

|                                                                                   |             |                                     |           |                   |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------|-----------|-------------------|-----------|
|  |             | <h1>REGRAS - CAMPEONATOS CATSU</h1> |           |                   |           |
| <b>Data:</b>                                                                      | Agosto 2026 | <b>Criação/Atualização:</b>         | Samuel U. | <b>Aprovação:</b> | Samuel U. |

## Regras - Campeonato Catsu - Super Smash Bros. Ultimate

### 1. Regras do Torneio

#### 1.1. Objetivo

Este documento visa estabelecer as regras para os jogadores que disputarão a primeira colocação no campeonato **Super Smash Bros. Ultimate - Catsu 2026**.

#### 1.2. Participação

Todos os participantes do Evento Catsu 2026 podem participar de forma **gratuita** nos campeonatos promovidos pelo setor de E-Sports/Campeonatos Catsu. Os campeonatos ocorrem de forma presencial durante o evento dentro da área/stand do setor. Para participar, basta procurar um staff da área e realizar o cadastro.

##### 1.2.1. Limitação

A equipe de E-Sports definirá no momento do evento a quantidade máxima de jogadores por tipo de jogo e irá informar os inscritos no campeonato. Para esta edição, o número de jogadores que participarão da competição no(s) dia(s) e horários estabelecidos será de acordo com o número de inscrições e participações, ficando a critério da organização do evento mediante horários disponíveis para execução do(s) campeonato(s). Caso o jogador atrase para o check-in no horário definido, a equipe de staff reserva o direito de alocar outro participante para participar.

##### 1.2.2. Autorização por Idade

Os jogadores menores de **10 anos** deverão ter autorização dos responsáveis legais, mediante assinatura do “Termo de Autorização” fornecido pela Catsu. A assinatura do mesmo deverá ser feita presencialmente no local das partidas.

##### 1.2.3. Cadastro

O cadastro será realizado via **Google Forms** de forma presencial, dentro do horário de inscrições (vide 1.8.1), através de link/QR Code a ser disponibilizado pela organização e submetido à análise dos staffs do E-Sports Catsu antes dos horários previstos para cada jogo.

O participante deverá preencher todos os dados corretamente e aceitar os termos de cada campeonato.

#### **1.2.4. Autorização de uso de imagem**

Os jogadores que participarem do campeonato estão cientes e concordam/autorizam que no decorrer das partidas a Catsu de forma gratuita, definitiva e irrevogável, poderá realizar o uso de sua imagem e voz, captadas por meio de fotos, vídeos ou gravações realizadas para fins institucionais, promocionais, publicitários e/ou informativos, nos meios físicos e/ou digitais, incluindo, mas não se limitando a: redes sociais, sites, materiais gráficos, vídeos institucionais e campanhas de divulgação. Esta autorização é concedida sem limitação de prazo ou local, não sendo devida qualquer remuneração pela utilização ora autorizada. O(a) participante declara, ainda, que o uso de sua imagem não infringe quaisquer direitos de terceiros, isentando a organização de qualquer responsabilidade decorrente de sua utilização nos termos aqui previstos.

#### **1.3. Dispositivo(s)**

O campeonato será realizado no(s) dispositivo(s) fornecido(s) pela própria Catsu.

##### **1.3.1 Periférico(s)**

A Organização fornecerá um de seus controles disponíveis para o participante, que poderá ser de qualquer tipo, desde que compatível com o sistema Nintendo Switch. Aqueles que optarem por utilizar o material disponibilizado pelo evento, não poderão reclamar da sua qualidade/funcionalidade.

Durante o uso do material fornecido pela organização, o jogador é o único responsável pelos cuidados com o mesmo. Caso venha a ocorrer algum tipo de sinistro, o responsável pelo equipamento no momento do ocorrido deverá arcar com todos os custos do reparo.

Os jogadores podem utilizar seu(s) próprio(s) periférico(s) (controle, teclado, mouse, headset) mediante avaliação/autorização prévia da Staff. A Catsu não se responsabiliza por quaisquer danos ou falhas nos equipamentos.

#### **1.4. Modo de Jogo**

O Smash Bros será jogado no **Nintendo Switch**. O modo a ser utilizado durante o torneio será: "Smash - Customizado".

#### **1.5. Configurações**

As configurações do modo customizado que serão utilizadas no dia do evento serão:

- Game Mode: Smash - Customizado
- Style: Stock (**MD3**)
- Tempo Limite: 5 minutos
- Medidor de FS: Off
- Spirits: Off

- Damage Handicap: Off
- Cenários: Battlefield, Small Battlefield, Final Destination, Pokémon Stadium 2, Smashville, e Town and City
- Seleção de Stage: Aleatório (equipe staff)
- Itens: Classificatórias: Nenhum | Semifinais: Normal | Finais: Médio
- First to: 1 Win
- Stage Morph: Off
- Stage Hazards: Off
- Team Attack: On
- Launch Rate: 1.0x
- Underdog Boost: Off
- Pausing: Off
- Score Display: Off
- Show Damage: On
- Custom Balance: Off
- Mii Fighters: Todas as combinações de movimentos são legais.

#### **1.5.1. Personagens**

Todos os personagens são permitidos, incluindo os de “DLC”.

Notas: É proibido o uso de “Amiibos”. Os personagens “Mii” serão permitidos.

#### **1.5.2. Grupos**

A entrada nos “grupos” do torneio para cada competidor se dará de forma aleatória e a ordem dos “grupos” será determinada pela equipe organizadora e divulgada para todos os participantes, não podendo os competidores questionar suas decisões.

#### **1.5.3. Comunicação**

É proibida a comunicação dos jogadores com o público durante os jogos.

#### **1.5.4. Melhor de Três (MD3)**

Conforme descrito no item 1.5., os jogadores disputarão entre si para vencer os rounds. Desta forma, a modalidade MD3 se dá quando o jogador ganha duas ou três rodadas, ou seja, se o jogador ganha duas seguidas, ele se torna o vencedor. O jogador que vencer 02 (duas) partidas em uma MD3 será considerado vencedor do set e a terceira partida não será realizada.

#### **1.5.4. Vencedores do set**

Ao finalizar a MD3, os jogadores deverão informar à equipe staff do evento quem foi o jogador vencedor para atualização do ranking.

#### **1.5.5. Trocas**

É permitida a troca de personagem ou de veículo a cada partida.

#### **1.5.6. Movimentos de autodestruição**

Se um jogo terminar com um movimento de autodestruição, a tela de resultados determinará o vencedor. Se ocorrer uma morte súbita, um jogo de playoff de morte súbita padrão se aplica (veja 1.5.7).

#### **1.5.7. Morte súbita**

Se um jogo for para Morte Súbita, o vencedor é determinado por ações e porcentagem no momento em que o jogo termina. Se ambos os jogadores estiverem empatados em ações, o jogador com a porcentagem mais baixa é o vencedor. No caso de um empate percentual, ou um jogo em que ambos os jogadores perdem seu último estoque simultaneamente, um desempate de 1 Stock será jogado com um limite de tempo de 3 minutos. Os resultados de uma Morte Súbita de 300% no jogo não contam. Se a Morte Súbita ocorrer em um jogo de Morte Súbita, esse processo é repetido.

#### **1.5.8. Aquecimento**

O tempo de aquecimento, checagem de botões e configurações extras deverão ser feitos nos **45 (quarenta e cinco) segundos** que antecedem o início da partida. Passado o período, a Organização ordenará o imediato início dela.

#### **1.6. Presença**

É necessário que todos os participantes se apresentem na arena do torneio (Arena E-Sports), nos dias e horários de sua realização, que serão informados pela equipe de E-Sports no momento da inscrição do campeonato

##### **1.6.1. Chamada**

O participante terá uma tolerância de 10 (dez) minutos para se apresentar para o check-in a partir do instante em que for iniciado. Não haverá prorrogação de tempo.

Os participantes não presentes para a partida, quando chamados, serão eliminados da tabela da competição (tolerância de 3 minutos).

#### **1.7. Premiação**

Somente o(s) jogador(es) com maior pontuação (conforme determinado pela Catsu) serão elegíveis para receber as recompensas. Nenhum outro jogador com uma pontuação inferior à dos Jogadores Vencedores terá, a qualquer momento ou sob qualquer circunstância, o direito de ganhar quaisquer prêmios relacionados ao Evento.

A premiação nesta edição será:

- **1º, 2º e 3º Lugar:** KIT DE PREMIAÇÃO CATSU.

#### **1.8. Programação**

Conforme estabelecido no item 1.2, os jogos ocorrerão durante o Evento Catsu 2026 em horários específicos listados abaixo. Recomendamos que, para a realização das inscrições, o participante vá até ao stand no mínimo 30 minutos antes do horário previsto.

### **1.8.1 Horários:**

Inscrições: sábado, 15 de agosto, até às 12:00.

Chamada Classificações (Check-In): sábado, 15 de agosto, das 12:10 às 12:15.

Início dos Jogos: sábado, 15 de agosto às 12:30.

### **1.9. Comportamento**

Os jogadores devem se dirigir aos organizadores e aos outros competidores de maneira educada, mantendo uma boa ética e comportamento, sendo sujeitos à eliminação e/ou banimento dos campeonatos Catsu.

### **1.10. Desclassificação e Penalidade**

Os jogadores que não cumprirem os termos do campeonato juntamente com os itens abaixo poderão ser desclassificados e removidos do campeonato pela equipe Staff.

- Parar intencionalmente tornando o jogo injogável ou atrasando o jogo de um set é proibido, e isso será julgado a critério da equipe do torneio. Parar resultará em uma perda do jogo para o jogador que iniciou a ação.
- Controles com modificações (controles com turbo, etc.) não são permitidos e o seu uso acarretará a desclassificação do competidor do campeonato.
- Não é permitido ao participante atrapalhar seu oponente com qualquer tipo de contato físico e/ou verbal, com comentários ofensivos, atitude antidesportiva, tentativa de burla às regras do jogo, ainda que seja com uso de “glitches in-game” não permitidos, sabotagem no jogo ou na conexão, sob pena de desclassificação.
- Atitudes ofensivas contra a organização do evento, outros jogadores, patrocinadores ou contra terceiros ensejarão a desclassificação do jogador.
- Caso um participante realize ações em conluio com outro objetivando afetar os resultados do torneio, todos os envolvidos serão desclassificados.
- Qualquer comportamento racista ou preconceituoso não será permitido e o jogador será punido com o banimento permanente de todos os campeonatos do Evento CATSU.

A organização do evento se reserva o direito de aplicar qualquer outra penalidade não prevista neste regulamento, após criteriosa análise.

### **1.11. Alteração de Regras**

Catsu pode atualizar, revisar, alterar ou modificar estas Regras de tempos em tempos. Para cada jogador, sua participação no Evento após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação nestas Regras será considerada e aceita por tal jogador (ou, se for Menor, pelos pais ou responsável legal do jogador). As modificações estarão sempre disponíveis em sua última versão para consulta pelos participantes a qualquer momento no site do evento:

Em casos fortuitos e/ou de força maior, a equipe organizadora se reserva ao direito de alterar as regras, bem como os horários das partidas, caso seja necessário, com o intuito de manter o bom andamento do torneio.

### **1.12. Disposições Gerais**

No caso de dúvidas sobre este regulamento, realização ou premiação, o jogador deverá entrar em contato com a organização através do [Discord Oficial do E-Sports](#) ou através de nossos contatos informados no [site oficial](#) do evento.