



IFSP Registro – Regulamento

1º Torneio Estudantil de Clash Royale – IFSP Campus

Registro

Regulamento do Torneio

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. O presente regulamento tem por finalidade organizar a realização do Torneio Estudantil de Clash Royale do IFSP Campus Registro, promovendo integração entre os estudantes, desenvolvimento do raciocínio estratégico, fortalecimento do trabalho em equipe e incentivo à participação em atividades de caráter educacional, tecnológico e recreativo.

1.2. A competição possui caráter exclusivamente estudantil e recreativo.

1.3. Os participantes deste evento são considerados conhecedores das disposições contidas neste Regulamento. Ao se inscrever, a dupla confirma que leu e concordou de livre e espontânea vontade com todos os termos.

2. DOS OBJETIVOS

2.1. A competição tem como principal finalidade promover a integração entre estudantes dos diferentes cursos do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio.

2.2. Constituem objetivos específicos da competição:

- Estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, tais como: raciocínio lógico e rápido, tomada de decisão sob pressão, estratégia e planejamento.
- Promover o trabalho em equipe e a socialização entre os estudantes, fortalecendo amizades e convivência acadêmica.
- Contribuir para a integração escolar, aproximando estudantes, professores e equipe gestora.

3. DOS PARTICIPANTES E ELEGIBILIDADE

3.1. Poderão participar exclusivamente estudantes do IFSP Campus Registro devidamente matriculados, frequentando regularmente (**frequência global superior a 75%**) e com rendimento acadêmico satisfatório, caracterizado por **média global igual ou superior a 7,0 (sete) no ano letivo em curso.**

3.2. A participação ocorrerá obrigatoriamente em formato de **duplas (2x2).**

3.3. Cada estudante poderá integrar apenas uma equipe.

3.4. É estritamente vedada a participação de alunos externos à instituição ou de estudantes que já tenham concluído todas as disciplinas do curso.

4. DAS INSCRIÇÕES E DATA DO TORNEIO

4.1. As inscrições serão gratuitas e realizadas no período definido na programação deste Regulamento: de 08/06/2026 à 17/06/2026.

4.2. No ato da inscrição, cada dupla deverá informar:

- Nome completo dos participantes;
- Turma e Curso;
- Contato institucional ou pessoal (WhatsApp/E-mail);
- *Nickname* (nome de usuário) e *Player Tag* utilizados no jogo.

4.3. O nome da dupla ou os *nicknames* dos jogadores não poderão ser ofensivos, discriminatórios ou conter linguagem imprópria, sob pena de recusa da inscrição.

4.4. Todos os inscritos deverão entrar no Clã oficial da competição (Nome do Clã: [Inserir Nome], Tag: [Inserir Tag]) com, no mínimo, 48 horas de antecedência do início do torneio.

4.5. O Torneio será realizado no dia **19/06/2026 à partir das 13:30** em um dos Laboratórios de Informática do Campus.

5. DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1. O torneio será disputado no sistema de eliminatória simples (mata-mata), onde a equipe/competidor perdedor de cada confronto está automaticamente eliminado da competição, avançando o vencedor para a fase seguinte.

5.2. O confronto final ocorrerá em série **MD3 (Melhor de 3)**.

6. DOS EQUIPAMENTOS E CONEXÃO

6.1. Os estudantes-atletas utilizarão seus próprios aparelhos celulares/tablets, sendo totalmente responsáveis pela manutenção e uso dos mesmos.

6.2. É de inteira responsabilidade do competidor garantir:

- A porcentagem e estado da bateria;
- A atualização prévia do jogo;
- O bom funcionamento do seu dispositivo.

6.3. O IFSP disponibilizará acesso à rede Wi-Fi gratuita **exclusivamente** para os alunos que estiverem em confronto direto no momento. Estudantes que não estiverem batalhando deverão desconectar-se da rede para não comprometer a estabilidade das partidas ativas.

6.4. Problemas de hardware, travamentos do celular ou notificações que atrapalhem o jogador após o início da partida não prejudicarão o prosseguimento da mesma, devendo a equipe arcar com o ônus da situação.

7. DO COMPARECIMENTO E W.O.

7.1. A presença das duplas no local e horário estipulados na tabela de jogos é obrigatória.

7.2. A tolerância de atraso para a aplicação da derrota por W.O. (*Without Opponent*) é de **5 (cinco) minutos** a partir da chamada da organização.

8. DAS REGRAS GERAIS E CONDUTA

8.1. Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva ou antidesportiva será tolerada.

8.2. São expressamente proibidos:

- Compartilhamento de conta (jogar na conta de outro aluno);
- Uso de programas de terceiros, *hacks* ou exploradores de falhas;
- Ofensas verbais, discriminação, provocações excessivas (*spam* de *emotes* com intuito de assédio moral) e atitudes agressivas contra adversários ou organizadores.

8.3. O descumprimento das regras poderá acarretar: advertência, perda da partida, desclassificação da equipe ou exclusão do torneio, a critério da Comissão Organizadora.

9. DA ORGANIZAÇÃO E DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. A Comissão Organizadora será responsável por: sorteio dos confrontos, definição de horários, mediação de conflitos, fiscalização das partidas e aplicação de penalidades.

9.2. As decisões da Comissão Organizadora frente a casos omissos neste regulamento serão soberanas e irrecorríveis.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A inscrição na competição implica a aceitação irrestrita e total das condições estabelecidas neste Regulamento.

10.2. Os casos omissos ou situações não previstas neste documento serão analisados e deliberados soberanamente pela Comissão Organizadora.

Registro - SP, 03 de junho de 2026.

Comissão

Professor - Sérgio Augusto Godoy

TAE – Felipe Novaes Rangel

Discente - Enzo Murillo Santos Pereira