio IFMA.

##### **1.3.1 Periférico(s)**

A Organização fornecerá seus controles disponíveis para o participante, que poderá ser de qualquer tipo, desde que compatível com o Xbox, ou PS4. Aqueles que optarem por utilizar o material disponibilizado pelo evento, não poderão reclamar da sua qualidade/funcionalidade.

Durante o uso do material fornecido pela organização, o jogador é o único responsável pelos cuidados ao mesmo. Caso venha a ocorrer algum tipo de sinistro, o responsável pelo equipamento no momento do ocorrido deverá arcar com todos os custos do reparo.

Os jogadores podem utilizar seu(s) próprio(s) periférico(s) (controle) mediante avaliação/autorização prévia da Staff. O IFMA não se responsabiliza por quaisquer danos ou falhas nos equipamentos.

#### **1.4. Plataforma e Modo de Jogo**

O Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 será jogado no **PC**, onde os jogadores inscritos serão divididos da maneira mais equivalente possível em 2 (dois) jogadores por partida, em seguida, será eliminado 1 jogador em cada luta, passando também, 1 jogador. Caso não seja atingido o número mínimo de 16 (dezesesseis) jogadores, a “vaga” será preenchida com CPU em nível “normal”.

#### **1.5. Configurações & Regras de Jogo**

- Plataforma: PC.
- O sistema de disputa será eliminatórias simples;
- Modo de Competição: Modo Versus Solo, 1 partida com no máximo 2 rounds cada, somente nas quartas de finais será melhor de 5 partidas;
- Round Time: 90 Seconds;
- Stage Select: Random;
- Seleção de personagens: Os jogadores poderão escolher entre as variações de estilo de luta do personagem (Proibido ‘spammar’ habilidades que interfira no

Fair Play);

- Qualquer jogador que escolher seu personagem com "*Random Select*", deverá escolher "*Random Select*" novamente se vencer a partida.

## **Grupos**

A entrada nos “grupos” do torneio para cada competidor se dará de forma aleatória e a ordem dos “grupos” será determinada pela equipe organizadora e divulgada para todos os participantes, não podendo os competidores questionar suas decisões.

### **1.5.1. Comunicação**

É proibida a comunicação dos jogadores com o público durante os jogos.

### **1.5.2. Pausa**

É terminantemente proibido pausar o jogo, mesmo que acidentalmente, será considerado como uma falta e será punido com a perda de uma partida.

### **1.5.3. Seed**

A Organização poderá aplicar o critério de “seed” para formulação da tabela, se tal medida se mostrar conveniente para o torneio, inclusive sistema de separação por estado/país de procedência dos competidores.

### **1.5.4. Trocas**

Não é permitida a troca de personagem.

### **1.5.5. Resultados**

O resultado da partida deverá ser informado à organização para a atualização da tabela de partidas.

## **1.6. Presença**

É necessário que todos os participantes se apresentem no torneio (LAB 1 – BLOCO D), nos dias e horários de sua realização, que serão informados pela equipe no momento da inscrição do campeonato.

### **1.6.1. Chamada**

O participante terá uma tolerância de 05 (cinco) minutos para se apresentar para a partida a partir do instante em que for chamado. Não haverá segunda chamada. Os participantes não presentes serão eliminados da tabela da competição (Tolerância de 5 minutos).

- **Permissão:** Alunos que contribuíram para a organização do torneio podem

participar como jogadores, desde que respeitem a restrição abaixo.

- Restrição: Um aluno que foi selecionado como responsável por um determinado jogo não poderá participar do torneio para aquele jogo específico. Isso evita conflitos de interesse e garante a imparcialidade na competição.
- Inscrição: Alunos organizadores que desejarem participar como jogadores devem se inscrever normalmente, seguindo os mesmos procedimentos e prazos estabelecidos para todos os outros participantes. Ao se inscrever, o aluno deve declarar seu envolvimento na organização do torneio. A organização irá verificar se o aluno está apto a participar do jogo escolhido.

### **1.7. Premiação**

Somente o jogador com maior pontuação será elegível para receber as recompensas. Nenhum outro jogador com uma pontuação inferior à do Jogador Vencedor terá, a qualquer momento ou sob qualquer circunstância, o direito de ganhar quaisquer prêmios relacionados ao Evento.

- A premiação será brindes e taça ao jogador.

### **1.8. Programação**

Conforme estabelecido no item 1.2, os jogos ocorrerão durante o Torneio de Jogos em horários específicos listados abaixo.

#### **1.8.1 Horários:**

Inscrições: Online, 26 de Maio à 10 de Junho.

Chamada (Contato e confirmação de dados pessoais aos jogadores) : Online, 11 de Junho.

Início Jogos: 10:00, 14 de Junho – Sábado - (Jogadores que participarão devem chegar para check-in às 09:40).

Premiação: Ao fim da competição, por volta das 12:00.

### **1.9. Comportamento**

Os jogadores devem se dirigir aos organizadores e aos outros competidores de maneira educada, mantendo uma boa ética e comportamento, sendo sujeitos à eliminação e/ou banimento.

### **1.10. Desclassificação e Penalidade**

Os jogadores que não cumprirem os termos do campeonato juntamente com os itens abaixo poderão ser desclassificados e removidos do campeonato pela Equipe Staff.

- No início de cada partida o número designado para o jogador será anunciado três vezes no máximo no espaço de 90 segundos, após este período caso o jogador não se apresente será considerado WO (winner out).
- Parar intencionalmente tornando o jogo injogável ou atrasando o jogo de um set é proibido, e isso será julgado a critério da equipe do torneio. Parar resultará em uma perda do jogo para o jogador que iniciou a ação.
- Controles com modificações (controles com turbo, etc.) não são permitidos e o seu uso acarretará a desclassificação do competidor do campeonato.
- Não é permitido ao participante atrapalhar seu oponente com qualquer tipo de contato físico e/ou verbal, com comentários ofensivos, atitude antidesportiva, tentativa de burla de regras do jogo, ainda que seja com uso de “glitches in-game” não permitidos, sabotagem no jogo ou na conexão, sob pena de desclassificação.
- Atitudes ofensivas contra a organização do evento, outros jogadores, patrocinadores ou contra terceiros ensejará a desclassificação do jogador.
- Caso um participante realize ações em conluio com outro objetivando afetar os resultados do torneio, todos os envolvidos serão desclassificados.
- Qualquer comportamento racista ou preconceituoso não será permitido e o jogador será punido com o banimento permanente.

A Organização do evento se resguarda a aplicar qualquer outra penalidade não prevista neste regulamento, após criteriosa análise.

### **1.11. Alteração de Regras**

IFMA pode atualizar, revisar, alterar ou modificar estas Regras de tempos em tempos. Para cada jogador, sua participação no Evento após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação nestas Regras serão consideradas e aceitas por tal jogador (ou, se for Menor, pelos pais ou responsável legal do jogador). As modificações estarão sempre disponíveis em sua última versão para consulta pelos participantes a qualquer momento no site do evento:

Em casos fortuitos e/ou de força maior, a equipe organizadora se reserva ao direito de alterar as regras, bem como os horários das partidas, caso seja necessário, com o intuito de manter o bom andamento do torneio.

## AUTORIZAÇÃO DE ENTRADA EM EVENTOS ABERTO AO PÚBLICO

Eu \_\_\_\_\_ (nome do pai, da mãe, ou responsável legal), CPF/RG \_\_\_\_\_, autorizo, conforme o **artigo 10º da Portaria do Ministério da Justiça nº 502, de 24 de novembro de 2021\***, meu filho (a) \_\_\_\_\_ (nome da criança ou adolescente), de \_\_\_\_\_ anos, com documento de identidade nº \_\_\_\_\_, a ter acesso ao evento TORNEIO DE JOGOS - IFMA, no(a) IFMA – Instituto Federal do Maranhão – Campus Caxias às 08:20(horário), onde estarão disponíveis atrações culturais cuja maior Classificação Indicativa é “Não recomendado para menores de 10 anos”.

Por ser verdade, firmo a presente autorização.

\_\_\_\_\_ (cidade), \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ (mês) de 20\_\_.

---

(Assinatura)