

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. O Processo de Regulamentação do “Desafio Minecraft: Gurupi Cidade Inteligente”, sediado na 8ª Sicteg, é baseado neste edital. Podendo a qualquer momento sofrer alterações, por meio do poder dos organizadores.

1.2. O Desafio possui regras de participação que devem ser cumpridas pelas equipes. O não cumprimento pode resultar em inelegibilidade para prêmios em um torneio oficial ou outras implicações consideradas necessárias aos juízes. É indispensável que o responsável faça a leitura de todos os documentos.

2. DAS DISPOSIÇÕES DOS PARTICIPANTES

2.1. O evento deste ano será semipresencial, com a produção do mundo e vídeo de maneira remota e com apresentação dos participantes na Arena Gamer dia 28 durante o evento da 8ª Sicteg na UFT Campus Gurupi. Sendo assim, é necessário alguns pré-requisitos dos participantes, dos quais são:

- I. Ter acesso a um computador ou celular;
- II. Ter acesso à internet;
- III. Ter o Minecraft em qualquer versão, instalado no computador ou celular;
- IV. Um programa ou app para gravação dos vídeos;
- V. Ser residente da cidade de Gurupi Tocantins;
- VI. Participar da palestra do dia 19/10.

2.2. Todo o equipamento e serviço necessário para a participação no Campeonato é de total responsabilidade do participante.

2.3. A forma como a equipe irá se reunir para participar do campeonato, é de total responsabilidade dos participantes, assim como, atrasos e problemas técnicos relacionados aos computadores e internet.

2.4. Haverá uma palestra sobre inovação e sustentabilidade no dia 19/10 às 18 horas, remota na plataforma google meet

3. DAS REGRAS E PUNIÇÕES

3.1. Somente a equipe organizadora terá o direito de definir se foram cometidas infrações. É de responsabilidade apenas da organização aplicar as devidas punições no caso de uma infração.

3.2. Não será tolerado nenhum tipo de Calúnia, Difamação, Injúria, Ofensas, Termos Obscenos ou qualquer tipo de Preconceito, nos seguintes meios:

- I. Verbalmente;
- II. Escrita;
- III. Gestos;
- VI. Imagens, sejam formadas por caracteres ou nos formatos habituais.
- VII. No vídeo de apresentação e nos elementos do mapa do jogo;

3.3. Se cometido infrações relacionadas ao item "3.2", as punições serão divididas em duas etapas, das quais são:

- I. Será feita uma advertência verbal, para a equipe do participante que cometeu tal ato.
- II. Caso se repita a infração, será aplicada a segunda punição, da qual é a desqualificação da equipe do desafio.

3.4 Membros da Equipe:

- I. A equipe deve conter **2 competidores**. Cada inscrito pode participar de apenas 1 equipe e cada equipe pode submeter apenas 1 vídeo de apresentação
- II. Não há limite de idade para a competição.
- III. A equipe deverá escolher um dos participantes para ser o líder, o qual será o porta-voz do time, podendo assim responder em nome de toda a equipe.

4. DO CRONOGRAMA E FUNCIONAMENTO DOS JOGOS

4.1. **Desafio Gurupi Cidades Inteligentes - Minecraft:** A representação da cidade de Gurupi de cada equipe deve ser construída de acordo com as regras e instruções divulgadas no portal oficial (utilização exclusiva de qualquer versão do Minecraft). Sempre demonstrando ênfase na proposta de inovação de cidades inteligentes e inovadoras.

4.2. **Projeto de Inovação e sustentabilidade:** As equipes devem demonstrar a conclusão de um projeto inovador com a apresentação de uma

solução inovadora e sustentável para um problema bem identificado, e compartilhar sua solução com a sociedade, além de cumprir outros requisitos, tais como definidos neste documento de demais regras e instruções divulgadas no portal oficial. Para esta temporada o tema é Gurupi Cidade Inteligente, cujo problema real a ser solucionado deverá ajudar a cidade a ser ainda melhor, os projetos devem conter soluções para pelo menos 3 das vertentes a seguir:

- INFRAESTRUTURA;
- TRANSPORTE;
- SANEAMENTO;
- SEGURANÇA;
- FONTE DE ENERGIA SUSTENTÁVEL.

5. FUNDAMENTOS DA AVALIAÇÃO E ELEGIBILIDADE À PREMIAÇÃO

5.1. É preciso seguir as regras, projeto e uso do software Minecraft em qualquer versão exatamente como está prescrito neste documento. As equipes devem elaborar do vídeo em formato de PITCH de até **5 minutos** apresentando com narração a cidade e as soluções para pelo menos 3 das 5 vertentes (Infraestrutura, Transporte, Segurança, Saneamento e Fonte de energia sustentável), a fim de ser elegível para a grande final. **Só serão aceitos vídeos no formato MP4.** Vídeos que ultrapassarem esse tempo serão desclassificados.

5.2. O Processo de Avaliação será dividido em 2 partes, uma banca avaliadora formada por autoridades definida pela organização irá compor a primeira parte da nota avaliando os projetos apresentados no pitch em com os critérios: Inovação, Sustentabilidade, Viabilidade

5.3. O mapa deve conter no mínimo 3 dos seguintes pontos da cidade:

- Prefeitura Municipal;
- Câmara de vereadores;
- Praça D' Abadia;
- Parque Mutuca I ou II;
- Praça centro cultural Mauro Cunha;
- UFT;
- IFTO;

- UNIRG CAMPUS I ou II;
- Rodoviária;
- Pista de Skate;
- Shopping Araguaia;
- Parque industrial;
- Estádio Rezendão;
- Parque de exposição agropecuária;
- Hospital Regional ou Materno;
- Rotatória "EU GURUPI".

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1. O prazo para as inscrições será do dia 20 de setembro ao dia 19 de outubro de 2022 às 12 horas, com o prazo de envio do vídeo até dia 25 de outubro.

6.1.1. Passado esse prazo, não serão mais aceitas inscrições.

6.1.2. As inscrições deverão ser feitas pelo formulário: [Formulário de Inscrição](#);

6.1.3. Para fazer a inscrição você precisará acessar o formulário e preenchê-lo com seus dados.

6.1.4. Não aceitaremos inscrições por outros meios, apenas por meio do link do formulário.

6.2. Cada equipe deverá conter 2 jogadores.

6.2.1. Sempre deverá ter um líder na equipe para que toda a comunicação e possíveis alterações sejam comunicadas.

6.3. A equipe deve fazer o envio do vídeo durante a inscrição.

6.4. Será criado um grupo no WhatsApp, contendo apenas os líderes de cada equipe, o grupo tem como objetivo a comunicação a respeito do campeonato e não será tolerado assuntos paralelos no grupo. Fica na responsabilidade do líder da equipe o repasse de informações para o restante do time.

6.5 Se os dados fornecidos na inscrição não forem condizentes com as informações reais do participante ou se estiverem incompletos, o participante ou

a equipe será desqualificada.

6.6 Para cancelar a inscrição de sua equipe, basta comunicar nossa equipe por meio do email: gamercamp2022@gmail.com.

6.6.1. A organização terá poder para desqualificar ou anular inscrições de equipes irregulares a qualquer momento.

7. O USO DE IMAGEM DOS PARTICIPANTES

7.1. Ao participar do campeonato, todos os inscritos, concordam em ter seus nomes e imagens usados pela equipe de marketing da prefeitura e os eventos relacionados, como a Sicteg durante e após o evento, em meios midiáticos, como vídeos, imagens, televisão e, etc.

8. DOS DADOS PESSOAIS

8.1. A organização não se responsabiliza por problemas de qualquer natureza relacionados aos dados pessoais dos inscritos. Os dados serão usados apenas para identificação dos participantes.

9. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS.

9.1. Ao participar do “Desafio Minecraft: Gurupi Cidade Inteligente”, o participante concorda com o uso de imagem descrito no item 7 “ DO USO DE IMAGEM DOS PARTICIPANTES ”.

9.2. Ao participar do “Desafio Minecraft: Gurupi Cidade Inteligente”, o participante concorda automaticamente com todos os termos deste edital e suas possíveis alterações futuras.

9.3. Caso ocorra qualquer situação não prevista pelo presente edital, fica a cargo da organização decidir como agir.

10. DA PREMIAÇÃO.

Será cedido uma premiação às seguintes posições:

- I. Primeiro Lugar, R\$ XXXXXX,00 (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx reais)
- II. Segundo Lugar, R\$ XXXXX,00 (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx reais)
- III. Terceiro Lugar, R\$ XXXXX,00 (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx reais)
- IV. A premiação será divulgada em breve em uma retificação deste edital e na página do Instagram @gurupigamerr.

REALIZAÇÃO

