



VEGAXP VOL. 2

REGULAMENTO DA HORA DO DUELO

1. CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. Podem participar da Hora do Duelo do evento VegaXP Vol. 2 maiores de 12 anos, residentes no Brasil e inscritos oficialmente no concurso, pelo site ou presencialmente.
- 1.2. Não há restrição de região de nascimento, região de residência e de ocupação para participação na Hora do Duelo;
- 1.3. A idade mínima para participação na gincana é de 12 anos, com exceção de alunos cuja participação seja autorizada pelos pais;
- 1.4. Membros da atual organização do VegaXP Vol. 2 podem participar da gincana, pois apenas uma comissão está cuidando das perguntas e respostas da Hora do Duelo, estes, sim, proibidos de participar;
- 1.5. Os participantes devem concordar com todos os itens deste regulamento e com todos os artigos do Estatuto do Evento VegaXP, disponível em vegaxp.com/regulamentos.

2. FORMAS DE INSCRIÇÃO

- 2.1. As inscrições na Hora do Duelo são gratuitas e separadas das demais modalidades do VegaXP;

2.2. Haverá duas formas de inscrição no evento: pelo site, até antes do início do evento, e presencial, durante o evento;

2.3. As inscrições virtuais na Hora do Duelo podem ocorrer através do site do evento, preenchendo o formulário disponível em vegaxp.com/horadoduelo, até o dia 30 de agosto de 2024. As inscrições podem ser feitas também em vegaxp.com/inscricoes, na aba específica da gincana;

2.4. Depois do início do evento, dia 24 de setembro de 2024, as inscrições podem ocorrer presencialmente, em até 1h (UMA HORA) ANTES do início da gincana (a Hora do Duelo terá início às 9h da manhã do dia 25 de setembro de 2024), nos pontos de credenciamento do evento. Neste caso, o interessado deve preencher o formulário de inscrição;

2.5. Os participantes inscritos devem chegar com pelo menos 30 MINUTOS de antecedência ao início da gincana (até as 8h30 do dia 25 de setembro de 2024);

3. REGRAS GERAIS

3.1. A Hora do Duelo será realizado em formato de gincana competitiva;

3.2. Etapas da competição: 07;

3.3. Aberto ao público e gratuito;

3.4. Representantes das etapas escolhidos a cada etapa;

3.5. 01 minuto para escolha de representantes a cada etapa;

3.6. Quem ficar com mais pontos ao final, ganha;

3.7. Uma premiação para cada membro do grupo vencedor;

3.8. Um troféu para a escola vencedora;

3.9. Total de vagas: 24

3.10. Distribuição: 06 pessoas divididas em 04 equipes. Divisão feita aleatoriamente pela organização da gincana, com exceção de alunos do ensino básico, que ficarão obrigatoriamente com turmas de suas escolas;

3.11. Duas equipes (12 vagas) serão reservadas para escolas do ensino básico;

3.12. Ao realizar sua inscrição na Hora do Duelo, TODOS os participantes estarão em acordo com TODOS os itens, direitos e deveres presentes no Estatuto do VegaXP, disponível em vegaxp.com/regulamentos.

4. ETAPAS

4.1. A Hora do Duelo será composta pelas seguintes etapas, com as seguintes descrições e regras:

4.1.1. **Etapa 01:** De onde é a música?

Descrição: as equipes tentam adivinhar de qual produção é a música que está tocando. Apenas um trecho será exibido, e apenas um representante da equipe poderá responder. Quem apertar o botão primeiro tem o direito a responder. Se errar, passa para o próximo.

Formato e regras: Um representante da equipe será designado para falar pela equipe, podendo consulta-la até a hora de apertar o botão. Após apertar o botão, terá de responder sem auxílios. Serão 16 trechos de músicas ao todo, de até 15 segundos cada. Os temas podem ser aberturas, músicas originais ou músicas de terceiros que são tocadas nas produções. Essas produções podem ser animações, animes, filmes, séries ou games.

Duração total da etapa: até 20 minutos.

Pontuação:

Acerto de primeira: 10 pontos.

Acerto de segunda: 7 pontos.

Acerto de terceira: 5 pontos.

Acerto de quarta: 3 pontos.

4.1.2. **Etapa 02:** Quem é o personagem?

Descrição: As equipes precisam descobrir quem é o personagem que está na tela apenas observando a sombra de sua silhueta ou um fragmento de sua aparência física ou uniforme.

Formato e regras: Um representante da equipe será designado para falar pela equipe, podendo consulta-la até a hora de apertar o botão. Após apertar o botão, terá de responder sem auxílios. Serão exibidas as silhuetas ou fragmentos de roupa ou visual de 14 personagens, coadjuvantes ou protagonistas de produções da cultura geek. Essas produções podem ser animações, animes, filmes, séries ou games.

Duração prevista para a atividade: 10 minutos.

Pontuação:

Acerto de primeira: 10 pontos.

Acerto de segunda: 7 pontos.

Acerto de terceira: 5 pontos.

Acerto de quarta: 3 pontos.

4.1.3. Etapa 03: Faça a Pose

Descrição: Equipes duelarão para adivinhar de qual personagem é a pose que está sendo feita pelos membros de suas equipes.

Formato e regras: Um representante da equipe recebe o nome de um personagem em silêncio pela organização do evento e precisa fazer uma pose que lembre esse personagem. A sua equipe precisa descobrir quem é o personagem a quem ele se refere. Enquanto isso, as outras equipes podem apertar o botão se souberem a resposta. A primeira equipe a apertar o botão terá o direito de responder caso a equipe dona da vez não acerte o personagem. Cada equipe com a vez terá 30 segundos para adivinhar. Se não conseguir adivinhar, a equipe deixa de ganhar os pontos e passaremos a palavra para a equipe que apertou o botão primeiro. Se essa equipe também errar, revelaremos o personagem de quem se trata. Serão 08 personagens ao todo, e cada equipe terá que adivinhar a pose de 02 personagens. A primeira equipe a responder nas duas rodadas será a equipe 01, e assim sucessivamente. Serão feitas as poses de 08 personagens, coadjuvantes ou protagonistas de produções da cultura geek. Essas produções podem ser animações, animes, filmes, séries ou games.

Duração prevista para a atividade: 10 minutos.

Pontuação:

Acerto da equipe com a vez: 10 pontos.

Acerto da equipe que apertou o botão primeiro: 7 pontos.

4.1.4. Etapa 04: Swordplay

Descrição: Equipes duelam para saber quem tem o melhor espadachim de Swordplay, modalidade em que geeks disputam lutas de espada de espumas.

Formato e regras: Um representante escolhido pela equipe duela com o representante da outra equipe para ver quem acerta mais uma espada de espuma no tronco do outro. As regras são bem simples: um contra um, em formato de semifinal, os vencedores de cada semifinal única se enfrentam na final realizada em melhor de 3. Quem perder as semifinais se enfrentará na disputa pelo terceiro lugar. Para vencer uma partida, o participante precisa acertar 3 golpes no tronco do adversário. Não será permitido acertar a cabeça, sob o risco de perda de ponto ou eliminação, a depender da força, e não conta ponto acertar os membros inferiores. Um monitor da organização do evento será o juiz e as decisões dele serão absolutas. O contato deve ser feito exclusivamente através da espada de espuma, feita de um material que não irá machucar os participantes. Em caso de contato físico direto sem o uso da espada, o participante será eliminado.

Duração prevista para a atividade: 10 minutos.

Pontuação:

Equipe vencendo sua semifinal: 5 pontos

Equipe vencendo a final: 10 pontos.

Equipe vencendo o terceiro lugar: 3 pontos.

4.1.5. **Etapa 05:** Brincadeiras Clássicas

Descrição: Buscando relembrar as infâncias de muita gente, trazemos algumas brincadeiras clássicas dos anos 2000 para trás. Cada modalidade terá sua regra e pontuação, mas todas terão o máximo de diversão e nostalgia possível.

Duração prevista para as atividades: 30 minutos.

Brincadeiras:

1. Cabo de guerra

Regras e formato: Duas equipes duelarão entre si para ver quem puxa primeiro a outra equipe para antes da linha demarcada ou a derruba. Quem vencer passa para a final e enfrenta a equipe vencedora da outra chave. Sem disputa de 3º lugar.

Pontuação:

Equipe vencendo sua semifinal: 1 ponto

Equipe vencendo a final: 3 pontos.

2. Dança das cadeiras

Regras e formato: Dois representantes de cada equipe participarão da dança das cadeiras. Quem ficar por último, vence a modalidade.

Pontuação: 5 pontos para o último restante.

3. Bambolê

Regras e formato: um representante de cada equipe por vez irá tentar balançar o bambolê em seu corpo pelo maior tempo possível sem derrubá-lo. Cada participante terá 3 tentativas e até 01 minuto para bater o maior tempo possível equilibrando o bambolê através do rebolar.

Pontuação: 5 pontos para quem balançar o bambolê por mais tempo.

4. Corrida com um limão na colher

Regras e formato: um membro de cada equipe deve competir em uma corrida com um limão equilibrado em uma colher. Quem cruzar a linha primeiro com o limão intacto, vence. Se ninguém cruzar a linha com o limão, ninguém vence.

Pontuação: 5 pontos para o vencedor

5. Corrida de três pernas

Regras e formato: Dois membros de cada equipe devem entrelaçar uma fita em uma de suas pernas e correr juntos até a linha de chegada. A equipe que cruzar primeiro, vence.

Pontuação: 5 pontos para a equipe vencedora.

4.1.6. **Etapa 06:** Soletrando (nome de personagens da cultura geek)

Descrição: Ao estilo do Soletrando tradicional, esse jogo consiste em soletrar corretamente o nome de personagens da cultura geek.

Regras e formato: 04 nomes de personagens da cultura geek serão citados oralmente pelo apresentador. A equipe que apertar o botão primeiro tem o direito de responder e soletrar o nome desse personagem. Se a equipe acertar, vence a rodada. Se errar, o próximo grupo tem o direito de responder, com uma pontuação menor.

Pontuação:

Acerto de primeira: 10 pontos.

Acerto de segunda: 7 pontos.

Duração prevista para a atividade: 10 minutos.

4.1.7. **Etapa 07:** Passa ou Repassa

Descrição: Baseada no programa clássico, esse jogo consiste em um quiz de perguntas e respostas sobre a cultura geek. Sim, teremos torta na cara.

Regras e formato: Serão 07 perguntas envolvendo cultura geek e também conhecimentos escolares. Um representante da equipe será responsável por apertar o botão e responder, mas poderá consultar sua equipe, tendo 05 segundos para responder em seguida. Se acertar, ganha os pontos da rodada. Se errar, o representante receberá torta na cara. Levaremos aventais e toalhas para os representantes.

Pontuação:

Acerto de primeira: 10 pontos.

Acerto de segunda: 7 pontos.

Duração prevista para a atividade: 15 minutos.

5. MEDIAÇÃO

5.1. A mediação da Hora do Duelo será feita pelos membros da organização do VegaXP Vol. 2 que ficaram responsáveis pela elaboração da gincana. Nenhum outro membro da organização fora dessa comissão participou do processo de elaboração da gincana;

5.2. As decisões dos mediadores da gincana são absolutas;

6. PREMIAÇÃO

6.1. Serão premiados os 2 (DOIS) primeiros grupos melhor colocados do concurso;

6.2. A escola melhor colocada na competição receberá um troféu simbólico.

7. PRÊMIOS

7.1. Haverá os seguintes prêmios para os primeiros colocados na Hora do Duelo:

01º lugar: kit geek + medalha para cada membro

02º lugar: medalha para cada membro

Escola melhor colocada: 01 troféu para a escola

8. CASOS OMISSOS

8.1. Os casos omissos serão analisados pela Comissão Executiva do VegaXP Vol. 2.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A equipe VegaXP agradece o interesse e a participação na Hora do Duelo. Convidamos a todos a seguirem estritamente as normas apresentadas, a fim de termos uma competição justa, divertida e positivamente inesquecível para todos. Em caso de dúvidas, basta contactar vegaxpevento@gmail.com.

Atenciosamente, Lucas Ribeiro de Moraes

Presidente do VegaXP