



## VEGAXP VOL.1

### Quadro 01. TORNEIOS GERAIS

ATIVIDADE	TAXA DE INSCRIÇÃO	PÚBLICO-ALVO	PREMIAÇÕES	LIMITE DE INSCRIÇÕES	FORMA DE INSCRIÇÃO
1. Campeonato de Futebol de Botão	<b>R\$ 5,00</b>	<b>Geral</b>	Time de Futebol de Botão + quadro do time do coração	16	<a href="#">Site</a>
2. Campeonato de Pebolim	<b>R\$ 5,00</b>	<b>Geral</b>	Medalha + quadro do time do coração	16	<a href="#">Site</a>
3. Campeonato de Beyblade	<b>R\$ 5,00</b>	<b>Geral</b>	Boneco à escolha	16	<a href="#">Site</a>
4. Torneio de Uno	<b>R\$ 5,00</b>	<b>Geral</b>	Deck novo de Uno	06	<a href="#">Site</a>
5. Torneio de Tetris (tabuleiro)	<b>R\$ 5,00</b>	<b>Geral</b>	Medalha + quadro Tetris	16	<a href="#">Site</a>
6. Torneio de Pac-Man (tabuleiro)	<b>R\$ 5,00</b>	<b>Geral</b>	Medalha + quadro Pac-Man	08	<a href="#">Site</a>
7. Torneio de xadrez de Harry Potter	<b>R\$ 20,00</b>	<b>Geral</b>	Quadro Harry Potter + livro Animais Fantásticos – Versão ilustrada, de J. K. Rowling	16	<a href="#">Site</a>

#### 1. REGULAMENTOS TORNEIOS GERAIS

- 1.1.** A inscrições nos Torneios Gerais devem ser feitas em [vegaxp.com/inscrições](http://vegaxp.com/inscrições), através da aba “Torneios Gerais”, no endereço <https://www.vegaxp.com/event-details/torneiosgerais> e presencialmente, até o início do torneio desejado.
- 1.2.** A quantidade de vagas para cada modalidade é fixa. Portanto, em se encerrando as inscrições on-line, não haverá inscrições no local valendo prêmios;

- 1.3.** Só serão aceitas inscrições excedentes ao número de vagas no local, para todas as modalidades, no caso de disputa amigável, sem premiação. Os inscritos no número de excedentes devem aguardar o torneio em questão acabar para começar a jogar;
- 1.4.** Os prêmios listados no quadro 01 (acima) são inegociáveis e só serão alterados no caso de a organização necessitar. Neste caso, a mesma deve justificar ao vencedor a alteração. Caso aceite a premiação nova, receberá o prêmio. Caso não aceite, será ressarcido no montante exato da inscrição;
- 1.5.** Somente terá direito à premiação quem realizar o pagamento da taxa de inscrição até o início do torneio;
- 1.6.** Os inscritos deverão chegar pontualmente no horário marcado (13h). O chaveamento dos inscritos será feito com antecedência pela equipe do evento.
- 1.7.** Por tolerância com atrasos pequenos, caso não chegue no horário previsto, o rival do inscrito atrasado disputará a eliminatória com outro inscrito presente. Caso todas as opções de rivais tenham se esgotado até o inscrito chegar e ele não tiver chegado, o inscrito estará automaticamente eliminado e não terá direito a ressarcimento.
- 1.8.** O vencedor receberá seu prêmio, de preferência, na cerimônia de premiações, no dia 22 de setembro, às 13h, no Centro de Eventos Rosa Tânia Barbosa de Menezes (UFCG). Caso não possa ou não deseje, receberá no ato da vitória ou em até 07 dias úteis;
- 1.9.** Caso decida não receber o prêmio na hora, não queira participar da cerimônia de premiação e não responda as mensagens da organização em até 07 dias úteis após o fim do torneio, o vencedor perderá direito ao prêmio;
- 1.10.** Caso quebre, danifique ou perca algum item dos Torneios Gerais, o participante deve ressarcir a organização do evento no valor exato do item quebrado ou perdido, além de ser excluído do torneio em questão e da possibilidade de participação nos demais torneios do evento, gerais e de games. Além disso, não será ressarcido por sua inscrição;
- 1.11.** O monitor (ou monitores) do evento que estiver presente mediando o torneio é soberano para decidir como proceder em desempates, contratempos, dúvidas sobre regras, marcação de tempo, distribuição de chaveamento, placar e casos omissos;

**1.12.** Ao realizar sua inscrição, todos os participantes dos torneios gerais concordam com o Estatuto do Evento ([vegaxp.com/documentos](http://vegaxp.com/documentos)) e com os presentes termos.

## **2. REGULAMENTOS ESPECÍFICOS:**

**2.1. Torneio de Futebol de Botão:** 16 vagas. 1 contra 1, em jogos únicos de 3 gols ou 10 minutos. O vencedor da final leva uma medalha + quadro do time do coração.

**2.2. Torneio de Pebolim:** 16 vagas. 1 contra 1, em jogos únicos de 3 gols ou 10 minutos. O vencedor da final leva um Time de Futebol de Botão + quadro do time do coração.

**2.3. Torneio de Beyblade:** 16 vagas. 1 contra 1, em duelo em uma pequena bacia. Quer ficar de pé por mais tempo vai avançando até a final. O vencedor da final leva uma medalha + um boneco à escolha.

**2.4. Torneio de UNO:** Rodada única, com 6 pessoas ao mesmo tempo. As regras são escolhidas pelo monitor do evento presente. Quem ficar por último, vence. O vencedor da final leva uma medalha + deck novo de UNO.

**2.5. Torneio de Tetris (tabuleiro):** 16 vagas. Quatro rodadas, cada uma com 4 pessoas ao mesmo tempo. Quem encaixar mais peças sem estourar o limite do recinto, vence a rodada e vai à final com os outros três vencedores de rodada. O vencedor da final leva uma medalha + quadro de Tetris.

**2.6. Torneio de Pac-Man (tabuleiro):** 08 vagas. 1 contra 1, até a final. Uma pessoa interpreta Pac-Man e outra os fantasmas. O vencedor da final leva uma medalha + quadro de Pac-Man.

**2.7. Torneio de Harry Potter:** 16 vagas. Inspirado na cena clássica de xadrez de Harry Potter e a Pedra Filosofal, o tabuleiro de Harry Potter contém peças idênticas ao filme em versão xadrez padrão. Duelos 1 contra 1, até a final. O

vencedor da final leva um quadro de Harry Potter + o livro Animais Fantásticos –  
Versão ilustrada, de J. K. Rowling.

3. Casos omissos serão decididos pela organização do evento.