**EXAME HUNTER**

**O que é o Exame Hunter?**

O exame Hunter é a avaliação necessária para se adquirir a Licença Hunter. É organizado pela Associação Hunter. Os exames são aplicados pelos examinadores e acontece uma vez por ano.

Consiste em testes que exigem não só força física ou experiência em combate, mas também inteligência e equilíbrio mental.

**O que é o protocolo “GREED ISLAND”?**

Greed Island é um jogo com nen, para Hunters. Esse ano o Exame Hunter acontecerá dentro do Greed Island e o protocolo “GREED ISLAND” foi iniciado pelo próprio presidente da associação para recriar o banco de dados do jogo em no campo do exame e algumas modificações para que qualquer um tivesse acesso sem a necessidade de um anel e um memory card. E o cenário para o exame este ano será a C.A.O.S.!

**Como vai funcionar?**

A prova terá duas etapas: No **dia 16**, o primeiro dia de prova, os candidatos a Hunter devem **adquirir as 10 cartas de slot específico.** Para conseguir as cartas, você deve ganhar os campeonatos, vencer os desafios de cada sala, realizar quests e eventos especiais que aconteceram com tempo determinado.  
No **dia 17**, segundo dia de prova, os candidatos que passaram pra segunda fase passaram por uma **gincana**: Teste, Caça ao One Piece, Animequiz, Desafio dos Games e por último a Queimada! Resultado oficial no palco.

**GERAL**

- Todos no evento, com exceção de staffs e estandistas, podem participar do exame Hunter.

-As atividades começam as 11h00min do dia 16 após a cerimônia de abertura oficial e terminam dia 17 às 18h45min com o anúncio do vencedor.

-Haverá **Juízes** espalhados pelo evento monitorando e auxiliando a prova. Toda decisão tomada pelos juízes são incontestáveis. Se houver qualquer “irregularidade” deve ser informado aos **presidentes**. Todos possuirão uma braçadeira indicando seus respectivos cargos.

**Primeira prova – Conseguindo todos os cards de slot específico**

-Os O requisito para o candidato passar na prova é **adquirir as 10 cartas de slot específico** 4 rank B, 3 rank A, 2 rank S e 1 carta de rank SS que é adquirida se você possuir todas as o outras 9 no fim do primeiro dia.

-O Quest Board fica na sala de RPG e contém todas as quests necessárias para adquirir as cartas ficando a cargo dos participantes descobrirem onde fica podendo ser com algum staff em alguma sala ou com um NPC em qualquer lugar do evento.

-Os eventos especiais é a segunda maneira de conseguir cartas, eles acontecerão durante o dia todo e serão constantemente anunciados, a seguir segue a programação dos eventos, mas os horários podem mudar a qualquer momento e poderá haver modalidades surpresas, por isso fiquem atentos!

**12:00 - Prova Gourmet**

**13:00 - Campeonato do Braço de Ferro**

**14:00 - Japan Gameshow**

**15:00 - Arco e Flecha**

**16:00 - Leilão**

**17:00 - Desafio do Presidente**

**18:00 – Jankenpô (Pedra-Papel-Tesoura)**

**18:45 - Quiz Hunter**

-É permitida a troca e venda de cartas, mas É TERMINANTEMENTE PROIBIDO BRIGAR POR CAUSA DAS MESMAS, TAL ATO PODE CAUSAR DESCLASSIFICAÇÃO IMEDIATA, TENDO AS CARTAS CONFISCADAS E ATÉ EXPULSÃO DO EVENTO.

- As cartas de rank C, são cartas de Slot não específico e valem presentes ou brindes.

**Segunda Prova – O verdadeiro exame!**

**11:00 - Apresentação e teste.**

-Cada participante tem 45 minutos para fazer a prova e os juízes 15 minutos para correção das provas.

-O participante que não tiver na sala até 10min antes de começar a prova estará desclassificado.

-Apresentação da gincana, regras e provas.

-Quem for pego colando descaradamente, será desclassificado.

-Para todos que forem admitidos, será entregue um envelope com um cartão dentro. Todo participante deve ser instruído a não abrir até a segunda prova e se essa condição for violada resultara na desclassificação imediata.

**12:30 - Caça ao One Piece.**

-A prova começará às 12h30min e terá o término até 14h00min, faltando dez minutos para o término da mesma as equipes serão instruídas a seguirem para um local, com o One Piece.

-Os envelopes devem ser entregues ao juiz ou juízes do local, para que seja destacado, e entregue o cartão. O juiz passara todas as instruções da prova e os times devem se reagrupar.

-Haverão dois tesouros, o raro e o incomum.

- A prova se resumirá em conseguir o One Piece, o tesouro mais raro de todos. Existe apenas quatro, e o time que não conseguir pega-lo será eliminado.

-O time que não conseguir um tesouro incomum do seu elemento, perderá 2 de seus integrantes, sendo que os desclassificados serão escolhidos pelo líder.

-Se um time conseguir um tesouro incomum do outro time, ele tem a opção de desafiar ou fazer trade. Se ele achar mais de um raro ele é obrigado a escolher um dos outros times e negociar. O time que tiver 2 tesouros raros no fim da prova será desclassificado.

-O **desafio** é anunciado ao juiz e os dois times escolhem uma modalidade (caso de desentendimento na escolha o juiz decide na sorte). **Se o vencedor for o time desafiado ele ganha o tesouro raro ou incomum. Se o time que desafiou vence, ganha uma dica e o tesouro raro é recolocado em outro lugar.**

-A opção **trade**, também é anunciada ao juiz. Os lideres de cada time negociam os tesouros e dicas como quererem. Qualquer troca de informação além do necessário resultará em penalidade.

**Modalidades de desafio:**

**-Batalha Campal.**

**-Cabo de Guerra.**

**-Batalha Naval.**

**-Guerrilha.**

**-Corrida do Saco.**

**Tesouros:**

**Incomuns:** Tesouros específicos para cada time. O tesouro incomum de outro time é considerado inútil para este.

**Raros:** Este tesouro é necessário para passar a prova.

**15:30 - Animequiz**

-Cada time escolhe três representantes.

- Cada equipe enfrentará outra equipe em uma rodada de perguntas, podendo conter questionamentos com ou sem alternativas, nome do personagem através de foto ou qualquer tipo de pergunta em relação ao anime.

-Será um suíço de 6 rodadas, onde todos os times deverão se enfrentar.

- Cada rodada conterá dois turnos, sendo que no primeiro turno será exibida uma lista contendo três animes aleatórios para cada equipe, o qual o trio escolherá um destes para responder três perguntas, no segundo turno será exibido novamente outra lista contendo três animes aleatórios onde escolherá o anime para a equipe adversária responder.

-No fim o time com menos pontos será eliminado.

-Se houver empate na quantidade de menos pontos, uma rodada é feita entre eles pra decidir.

**16:30 - Desafio dos games**

- Um participante de cada time será escolhido pra cada game, podendo alternar de uma partida pra outra.

-Será 4 modalidades de games: **-Fighting Game  
-Just Dance  
-Classic  
-Card Game (Como critério de desempate)**

-Todos os times se enfrentaram em 3 modalidades.

-Dentro dessa modalidade o juiz quem escolhe o jogo para as equipes.

-A equipe com mais derrotas é eliminada

-Se houver empate na quantidade de menos pontos, um game é feito entre eles pra decidir.

**17:30 – Queimada**

**-Preparação**

Cada time se coloca num campo, sendo que apenas um jogador de cada lado deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário sendo denominado de "cruzar", que não pode "queimar" enquanto esta nesta função.

Para decidir sobre a posse da bola e do campo, no início do jogo, esses dois jogadores virão colocar-se ao centro, entre os dois campos. Ocorre uma disputa de bola . Feito isso, voltam os jogadores aos seus lugares, entregando-se a bola para o cruzar do time que a obteve, para começar a partida, que é iniciada ao apito do instrutor.

**-Objetivo**

O objetivo visado é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. Será vencedor, o grupo que, no fim de um tempo previamente determinado, fizer maior número de prisioneiros, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

**-Desenvolvimento**

Ao ser dado o sinal de início, um jogador do partido a quem coube a bola, tente entregar a bola ao seu time que tem o objetivo de atira-la ao campo contrário com o propósito de atingir ("queimar") algum adversário com a bola.

Se o conseguir sem que a bola seja agarrada antes de tocar no chão pelo jogador tocado ou por um companheiro do time dele, o jogador atingido é considerado prisioneiro e deve sair do seu campo, colocando-se no "cemitério", espaço posterior à linha de fundo.

Feito o primeiro prisioneiro, o reserva volta ao seu campo para que tenha oportunidade de jogar também nesta posição. Atenção: quando o prisioneiro fica pela primeira vez com a bola, não pode "queimar" nenhum componente do time adversário.

A bola que, depois de haver tocado em um jogador, rola ou salta pelo terreno, pode ser recolhida por qualquer jogador, para ser arremessada novamente contra o grupo adversário. A bola pode, também ser recolhida por um adversário prisioneiro, a quem, neste caso, se permite apanhá-la e atirá-la a um companheiro seu ou queimar o adversário.

O mais recomendável é agarrar a bola quando arremessada, o jogador só é carimbado se a bola bater nele e cair no chão, do contrário, se o jogador for carimbado, a bola continuar no ar, e ele a agarrar, não será carimbado.

**-No fim, o último jogador em campo é o vencedor do exame Hunter.**

-Os outros últimos sete depois dele, irão compor de segundo à oitavo lugar.

**PREMIAÇÃO E DISPOSIÇÕES FINAIS**

-Apenas oito candidatos se tornarão Hunters e um, ganhará o premio de destaque pela habilidade de Hunter!

**1° R$500, 00 + Tablet + Licença Hunter + Camiseta do evento**

2° Licença Hunter + Camiseta do evento

3° Licença Hunter + Camiseta do evento

4° Licença Hunter + Camiseta do evento

5° Licença Hunter + Camiseta do evento

6° Licença Hunter + Camiseta do evento

7° Licença Hunter + Camiseta do evento

8° Licença Hunter + Camiseta do evento

-Os vencedores deverão deixar seus endereços e a licença será enviada pelos correios.

-A organização do evento se reserva no direito de fazer quaisquer modificações, caso ache necessário para a melhoria do mesmo, sem aviso prévio.

– Resultados oficiais serão publicados nas redes sociais e todos meios de divulgação que o evento utiliza.

– O evento reserva-se o direito de publicar fotos e vídeos da competição em suas publicidades em geral, cartazes, sites, blogs, etc.