



REPLAY BLITZ II - Regulamento

Segunda Versão, 2025

1. Regras Gerais.....	3
1.5- Período de inscrição:.....	3
1.6- Requisitos para participação:.....	3
1.7- Política de Incentivo à Participação Feminina:.....	3
2. Formato Geral.....	5
2.3- Eliminação Simples (Mata-Mata):.....	5
2.4- Dupla Eliminação:.....	6
2.4.2- Chave Winners:.....	6
2.4.3- Chave Losers:.....	6
2.4.4- Disputa pelo Primeiro Lugar:.....	6
2.4.5- Disputa pelo Terceiro Lugar:.....	6
2.4.6- Disputa pelo Quarto Lugar:.....	6
3. Valorant.....	7
3.1 Especificações Valorant.....	7
3.2 Regras Valorant.....	7
4. League of Legends.....	8
4.1 Especificações League of Legends.....	8
4.2. Regras League of Legends.....	8
5. 2XKO.....	9
5.1 Especificações 2XKO.....	9
5.2. Regras 2XKO.....	9
6. EA FC 26.....	10
6.1 Especificações EA FC 26.....	10
6.2. Regras EA FC 26.....	10
7. Xadrez Blitz.....	11
7.1 Especificações Xadrez Blitz.....	11
7.2 Regras Xadrez Blitz.....	11
8. Street Fighter III: 3rd Strike.....	12
8.1 Especificações Street Fighter III: 3rd Strike.....	12
8.2 Regras Street Fighter III: 3rd Strike.....	12
9. Tekken 8.....	13
9.1 Especificações Tekken 8.....	13
9.2 Regras Tekken 8.....	13
10. Assetto Corsa.....	14
10.1 Especificações Assetto Corsa.....	14
10.2 Regras Assetto Corsa.....	14

11. Concurso de Cosplay.....	15
11.1 Especificações Concurso de Cosplay.....	15
11.2 Regras Concurso de Cosplay.....	15
12. Counter-Strike 2.....	17
12.1 Especificações Counter-Strike 2.....	17
12.2 Regras Counter-Strike 2.....	17
13. Street Fighter 6.....	18
13.1. Especificações do Jogo.....	18
13.2. Regras do Torneio.....	18
14. Clash Royale.....	19
14.1. Especificações do Jogo.....	19
14.2. Regras do Torneio.....	19
15. Regras Gerais.....	20
15.1 Comunicação.....	20
15.2 Pausas.....	20
15.3 Desclassificação.....	20
15.4 Premiação.....	20
16. Cronograma.....	21
16.1- Data do Torneio.....	21
16.2- Cronograma do dia:.....	21
17. Considerações Finais.....	22
17.6- Transmissão.....	22

1. Regras Gerais

1.1- Todo participante tem responsabilidade por manter a ordem e o bom andamento do evento, respeitando solicitações e da Comissão Organizadora do evento.

1.2- Todo participante tem responsabilidade por manter o bom estado da estrutura do evento.

1.3- O Torneio ocorrerá no dia 31 de outubro, de forma totalmente presencial no auditório nobre do IFC Camboriú.

1.4- Os jogadores poderão participar sem qualquer restrição de sexo e “Elo”, respeitando as idades mínimas dos jogos.

1.5- Período de inscrição:

Início no dia 22 de outubro de 2025 até 31 de outubro de 2025.

1.6- Requisitos para participação:

1.6.1- Todo participante deverá estar inscrito obrigatoriamente no formulário relacionado ao evento e em quaisquer outras plataformas solicitadas pela organização.

1.6.2- A inscrição poderá ser feita no local do evento, no dia do evento.

1.7- Política de Incentivo à Participação Feminina:

1.7.1- Com o objetivo de fomentar e incentivar a participação feminina no cenário de esportes eletrônicos, a organização implementará uma política de prioridade de inscrição. Caso qualquer modalidade atinja seu número máximo de participantes (vagas esgotadas), as participantes mulheres que se inscreveram dentro do prazo terão sua participação garantida, possuindo precedência sobre inscrições masculinas.

1.8- Ao participar do evento, seja como jogador ou espectador, renuncia a seus direitos de imagem enquanto participa dos eventos da Replay Blitz.

1.9- Todo participante ao se inscrever aceita e tem como dever seguir esse regulamento e está sujeito às regulamentações aqui descritas.

1.10- Os jogos dessa edição serão: **2XKO, Assetto Corsa, Clash Royale, Counter-Strike 2, EA FC 26, League of Legends, Pokémon Showdown, Street Fighter 6, Street Fighter III: 3RD Strike, Tekken 8, VALORANT e Xadrez Blitz.**

1.11- Restrições e informações específicas a respeito do apoio da Riot Games:

- Este torneio é apoiado pela Riot Games com premiação e divulgação. A responsabilidade da gestão do mesmo e certificação do envio da premiação é da organização.
- Os(as) ganhadores(as) do torneio não podem fazer alteração do Nick até o recebimento da premiação. Em caso de mudança a pessoa será desclassificada para receber a premiação.
- Caso tenha que ser cancelado por outros motivos, ou tenha menos de 8 times jogando no início do torneio, o apoio da Riot Games é automaticamente cancelado.
- É de responsabilidade da organização manter comunicação com os participantes para esclarecer quaisquer questões a respeito do torneio. A Riot Games não presta suporte para os torneios e mantém o relacionamento direto com o/a organizador(a) do torneio.
- Problemas identificados na gestão dos torneios que prejudiquem os(as) jogadores(as) e a comunidade como todo e/ou não respeitar as regras pré estabelecidas pela Riot Games, podem resultar em punição da organização e retirada do apoio da Riot Games.
- Para dar feedback direto para a Riot Games a respeito da organização, utilize esse formulário: [Feedback - Torneios de Comunidade](#)

1.12- Todas as regras deste regulamento podem ser alteradas, com aviso prévio, pela comissão organizadora.

2. Formato Geral

2.1- Formato das Disputas:

2.1.1- O formato utilizado no evento será de Single Elimination (eliminação simples), com exceção dos jogos de luta, que serão em outro formato mencionado em **2.1.2**.

2.1.2- Os jogos de luta: “**Street Fighter III: 3RD Strike**”, “**Street Fighter 6**”, “**2XKO**” e “**Tekken 8**” serão no formato **Double Elimination** (dupla eliminação), conforme descrito no item **2.4**.

2.2- As posições finais dos jogadores serão definidas conforme a rodada em que foram eliminados, porém, as posições finais podem ser alteradas conforme apuração de denúncias acerca do desrespeito deste regulamento.

2.3- Eliminação Simples (Mata-Mata):

2.3.1- O torneio será disputado em formato de eliminação direta, onde cada jogador terá apenas uma chance em cada partida, com o jogador que perder sendo eliminado do torneio.

2.3.2- Todas as partidas serão disputadas em Melhor de Um (1), com exceção da final (2.3.4). Isso significa que o primeiro jogador a vencer uma partida será o vencedor e avançará para a próxima fase.

2.3.3- A chave será construída de forma aleatória pela organização, definindo os confrontos em cada rodada.

2.3.4- A final será disputada entre os dois últimos jogadores restantes no torneio, em um confronto Melhor de Três (3). O vencedor da final será declarado o campeão do torneio.

2.3.5- A classificação final será definida pela rodada em que cada jogador foi eliminado. O campeão será o primeiro colocado, seguido pelos demais jogadores em ordem decrescente de acordo com a rodada em que foram eliminados.

2.4- Dupla Eliminação:

2.4.1- Para os jogos selecionados, o torneio adotará o formato de dupla eliminação, com brackets de *winner*s e *loser*s, garantindo que os jogadores tenham duas oportunidades antes de serem eliminados definitivamente.

2.4.2- Chave Winner's:

2.4.2.1- Os jogadores competirão na chave de winners, onde os vencedores avançam para as rodadas subsequentes, enquanto os perdedores serão movidos para a chave losers.

2.4.2.2- As partidas nesta chave seguirão o formato de Melhor de Três (3).

2.4.3- Chave Losers:

2.4.3.1- Os jogadores derrotados na chave winners serão transferidas para a chave losers, onde terão uma segunda chance de permanecer no torneio.

2.4.3.2- As partidas na chave de losers também seguirão o formato de Melhor de Três (3).

2.4.4- Disputa pelo Primeiro Lugar:

2.4.4.1- O jogador vencedor da semifinal da chave winners e o jogador vencedor da final da chave losers se enfrentarão na grande final, disputada em uma melhor de 5 (5), para determinar o primeiro lugar do torneio.

2.4.4.2- O jogador da chave winners começará a final com uma partida de vantagem.

2.4.4.3- O vencedor da grande final será declarado o campeão do torneio.

2.4.5- Disputa pelo Terceiro Lugar:

2.4.5.1- O jogador que perdeu para o campeão do torneio será automaticamente declarado o terceiro colocado do torneio. Não haverá disputa por terceiro lugar.

2.4.6- Disputa pelo Quarto Lugar:

2.4.6.1- O jogador que perdeu para o vice-campeão do torneio será automaticamente declarado o quarto colocado do torneio. Não haverá disputa por quarto lugar.

3. Valorant

3.1 Especificações Valorant

3.1.1- Classificação: 14 anos

3.1.2- Jogo do Torneio: Valorant

3.1.3- Formato: Eliminação Simples (Mata-Mata)

3.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.

3.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

3.2 Regras Valorant

3.2.1- Possuir conta no Valorant.

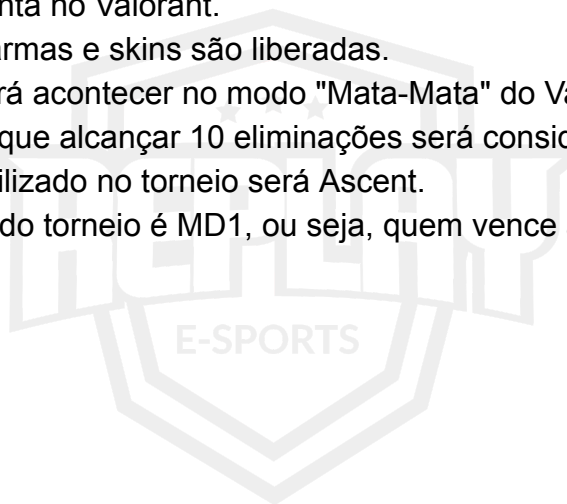
3.2.2- Todas as armas e skins são liberadas.

3.2.3- O torneio irá acontecer no modo "Mata-Mata" do Valorant.

3.2.4- O jogador que alcançar 10 eliminações será considerado o vencedor.

3.2.5- O mapa utilizado no torneio será Ascent.

3.2.6- O formato do torneio é MD1, ou seja, quem vence avança e quem perde está eliminado.



4. League of Legends

4.1 Especificações League of Legends

4.1.1 Classificação: 12 anos

4.1.2- Jogo do Torneio: League of Legends.

4.1.3- Formato: Eliminação Simples (Mata-Mata)

4.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores

4.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

4.1.7- Duração máxima de uma partida: 10 minutos.

4.2. Regras League of Legends

4.2.1- Todos os personagens estarão disponíveis para serem escolhidos, desde que o mesmo tenha sido adquirido pelo competidor.

4.2.3- A partida será realizada no mapa Summoner 's Rift, no modo Escolha às cegas.

4.2.4- A Escolha de Lado in-game será feita por “Cara ou coroa”.

4.2.5- Critérios de vitória:

4.2.5.1- 100 de farm;

4.2.5.2- Destruir 1 torre da rota meio;

4.2.5.3- Abater o oponente (First Blood).

4.2.6- Não há empate na modalidade 1 contra 1.

4.2.7- Não há pause nessa modalidade

4.2.8- Não será permitida ofensa in-game.

4.2.9- Os jogadores não podem sair da rota do mid ou farmar/usar qualquer campo da jungle para benefício de alguma skill, runa, passiva, caso ocorra será desclassificado.

4.2.10- Caso a partida ultrapasse um período de 10 minutos, ela será encerrada e o vencedor definido pelo critério de maior farm.

5. 2XKO

5.1 Especificações 2XKO

- 5.1.1-** Classificação: 12 anos.
- 5.1.2-** Jogo do Torneio: 2XKO.
- 5.1.3-** Formato: Mata-Mata, Single Elimination.
- 5.1.4-** Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.
- 5.1.5-** Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

5.2. Regras 2XKO

- 5.2.1-** Torneio Single Elimination, com partidas FT2 e finais FT3.
- 5.2.2-** Permitido o uso de teclado, mixbox, hitbox, controle de arcade e pad -- qualquer tipo de controle que funcione via USB num PC com Windows.
- 5.2.3-** Ao trazer os próprios controles (gamepad, arcade stick, hitbox), os participantes são responsáveis por garantir seu funcionamento no PC. A organização não garante a disponibilidade ou compatibilidade de controles extras.
- 5.2.4-** Todos os personagens são permitidos.
- 5.2.5-** O vencedor de cada partida deve seguir usando o mesmo personagem.
- 5.2.6-** Pausar a partida intencionalmente, exceto em caso de problema com equipamento (com autorização prévia da organização), resultará na perda do round atual para o jogador que pausou. Em caso de desconexão ou falha de equipamento não intencional, a organização avaliará a situação para determinar como proceder (reiniciar o round/jogo, etc.).
- 5.2.7-** A exploração intencional de bugs ou glitches conhecidos que causem comportamento injusto ou não previsto pelos desenvolvedores é proibida e pode resultar na perda do jogo ou desqualificação.

6. EA FC 26

6.1 Especificações EA FC 26

- 6.1.1-** Classificação: Livre
- 6.1.2-** Jogo do Torneio: EA FC 26.
- 6.1.3-** Formato: Mata-Mata.
- 6.1.4-** Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.
- 6.1.5-** Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

6.2. Regras EA FC 26

- 6.2.1-** Tempo de partida: 6 minutos (configuração padrão).
- 6.2.2-** Equipe: Livre (Tirando Legends/Ultimate team/All Stars e Seleções Clássicas)
- 6.2.3-** Defesa: Tática
- 6.2.4-** Câmera: transmissão TV ou Padrão.
- 6.2.5-** Prorrogação: Desligado
- 6.2.6-** Pênaltis (PN): Ligado
- 6.2.7-** Substituições: 3 (três)
- 6.2.8-** Clima: Bom
- 6.2.9-** Estação do Ano: Verão
- 6.2.10-** Estádio: Livre
- 6.2.11-** Emoção do Jogador: Ligado
- 6.2.12-** Condições dos Jogadores: Aleatório
- 6.2.13-** Lesões: Ligado
- 6.2.14-** Controles: Qualquer
- 6.2.15-** Velocidade do Jogo: Normal
- 6.2.16-** Formação Customizada: Permitido
- 6.2.17-** No caso de empate, a partida deverá ser decidida nos Pênaltis. O competidor vencedor avançará na tabela, sendo o competidor perdedor eliminado da Competição.

7. Xadrez Blitz

7.1 Especificações Xadrez Blitz

7.1.1- Classificação: Livre

7.1.2- Jogo do Torneio: Xadrez (via Chess.com).

7.1.3- Formato: Mata-Mata.

7.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.

7.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

7.2 Regras Xadrez Blitz

7.2.1- Todas as regras de movimento, captura, vitória (xeque-mate, tempo esgotado) e empate (Rei Afogado, repetição tripla, regra dos 50 lances, falta de material) são as aplicadas automaticamente pela plataforma Chess.com, que segue os padrões da FIDE.

7.2.2- A plataforma impede nativamente a realização de lances ilegais. A regra "peça tocada" é substituída pela ação do mouse (clicar ou arrastar e soltar). Um lance é considerado completo e irreversível após a ação do mouse ser concluída na plataforma.

7.2.3- O torneio é presencial e exige-se silêncio e respeito mútuo nas mesas de jogo. É proibido qualquer tipo de distração, ofensa, ou comportamento antidesportivo direcionado ao oponente ou à organização.

7.2.4- É estritamente proibido o uso de qualquer auxílio externo durante as partidas. Isso inclui, mas não se limita a: softwares de análise (engines), livros, bancos de dados, comunicação com terceiros (presencial ou online), ou o uso de dispositivos eletrônicos pessoais (celulares devem ser guardados). A violação desta regra resultará na desqualificação imediata do torneio. A organização monitorará o ambiente e se reserva o direito de utilizar as ferramentas de Fair Play do Chess.com.

7.2.5- O jogador que não comparecer ao seu computador designado ou não ingressar na partida do torneio na plataforma dentro de 5 minutos após o início anunciado da rodada será declarado perdedor por W.O. (ou conforme a regra automática do torneio no Chess.com). Em caso de falha de equipamento do evento ou queda de rede geral, a organização avaliará a situação.

8. Street Fighter III: 3rd Strike

8.1 Especificações Street Fighter III: 3rd Strike

- 8.1.1-** Classificação: Livre
- 8.1.2-** Jogo do Torneio: Street Fighter III: 3rd Strike.
- 8.1.3-** Formato: Mata-Mata (Single Elimination).
- 8.1.4-** Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.
- 8.1.5-** Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

8.2 Regras Street Fighter III: 3rd Strike

- 8.2.1-** Torneio Single Elimination, com partidas FT2 e finais FT3.
- 8.2.2-** Permitido o uso de teclado, mixbox, hitbox, controle de arcade e pad -- qualquer tipo de controle que funcione via USB num PC com Windows.
- 8.2.3-** Todos os personagens são permitidos.
- 8.2.4-** O vencedor de cada partida deve seguir usando o mesmo personagem.
- 8.2.5-** O jogo será jogado através do emulador FBNeo, da mesma versão contida atualmente no Fightcade 2, com SOCD cleaning ligado, fix dropped inputs ligado e RunAhead 1. Jogadores devem comparecer à estação em até 5 minutos após serem chamados.

9. Tekken 8

9.1 Especificações Tekken 8

- 9.1.1-** Classificação: Livre
- 9.1.2-** Jogo do Torneio: Tekken 8.
- 9.1.3-** Formato: Mata-Mata (Single Elimination).
- 9.1.4-** Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.
- 9.1.5-** Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

9.2 Regras Tekken 8

- 9.2.1-** Torneio Single Elimination, com partidas FT2 e finais FT3.
- 9.2.2-** Tempo de partida: 99 segundos
- 9.2.3-** Número de rounds por partida: 3
- 9.2.4-** Sem Handicap.
- 9.2.5-** Stage: Sorteio
- 9.2.6-** O posicionamento dos jogadores (player 1 ou 2) será realizado pelo sorteio das partidas.
- 9.2.7-** Qualquer problema com o controle do jogador é de inteira responsabilidade dele. Caso seja necessário reiniciar o jogo, o oponente deve concordar com isso;
- 9.2.8-** Se um jogador pausar o jogo no meio da partida (de forma intencional), como punição, este deverá conceder o round ao adversário, perdendo 1 round;
- 9.2.9-** Em caso de um empate, declarado por uma tela de Double K.O. no último round do jogo, os jogadores jogarão novamente com os mesmos personagens na mesma fase;
- 9.2.10-** Todos os Arcade Sticks padrões e controles são permitidos. Funções Macro ou autofire (ex: turbo) não são permitidos.

10. Assetto Corsa

10.1 Especificações Assetto Corsa

10.1.1- Classificação: Livre

10.1.2- Jogo do Torneio: Assetto Corsa.

10.1.3- Formato: Mata-Mata (Single Elimination).

10.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.

10.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

10.2 Regras Assetto Corsa

10.2.1- É obrigatório o uso do conjunto de volante e pedais fornecido pela organização.

10.2.2- O conjunto de Carro + Pista será único para todo o torneio e será divulgado pela organização momentos antes do início da competição.

10.2.3- O setup do veículo será fixo (default/stock), sendo proibida qualquer alteração de ajuste fino (aerodinâmica, suspensão, câmbio, etc.) pelos competidores.

10.2.4- As configurações de assistência (ABS, TC, SC) estarão pré-definidas pela organização.

10.2.5- As corridas serão disputadas em formato 1v1, com duração de 3 voltas.

10.2.6- A largada será parada.

10.2.7- É proibido obter vantagem clara cortando caminho. A sistema automaticamente avaliará incidentes. A reincidência pode levar à perda de posição ou desqualificação da corrida, feita automaticamente pelo sistema.

10.2.8- Manobras de defesa ou ataque devem ser limpas. O piloto que causar uma colisão intencional ou por negligência grave (ex: frear muito cedo, "dive bomb" excessivo) que prejudique o oponente será penalizado. A penalidade padrão é a perda da corrida, a critério da organização.

10.2.9- Em caso de falha de equipamento (volante/PC) não causada pelo piloto, a organização avaliará a situação e poderá determinar o reinício da corrida. Erros do piloto não justificam reinício.

11. Concurso de Cosplay

11.1 Especificações Concurso de Cosplay

11.1.1- Classificação: Livre

11.1.2- Evento: Concurso de Cosplay.

11.1.3- Formato: Julgamento por banca e plateia.

11.1.4- Quantidade máxima de participantes: 30 jogadores.

11.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

11.2 Regras Concurso de Cosplay

11.2.1- O concurso é aberto a todos os inscritos, sejam estudantes do IFC ou visitantes.

11.2.1- São permitidos cosplays de todas as origens (jogos, animes, filmes, quadrinhos, séries, etc.), bem como criações originais (OC), desde que devidamente informados no ato da inscrição.

11.2.2- O concurso avaliará os participantes em uma Categoria Geral, premiando o 1º e o 2º lugar.

11.2.3- Todos os participantes devidamente inscritos devem realizar o check-in presencial junto à mesa da organização (próximo ao palco) impreterivelmente até as 11:45h do dia 31/10.

11.2.4- A ausência no check-in no horário estipulado resultará na desclassificação automática do participante.

11.2.5- A ordem das apresentações será definida pela organização e comunicada no momento do check-in ou no início do concurso.

11.2.6- Participantes que optaram por não realizar performance podem fazer um desfile simples, permitindo aos jurados a avaliação visual do traje.

11.2.7- Participantes que optaram por realizar performance terão o tempo máximo de 90 segundos (1 minuto e 30 segundos) para sua apresentação no palco. Exceder o tempo limite acarretará em penalização na pontuação.

11.2.8- Critérios de Julgamento: A banca de jurados, definida pela organização da Atlética BSI, avaliará os participantes com base nos seguintes critérios principais:

11.2.8.1- Confeção e Acabamento: Qualidade da construção do traje, peruca, maquiagem e adereços. A complexidade técnica e o esforço na criação serão considerados.

11.2.8.2- Fidelidade: A semelhança do cosplay (traje, adereços, postura) com o personagem original de referência.

11.2.8.3- Performance e Interpretação: (Aplicável a quem optar pela performance) A capacidade de interpretar o personagem, a criatividade, a presença de palco e a sincronia com o áudio. (Para desfile simples, será avaliada a postura e a encarnação do personagem no palco).

11.2.9- É estritamente proibido o uso de fogo, pirotecnia, explosivos, líquidos, fumaça real, materiais corrosivos ou qualquer item que possa pôr em risco a integridade física dos presentes ou a estrutura do local.

11.2.10- Adereços que simulem armas (brancas ou de fogo) são permitidos, desde que sejam visivelmente falsos, não possuam corte, ponta afiada ou capacidade de disparo. Armas de fogo devem possuir a ponta laranja de segurança visível. Armas de metal com corte são vetadas.

11.2.11- A organização se reserva o direito de vetar e reter qualquer adereço ou parte do traje que considere perigoso ou inadequado.

11.2.12- A organização não se responsabiliza por danos, perdas ou roubos de trajes ou pertences dos participantes.

12. Counter-Strike 2

12.1 Especificações Counter-Strike 2

12.1.1 Classificação: 16 anos

12.1.2- Jogo do Torneio: Counter-Strike 2.

12.1.3- Formato: Eliminação Simples (Mata-Mata).

12.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores.

12.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores.

12.1.7- Duração máxima de uma partida: 20 minutos.

12.2 Regras Counter-Strike 2

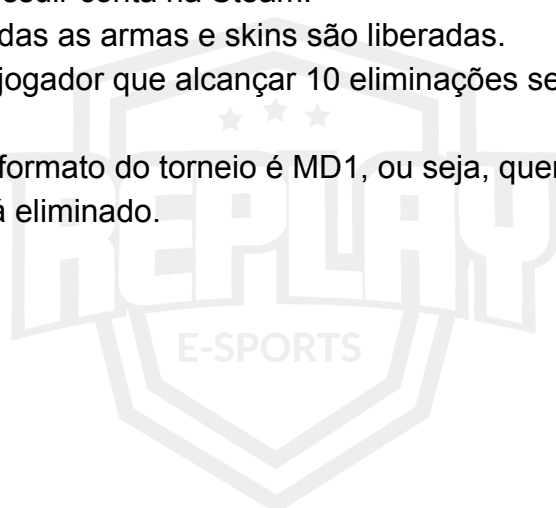
12.2.1- O torneio será realizado em um mapa personalizado para X1.

12.2.1- Possuir conta na Steam.

12.2.1- Todas as armas e skins são liberadas.

12.2.1- O jogador que alcançar 10 eliminações será considerado o vencedor.

12.2.1- O formato do torneio é MD1, ou seja, quem vence avança e quem perde está eliminado.



13. Street Fighter 6

13.1. Especificações do Jogo

13.1.1- Classificação: Livre

13.1.2- Jogo do Torneio: Street Fighter 6.

13.1.3- Formato do Torneio: Dupla Eliminação (Double Elimination)

13.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores

13.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores

13.1.6- Partidas: Melhor de Três (MD3)

13.1.7- Grande Final: Melhor de Cinco (MD5)

13.2. Regras do Torneio

13.2.1- Configurações:

- Modo: Versus Mode 1v1
- Tempo: 99 segundos
- Rounds para ganhar: 2
- Handicap: Desativado

13.2.2- Todos os personagens disponíveis são permitidos.

13.2.3- O vencedor de cada partida deve continuar usando o mesmo personagem.

13.2.4- O stage será escolhido por sorteio.

13.2.5- Arcade Sticks, controles padrão, teclado, mixbox, hitbox e pad são permitidos.

13.2.6- Funções Macro ou autofire (turbo) não são permitidas.

13.2.7- Qualquer problema com o controle é de inteira responsabilidade do jogador. Se for necessário reiniciar o jogo, o oponente deve concordar.

13.2.8- Se um jogador pausar o jogo intencionalmente durante a partida, ele perderá o round.

13.2.9- Caso ocorra um Double K.O. no último round, os jogadores devem repetir a partida com os mesmos personagens e no mesmo stage.

13.2.10- Não haverá Blind Pick. Os jogadores terão 60 segundos para escolher o personagem. Após esse tempo, a escolha será aleatória.

13.2.11- A comunicação dos jogadores com o público é proibida durante as partidas.

13.2.12- Os jogadores devem se apresentar em até 5 minutos após serem chamados.

14. Clash Royale

14.1. Especificações do Jogo

14.1.1- Classificação: Livre

14.1.2- Jogo do Torneio: Clash Royale

14.1.3- Formato do Torneio: Eliminação Simples (Mata-Mata)

14.1.4- Quantidade máxima de participantes: 16 jogadores

14.1.5- Quantidade mínima de participantes: 4 jogadores

14.1.6- Partidas: Melhor de Um (MD1)

14.1.7- Grande Final: Melhor de Três (MD3)

14.2. Regras do Torneio

14.1.2- Formato: 1vs1

14.1.3- Tempo de jogo: 3 minutos

14.1.4- Arena: Random (qualquer uma)

14.1.5- Modo amistoso com cartas niveladas (Tournament Standard, nível 11).

14.1.7- Partidas criadas por convite de amizade.

14.1.8- Os jogadores podem usar qualquer deck ou cartas na partida e trocá-las entre partidas.

15. Regras Gerais

15.1 Comunicação

15.1.1- A comunicação da organização com os jogadores será feita pelas redes sociais ou pelo palco do evento.

15.2 Pausas

15.2.1- Cada jogador tem direito a um total de 5 minutos de pausa, que devem ser usados apenas para resolver problemas técnicos.

15.2.3- Caso os 5 minutos de pausa tenham sido utilizados e o problema técnico não tenha sido resolvido, o jogador que solicitou terá que decidir se abandona a partida ou joga com o problema técnico.

15.3 Desclassificação

15.3.1- Por prática de hacking do jogo ou ajuda externa/remota, além do uso de bugs.

15.3.2- Do não cumprimento dos itens do presente regulamento deste Torneio.

15.3.3- Faltar com respeito com terceiros.

15.3.4- Por WO, ou descumprimento do horário **(5.3.7)**.

15.3.5- Caso atinja 3 advertências proferidas pelos Juízes.

15.3.6- Utilização de scripts que visam testar ping, que possam afetar negativamente o desempenho de conexões.

15.3.7- Caso atinja ou ultrapasse 10 minutos do tempo limite para se apresentar quando chamado.

15.3.8- Ultrapassar o tempo de pausa permitido.

15.3.9- Por outras penalidades adicionais que poderão ser realizadas pela organização do evento a qualquer momento.

15.4 Premiação

15.4.1- A premiação de um troféu será entregue no palco para o primeiro e segundo colocado do torneio.

16. Cronograma

16.1- Data do Torneio

16.1.1.- 31 de outubro de 2025.

16.2- Cronograma do dia:

10:00

- 2XKO
- League of Legends
- Assetto Corsa

11:00

- Quiz temático

12:00

- Concurso de Cosplay

13:00

- Counter-Strike 2
- Street Fighter 6
- Clash Royale

15:00

- Tekken 8
- VALORANT

17:00

- Quiz de músicas de anime (Anime Music Quiz)
- Xadrez Blitz

18:00

- EA FC 26
- Street Fighter III: 3rd Strike

17. Considerações Finais

17.1- Este regulamento visa instruir os participantes e apresentar a operacionalização do torneio.

17.2- Este regulamento ficará disponível para consulta durante o evento, para consulta de todas as pessoas presentes, sejam da comissão, sejam participantes, sejam espectadores.

17.3- Este regulamento poderá ser modificado a qualquer momento pela comissão organizadora, com aviso prévio.

17.4- Todo participante estará aceitando este regulamento ao se inscrever.

17.5- O presente regulamento entrará em vigor a partir da data de sua publicação pela comissão, ficando revogadas todas as disposições em contrário.

17.6- Transmissão

16.6.1 A transmissão acontecerá de forma gratuita, através das plataformas Twitch e YouTube.

16.6.2 Todos são livres para retransmitir o sinal oficial dos canais da Replay no formato de “transmissão da comunidade”, pedimos apenas para que você informe seu público das nossas redes sociais (@atleticabsi) e nos informe da retransmissão para termos essa informação para podermos lhe auxiliar com quaisquer dúvidas.

**Associação Atlética Acadêmica de Sistemas de
Informação, 2025.**