



REGULAMENTO GERAL

Regras – Torneio de Jogos – Mortal Kombat 11

1. Regras do Torneio

1.1. Objetivo

Este documento visa estabelecer as regras para os jogadores que disputarão a primeira colocação no campeonato **Mortal Kombat 11 – 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 que participarão serão 32, onde as partidas serão disputadas entre 2 jogadores.

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 pelo site do evento, o participante deverá preencher todos os dados corretamente e aceitar os termos de cada campeonato. Para acessar, clique aqui:

É obrigatório trazer a **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 PS4 ou XBOX. 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 Mortal Kombat será jogado no **PC**, onde os jogadores inscritos serão divididos da maneira mais equivalente possível em 2 (dois) jogadores por pc, em seguida, será eliminados 1 jogador em cada luta, passando também, 1 jogador. Caso não seja atingido o número máximo de 16 (dezesesseis) jogadores, a “vaga” será preenchida com CPU em nível “normal”.

1.5. Configurações & Regras de Jogo

As configurações do modo customizado que serão utilizadas no dia do evento serão:

Plataforma: Playstation 4

- O sistema de disputa será eliminatórias simples;
- Modo de Competição: Modo Versus Solo, 2/3 partidas com 2/3 rounds cada, somente na final será melhor de 5 partidas;
- Round Time: 90 Seconds;
- Stage Select: Random;
- Seleção de personagens(COM DLC): Os jogadores poderão escolher entre as variações de estilo de luta do personagem. O jogador permanece com o mesmo personagem.
- Qualquer jogador que escolher seu personagem com "Random Select", deverá escolher "Random Select" novamente se vencer a partida.

1.5.1. 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.

1.5.2. Comunicação

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

1.5.3. Pausa

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

1.5.4. 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.

1.5.5. Trocas

Não é permitida a troca de personagem ou de veículo durante toda a “pool” ou durante o “top 16”.

1.5.6. 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 2 – BLOCO D), nos dias e horários de sua realização, que serão informados pela equipe no momento da inscrição do campeonato.

- **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.

1.6.1. 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).

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 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, 10 de Junho.

Início Jogos: 14:30, 14 de Junho – Sábado -
(Jogadores que participarão devem chegar para check-in às 14:15).

Premiação: Ao fim da competição, por volta das 16:00.

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.

- 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 IMAGEM 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 18 anos”.

Por ser verdade, firmo a presente autorização.

_____ (*cidade*), ____ de _____ (*mês*) de 20__.

(Assinatura)