**Projeto: Interclasses Gamer SENAI 24**

*1 – EA Sports FC 24 – Kaique Primíssia*

*2 – Street Fighter 6 – Miguel*

*3 – Brawl Stars – Matheus Alves*

*4 – Pokémon GO – Evellyn*

**EA Sports FC 24**

**I. TEMPO DE JOGO**

2 tempos com 4 minutos

Início dos jogos do campeonato, aonde os 64 inscritos se enfrentam para definição dos vencedores da competição até o fim do evento.

**II. SISTEMA DE DISPUTA**

O campeonato acontecerá em jogos 1X1 entre os participantes (de acordo com a tabela pré-estabelecida na data), com partidas de 5 minutos, com jogos apenas de ida, quem vencer avança para a próxima fase, seguindo assim até à final da competição. Em caso de empate na partida, o módulo de prorrogação será acionado, caso persista o empate, a disputa de pênaltis irá definir o classificado.

O campeonato será disputado por Clubes ou Seleções de livre escolha do jogador, exceto seleções clássicas.

Dificuldade da Partida: Internacional (Profissional).

Câmera da Partida: Padrão.

Lesões: Ligado

Radar: 2D ou 3D

Definições de Volume: Padrão

A opção de jogo “Match Day” será desativada em todo o campeonato, sendo utilizada a última atualização recente e/ou padrão fornecida pela EA Sports.

O campeonato será disputado vide itens citados acima (cada fase tem o seu formato).

Usar o Tactical Defending é obrigatório.

Caso seja detectado o uso de Legacy Defending o jogador será desclassificado do campeonato.

O jogador pode realizar substituições durante os jogos e também no intervalo das partidas.

Se o jogador pausar a partida sem comunicar ao arbitro e ao adversário, será desclassificado do campeonato.

Caso haja indício de infração das regras, o jogador será eliminado do Campeonato.

Os jogadores terão antes da partida: · 1 minuto para escolher o modo de controle Clássico ou Alternativo ou personalizar os botões. · 1 Minuto para alterar as formações padrões da equipe em campo e escalação inicial da sua equipe. · 1 minuto para utilizar ou fazer táticas editadas nas equipes/seleções.

**III. DOCUMENTAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO**

RG, comprovante de inscrição, carteira do SENAI.

**IV. PENALIDADES**

A organização pode adicionar ou modificar alguma regra na existência de alguma situação não prevista, se necessário. Caso haja qualquer problema que não permita a continuação da disputa, tais como falta de luz, problemas no vídeo game ou problemas na mídia do jogo, proceder-se-á da seguinte forma: quando possível, será aberta uma nova disputa. Os participantes, desde já, autorizam a utilização de seu nome, imagem e som de voz para a divulgação da campanha, por período indeterminado, sem qualquer ônus para a Promotora. As dúvidas, divergências, reclamações e esclarecimentos que não puderem ser solucionadas por meio da aplicação do presente regulamento, serão dirimidas pela a Administração.

Qualquer regra infringida ou qualquer agressão verbal ou física será advertida.

**V. WO**

Se houver WO o adversário avança de fase e o desistente não terá reembolso e será punido com não participações em outros campeonatos.

**VI. INSCRIÇÃO**

Feitas pelo formulário compartilhado.

**VII. TAXA DE INSCRIÇÃO**

- Sem custo para associados da AAPM (Associação de Alunos, Ex-alunos, Pais e Mestres).

- R$ 20,00 para não associados.

**VIII. NÚMERO DE PARTICIPANTES POR EQUIPE**

Individual.

**IX. NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES NO DIA DO JOGO**

Pelo menos 2.

**X. FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

Não precisa

**XI. INCLUSÃO DE PARTICIPANTE**

Antes do começo do campeonato.

**XII. REPRESENTANTE DA EQUIPE**

Não precisa.

**XIII. ALTERAÇÕES DE DATAS**

Caso haja alteração de data todos serão avisados e vai ser remarcado em um dia propicio a todos.

**Street Figther**

1. **TEMPO DE JOGO**  Cada rodada tem um limite de tempo padrão de 99 segundos. No entanto, os jogadores podem ajustar o limite de tempo nas configurações do jogo para uma duração personalizada de sua escolha.
2. **SISTEMA DE DISPUTA** Todos os jogos serão jogados nas configurações padrão, a menos que especificado de outra forma, nas Regras de Jogo individuais abaixo. Todas as macros disponíveis no menu de configurações do controlador do jogo são permitidas.
3. **DOCUMENTAÇÃO PARA O JOGO Será necessário comparecer com documento com foto (RG) e carteirinha do SENAI.**
4. **PENALIDADES Programas, disparo rápido, modificadores, macros ou outros mecanismos assistidos por hardware são proibidos. Pausar acidentalmente o jogo a qualquer momento durante um jogo de torneio forçará você a perder o Round (O Round deverá ser entregue após o jogador que não pausou ficar com a vida ligeiramente maior que o adversário e esperarão o tempo do round finalizar, para que não seja adicionado recurso de barra de especial para nenhum jogador). Quaisquer atitudes antidesportiva, tanto interna ou externamente a partida, considerada de má intenção (como fazer cera, por exemplo), acarretará em punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador. O mesmo deverá permanecer durante o jogo: sem xingamentos pesados, sem choradeiras exageradas, sem narrações do jogo, sem reclamações constantes e sem reações agressivas ou antidesportivas. Se o jogador levar três advertências verbais será automaticamente eliminado do campeonato. Caso não chegue, será desclassificado da modalidade.**
5. **WO Passar-se-á acontecer quando o atleta se atrasar, por desistência sem justificativa do adversário ou interrompimento da partida por torcedores.**
6. **INSCRIÇÃO** Será permitida somente a inscrição de um competidor por CPF, até o limite de 64 inscrições, a partir de 12 anos
7. **TAXA DE INSCRIÇÃO**.Sem custo para associados da AAPM (Associação de Alunos, Ex-alunos, Pais e Mestres). Porém, terá o valor de R$20,00 para não contribuintes.
8. **NÚMERO DE PARTICIPANTES POR EQUIPE O game é jogado individualmente.**
9. **NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES NO DIA DO JOGO O número mínimo de participantes será de 2 atletas.**
10. **FORMAÇÃO DAS EQUIPES Não terá equipes.**
11. **INCLUSÃO DE PARTICIPANTE Street Fighter 6 oferece um recurso interessante chamado squad, onde os capitães de cada equipe inserem seus companheiros.**
12. **REPRESENTANTE DA EQUIPE O modo de jogo será solo, portanto não haverá representante da equipe.**
13. **ALTERAÇÕES DE DATAS Só se caso houver imprevistos, como:**

**- Tempestade, podendo ocasionar alagamentos;**

**- Queda de energia no estabelecimento;**

**- Manutenções imprevistas.**

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS** Um torneio de Street Fighter 6 é um evento competitivo onde jogadores se enfrentam uns aos outros em partidas de luta, utilizando personagens da franquia Street Fighter. Aqui está um resumo das características e características de um torneio de Street Fighter 6:

* **Modo de jogo**: Os jogadores competem em partidas 1v1 ou 2v2, com o objetivo de vencer o oponente o mais rápido possível.
* **Sistema de bônus**: O sistema de bônus, chamado “Drive”, permite que os jogadores gerenciem até cinco técnicas de acordo com o seu estilo de luta.
* **Barra especial**: A barra especial é uma barra que engloba habilidades ofensivas e defensivas, que podem ser usadas para superar o oponente.
* **Torneio**: O torneio é composto por várias rodadas, com os jogadores se enfrentando uns aos outros até que apenas um jogador reste.
* **Prêmios**: Os prêmios variam, mas podem incluir dinheiro, títulos e outros prêmios.

**Brawl 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