

**REGULAMENTO OFICIAL DO THE
NEURON TOURNAMENT - 2^a Edição**

Julho de 2020

Cap. 1: Disposições Iniciais

- a) As regras e condições para acesso e participação do **The Neuron Tournament** são regulamentadas pelo presente regulamento.
- b) Para o acesso e uso ao **The Neuron Tournament**, é necessário e imprescindível a aceitação do presente regulamento delineados por este instrumento, sendo o(s) concordante(s) denominado(s) de “**PARTICIPANTE**” ou “**EQUIPE**”.
- c) O **PARTICIPANTE** concorda expressamente com os seguintes itens, subitens e seus conteúdos dos seguintes Capítulos: Objetivos, Participantes, Organização do The Neuron Tournament, Características do The Neuron Tournament, Pontuação, Cronograma, Inscrições, Classificação, Desclassificação, Recursos, Comunicações, Equipamentos Tecnológicos e Disposições Finais.

Cap. 2: Objetivos

2.1. O **The Neuron Tournament** é uma competição virtual promovida pela Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me., objetivando:

- a) Proporcionar aos **PARTICIPANTES** um ambiente de aprendizado e estímulo do raciocínio lógico por meio de enigmas de conhecimentos gerais;
- b) Estimular o aprendizado;
- c) Desenvolver competências do século XXI, como a capacidade de pesquisa, o raciocínio crítico, a solução de problemas e lidar com a pressão do tempo;
- d) Impactar positivamente a sociedade, desenvolvendo habilidades que serão fundamentais para enfrentar desafios ao longa da vida.

Cap. 3: Participantes

3.1 O The Neuron Tournament destina-se a qualquer pessoa física.

3.1.1 O **PARTICIPANTE** cuja nacionalidade não seja BRASILEIRA, e/ou que não resida no BRASIL, aceita que os riddles (enigmas) que compõem o torneio foram elaborados utilizando o idioma PORTUGUÊS-BR não cabendo à Organização do Torneio adaptar os níveis, cabendo ao PARTICIPANTE a interpretação de quaisquer termos/expressões utilizados. E, ainda, isenta a Organização do Torneio de qualquer “prejuízo” que possa sofrer em decorrência da Língua.

3.2. O **PARTICIPANTE** menor de 18 anos, ou que se trate de pessoa que necessite de representação na forma da lei, deverá estar devidamente representado ou assistido (conforme o caso), por seus responsáveis legais, os quais deverão anuir com o presente regulamento e complementar informações cadastrais, responsabilizando-se integralmente pelos atos do **PARTICIPANTE**.

3.3. É proibida a participação de funcionários da Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me., bem como dos membros componentes do quadro societário, e dos desenvolvedores do presente torneio, todos discriminados abaixo.

- a) Felipe Mulhall – Sócio-administrador e desenvolvedor do presente torneio;
- b) William Carlos Mulhall – Sócio-proprietário e desenvolvedor do presente torneio;
- c) Alisson Renan Svaigen – Desenvolvedor do presente torneio.
- d) Lailla Milainny Siqueira Bine – Desenvolvedora do presente torneio.
- e) João Luiz Ramalheira de Almeida – Desenvolvedor do presente torneio.

Cap. 4: Organização do The Neuron Tournament

4.1. Fazem parte da organização do **THE NEURON TOURNAMENT** os funcionários da Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me., bem como os membros componentes do quadro societário, e os desenvolvedores do presente torneio, conforme discriminado no item **3.3**.

Cap. 5: Características do The Neuron Tournament

5.1. O **THE NEURON TOURNAMENT** é dividido em 2 Etapas.

- a) A 1ª Etapa será composta por 80 (oitenta) riddles (enigmas), tendo duração máxima de 36 (trinta e seis) horas a contar da hora de início.
- b) A 2ª Etapa será composta por 10 (dez) riddles (enigmas), tendo duração máxima de 36 (trinta e seis) horas a contar da hora de início.

5.1.1. Os níveis devem ser resolvidos em ordem, não sendo permitido ao **PARTICIPANTE** avançar ao próximo nível do **THE NEURON TOURNAMENT** sem ter resolvido ou realizado um pulo do nível anterior.

- I. Cada **EQUIPE** terá 3 (três) pulos para serem usados ao longo do **THE NEURON TOURNAMENT**, cujas regras estão dispostas no Capítulo 7.

5.1.2. A pontuação de cada riddle (enigma) obedecerá o disposto no Capítulo 6.

5.2. O **THE NEURON TOURNAMENT** poderá, por meio de **PUBLICAÇÕES PÚBLICAS** em seu Twitter oficial (@NeuronRiddle), Instagram oficial (@neuronriddle) e Facebook oficial (www.facebook/neuronriddle), proporcionar dicas, VERDADEIRAS ou FALSAS, para AJUDAR ou CONFUNDIR os **PARTICIPANTES**.

5.3. O **THE NEURON TOURNAMENT** não fornecerá, em nenhuma circunstância, premiação para as equipes melhor colocadas.

5.4. As respostas deverão ser anotadas, e resguardadas pelos usuários, bem como a linha de raciocínio desenvolvida, podendo a organização do **THE NEURON TOURNAMENT** solicitá-las a qualquer momento.

5.5. Todo o torneio terá como referência o horário do computador servidor da organização do torneio (Horário de Brasília).

5.6. As respostas dos riddles (enigmas) são compostas por caracteres do padrão Unicode, estando limitados à letras minúsculas (a-z), dígitos (0-9) e o caractere especial *underline* ()

5.6.1. Todas as tentativas de envio de respostas são armazenadas em nosso banco de dados de modo que o envio de respostas de cunho ofensivo, desrespeitoso e/ou antiético será passível de **DECLASSIFICAÇÃO** da equipe.

5.6.2. A tentativa de resposta deve ser realizada por meio da ação de digitação, caractere por caractere, no formulário de respostas do console. Não é aconselhada a “cópia e cola” das respostas no formulário de resposta, estando a **EQUIPE** ciente de que tal ação é passível da não aceitação ou acusação de incorretude da resposta por parte do sistema.

Cap. 6: Pontuação

6.1. A pontuação do TNT - Edição Quarentena ocorrerá de maneira individual para cada equipe. Ao início do campeonato, a pontuação de cada equipe é de 0 pontos.

6.2. A pontuação é dividida em duas categorias principais: pontuação relacionada à resolução dos enigmas; e pontuação bônus relacionado ao término de cada etapa.

6.2.1 Pontuação relacionada à resolução dos enigmas

6.2.1.1 Cada enigma possui uma pontuação própria, dividida em duas subcategorias: pontuação de acerto, na qual são adicionados pontos para uma resposta correta; e penalização por tentativa de resposta errada. A tabela a seguir exibe a pontuação dos níveis do campeonato.

Pontuação para a 1ª Etapa

Ordem dos níveis	Pontuação por acerto	Penalização por erro
1 ao 40	500	0
41 ao 80	1000	0

Pontuação para a 2ª Etapa

Ordem dos níveis	Pontuação por acerto	Penalização por erro
1 ao 10	5000	0

6.2.2. Pontuação bônus relacionada ao término de cada Etapa.

6.2.2.1. Além da pontuação por nível, uma pontuação bônus poderá ser conquistada caso os requisitos abaixo sejam estritamente seguidos:

Etapa 1: a pontuação bônus será dada apenas para as equipes que tiverem concluído os **80 níveis, sem pulos**. A pontuação bônus da primeira etapa, expressa pela sigla PB1, será calculada da seguinte maneira:

PB1 = 2160 (que é o total de minutos disponíveis para realização da etapa) - M (sendo M o total de minutos utilizado pela equipe para concluir os 80 níveis).

Exemplo: Se uma equipe concluiu todos os 80 enigmas, sem pulos, após 2 horas de competição, ela utilizou 120 minutos. Sua pontuação bônus será: $PB1 = 2160 - 120 = 2040$ pontos.

Etapa 2: a pontuação bônus será dada apenas para as equipes que tiverem concluído os **10 níveis, sem pulos tanto na Etapa 1 quanto na Etapa 2**. A pontuação bônus da segunda etapa, expressa pela sigla PB2, será calculada da seguinte maneira:

PB2 = [2160 (que é o total de minutos disponíveis para realização da etapa) - M (sendo M o total de minutos utilizado pela equipe para concluir os 10 níveis)] x 2.

Exemplo: Se uma equipe concluiu todos os 10 enigmas, sem pulos tanto na etapa 1 quanto na etapa 2, após duas horas de competição da etapa 2, ela gastou 120 minutos. Sua pontuação bônus será: $(2160 - 120) \times 2 = 4080$ pontos.

6.2.3. Pontuação final da equipe

A pontuação final da equipe será dada pela soma simples dos seguintes itens: pontuação total de resolução dos níveis da primeira etapa; pontuação total de resolução dos níveis da segunda etapa; pontuação bônus da primeira etapa (PB1); pontuação bônus da segunda etapa (PB2);

Cap. 7: Pulos

7.1. Cada **EQUIPE** terá disponível 3 (três) pulos para serem utilizados durante toda a competição (incluindo etapa 1 e 2).

7.2. Caso uma **EQUIPE** decida pular um enigma, ela automaticamente deixa de ganhar a pontuação referente ao enigma pulado;

7.3. Se a **EQUIPE** realizar um ou mais pulos na Etapa 1, ela automaticamente perde a pontuação bônus que seria obtida nas etapas 1 e 2;

7.4. Se a **EQUIPE** realizar um ou mais pulos **APENAS** na etapa 2, ela automaticamente perde a pontuação bônus que seria obtida na etapa 2, porém, permanece com a sua pontuação bônus obtida na etapa 1.

Cap. 8: Cronograma

8.1. O **THE NEURON TOURNAMENT** seguirá o seguinte cronograma:

	Início	Término
Inscrições	15/07/2020 19:00:00	24/07/2020 10:00:00
Etapa 1 do torneio	25/07/2020 10:00:00	26/07/2020 22:00:00
Etapa 2 do torneio	01/08/2020 10:00:00	02/08/2020 22:00:00

Período para denúncias de equipes	25/07/2020 10:00	03/08/2020 22:00:00
Período para respostas às auditorias	25/07/2020 10:00	04/08/2020 11:30
Divulgação do gabarito e resolução dos níveis	04/08/2020 12:00:00	
Divulgação FINAL do resultado do Torneio	05/08/2020 12:00:00	

Cap. 9: Inscrições

9.1. A inscrição no **THE NEURON TOURNAMENT** será realizada exclusivamente através do endereço eletrônico: <http://18.228.197.151>

9.1.1. A inscrição deve ser realizada pelo denominado **LÍDER DA EQUIPE**, informando, obrigatoriamente, os seguintes itens:

- a) Nome da Equipe;
- b) Nome completo do líder da equipe;
- c) Data de nascimento do líder da equipe;
- d) CPF do líder da equipe (para **LÍDER DA EQUIPE** que não seja brasileiro, deve-se informar DOCUMENTO NUMÉRICO EQUIVALENTE AO CPF BRASILEIRO);
- e) E-mail do líder da equipe;

9.1.2. A inscrição da equipe somente se efetivará após:

- a) Leitura e aceitação integral do presente Regulamento;
- b) Verificação e aceitação, por parte da **ORGANIZAÇÃO**, dos dados fornecidos;

9.2. A **EQUIPE** participante deverá ser composta de no mínimo 1 pessoa e no máximo de 5 pessoas, sendo que todos os **PARTICIPANTES** devem ter seus dados informados, e verdadeiros.

9.2.1. A partir do momento em que uma pessoa se inscreve em uma equipe, essa pessoa, sob pena de desclassificação, **NÃO** pode:

- A. se inscrever em outra equipe;
- B. participar através de outra equipe;
- C. ajudar outra equipe;

D. compartilhar respostas ou dicas com outra equipe;

9.2.1.1. Demais casos e/ou casos não previstos pelo disposto acima, serão analisados pela Organização do Torneio sendo sua decisão soberana e irrevogável.

9.2.2. Serão aplicadas as devidas sanções legais e penais em caso de fornecimento de dados falsos, inverídicos ou fraudulentos.

9.2.3. O nome da equipe **NÃO** poderá conter, sob pena de **INDEFERIMENTO** da inscrição e/ou **DECLASSIFICAÇÃO**:

- A. Nomes de marcas/personagens/propriedade intelectual de terceiros;
- B. Cunho sexual;
- C. Cunho ofensivo, ou desrespeitoso, em relação à Organização do presente torneio, bem como em relação a outras pessoas, equipes, gêneros, raças e/ou credo.

9.3. Após a inscrição o **PARTICIPANTE** receberá uma mensagem eletrônica, no endereço de e-mail fornecido, confirmando a solicitação de inscrição no THE NEURON TOURNAMENT em um prazo de até 1 (um) dia útil.

9.4. Após verificação, por parte da **ORGANIZAÇÃO**, dos dados fornecidos para inscrição da equipe, o **LÍDER DA EQUIPE** receberá um segundo e-mail com os dados para acesso à plataforma de jogo, confirmando a habilitação da equipe no THE NEURON TOURNAMENT em um prazo de até 1(um) dia útil.

9.5 Em caso do não recebimento das mensagens de solicitação de inscrição e de habilitação da equipe no prazo estabelecido pelos itens **9.3** e **9.4** o **PARTICIPANTE** deverá entrar em contato **IMEDIATAMENTE** com a organização do **THE NEURON TOURNAMENT**, através do endereço de e-mail neuronriddle@outlook.com.

Cap. 10: Classificação

10.1. A classificação do torneio, do melhor para o pior classificado, se dará pela maior pontuação final obtida pela **EQUIPE**, nos termos estabelecidos no capítulo 6.

10.2. Em caso de empate no número de pontos acumulados na classificação do torneio por 2 (duas) ou mais equipes, é estabelecido como critério de desempate:

10.2.1 - A equipe com maior pontuação acumulada na segunda etapa, calculada a partir da soma da pontuação de resolução dos níveis da segunda etapa e da pontuação bônus da segunda etapa;

10.2.2 - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que concluiu o maior número de enigmas na segunda etapa;

10.2.3 - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que concluiu, na segunda etapa, o último de seus enigmas no menor tempo, considerando o horário de início da segunda etapa;

10.2.4 - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que atingiu a maior pontuação na primeira etapa, calculada a partir da soma da pontuação de resolução dos níveis da primeira etapa e da pontuação bônus da primeira etapa;

10.2.5 - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que concluiu o maior número de enigmas na primeira etapa;

10.2.6 - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que concluiu, na primeira etapa, o último de seus enigmas no menor tempo, considerando o horário de início da primeira etapa;

10.2.7 - Caso persista o empate, as equipes envolvidas no empate serão decretadas com a mesma colocação na classificação final.

10.3. Fica esclarecido que os rankings acima mencionados poderão sofrer alterações em virtude de recursos, desclassificações, auditorias e demais casos previstos no presente regulamento.

Cap. 11: Desclassificação

11.1. Será desclassificado o **PARTICIPANTE**, e por conseguinte sua **EQUIPE**, o que tenha contra si provas suficientes, de acordo com a organização, de:

- a) Compartilhamento e/ou divulgação de respostas dos riddles (enigmas) em qualquer meio de comunicação/redes sociais;
- b) Pedido de resposta dos riddles (enigmas) em qualquer meio de comunicação/redes sociais;
- c) Divulgação da resolução de quaisquer riddles (enigmas) do **THE NEURON TOURNAMENT** em qualquer meio de comunicação/redes sociais/plataformas de stream;
- d) Adulteração de páginas comunitárias da web de modo a prejudicar os demais **PARTICIPANTES** (por exemplo: Wikipédia);

- e) Utilização de softwares maliciosos contra o servidor da competição, de modo a obter vantagens frente aos demais **PARTICIPANTES**, ou então de deturpar o bom andamento do torneio;
- f) Violação dos sistemas do site ou tentativa, de qualquer forma, de adulterar resultados de **PARTICIPANTES** no torneio;
- g) Contato com qualquer rede social oficial da Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda - Me., por qualquer meio de comunicação, de modo a obter auxílio;
- h) Contato particular por qualquer meio de comunicação com os integrantes da Neuron Riddle Desafios na Internet Ltda - Me. e desenvolvedores, discriminados no item **3.3**, de modo a obter auxílio;
- i) Não responder quaisquer questões arguidas pela organização do torneio, baseado no horário de envio de e-mail pelo servidor do campeonato, em até 1 (um) dia;
- j) Não apresentar, quando solicitado, eventuais documentos necessários para comprovação da veracidade de informações e/ou preenchimento de condições exigidas, em até 1 (um) dia;
- k) Postura antiética, desrespeitosa, inadequada, ou irresponsável, em relação aos demais **PARTICIPANTES** e **EQUIPES**, integrantes da Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda - Me., à organização do torneio e/ou desenvolvedores;
- l) Não apresentar, quando solicitado, explicações e raciocínios condizentes com o tempo de respostas registrado pelo sistema de acordo com o julgamento da organização, dentro do prazo estabelecido pela organização do torneio;
- m) Comprovada fraude dos **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** no torneio (o desempenho dos **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** serão monitorados pela organização do torneio).
- n) Envio de conteúdo de cunho ofensivo, desrespeitoso e/ou antiético no campo de respostas;
- o) Streaming (transmissão) da resolução dos enigmas do torneio;
- p) Divulgação de gravação de mídias com o conteúdo e/ou resolução dos enigmas do torneio;

11.2. Denúncias contra **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** que se enquadram nos casos previstos no item 10.1 devem ser submetidas ao endereço eletrônico neuronriddle@outlook.com tendo como assunto o seguinte formato: DENÚNCIA - TNT. Deve ser observado o período

para envio de denúncias, estabelecido no cronograma do torneio, no item 8.1 do presente regulamento.

11.3. Casos não previstos pelo presente Regulamento serão analisados pela Organização do Torneio sendo sua decisão soberana e irrevogável.

Cap. 12: Recursos

12.1. Caracteriza-se como um recurso válido pela **EQUIPE** a certeza de que uma resposta para um enigma está correta, mas não é aceita pelo sistema.

12.2. Cada **EQUIPE** terá direito a 1 (um) recurso por enigma do campeonato.

12.3. O recurso deve ser enviado exclusivamente pelo **PARTICIPANTE** considerado o líder da **EQUIPE** (conforme item 8.1.1d) para neuronriddle@outlook.com ao decorrer da competição, tendo como assunto o seguinte formato: [RECURSO] <nome da equipe> - <identificação do nível>

12.4. O recurso é um item a ser julgado pela organização de maneira assíncrona, na qual não há tempo mínimo nem máximo para a resposta do recurso pela organização.

12.5. A **EQUIPE**, ao enviar um recurso, deve prover à organização via e-mail o maior número de evidências possíveis que corroborem para com o seu ponto de vista.

12.6. O julgamento de um recurso, mesmo que com parecer favorável à **EQUIPE**, não resultará em benefícios à sua pontuação bônus. Desse modo, fica a **EQUIPE** ciente de que ela não deve interromper suas atividades no torneio aguardando a resposta para um recurso.

Cap. 13: Comunicações

13.1. O atendimento às dúvidas, e questões referentes à inscrição, será realizado exclusivamente através do e-mail neuronriddle@outlook.com, não sendo este um meio de atendimento em tempo real. O prazo de resposta é de até 24 horas após o envio da mensagem;

13.2. O atendimento às denúncias contra **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** será realizado através do e-mail neuronriddle@outlook.com, não sendo este um meio de atendimento em tempo real.

13.2. O atendimento aos recursos será realizado através do e-mail neuronriddle@outlook.com, não sendo este um meio de atendimento em tempo real.

13.4. A Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me., através de **PUBLICAÇÕES PÚBLICAS** em seu sitio, Twitter oficial (@NeuronRiddle), Instagram oficial (@neuronriddle) e Facebook oficial (www.facebook/neuronriddle), manterá os **PARTICIPANTES** informados de qualquer situação ou circunstância.

13.4.1. A Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me., poderá proporcionar dicas, VERDADEIRAS ou FALSAS, para AJUDAR ou CONFUNDIR os **PARTICIPANTES**, conforme previsto no item **5.3**.

13.5. A organização do torneio poderá, em casos excepcionais, omissos e/ou não previstos no presente regulamento, utilizar outro meio de comunicação.

Cap. 14: Equipamentos Tecnológicos Sugeridos Para Participação no The Neuron Tournament

14.1. O **PARTICIPANTE** poderá acessar a plataforma do Torneio através de um notebook, desktop ou smartphone, porém sugerimos utilizar um equipamento computacional com os requisitos mínimos descritos a seguir:

- a) Processador Intel Core 2 Duo 3GHz ou superior, 2 GB de memória RAM ou superior, Sistema operacional que permita o acesso à internet, placa de vídeo com resolução mínima de 1024x768 pixels e saídas de áudio externas.

14.2. O **PARTICIPANTE** deve possuir um ponto de acesso à internet.

- a) A correta configuração e acesso à internet, bem como o desempenho e conexão do provedor, é de responsabilidade do **PARTICIPANTE**.

14.3. É de responsabilidade do **PARTICIPANTE** a instalação de *softwares* e aplicativos para a resolução dos riddles (enigmas).

14.4. Recomenda-se que o **PARTICIPANTE** utilize um *desktop* ou *notebook*.

Cap. 15: Disposições Finais

15.1. O presente regulamento é o documento oficial do The Neuron Tournament para todos os fins de direito.

15.1.1. Se forem verificadas divergências entre informações, independente de sua forma, prevalecerá o quanto estipulado no presente regulamento.

15.1.2. Em caso de dúvida, omissão, contradição e/ou obscuridade, a organização do torneio resolverá o caso e sua decisão, nos termos deste regulamento, é soberana e irrecorrível.

15.2. O **PARTICIPANTE** não poderá alegar, sob nenhuma circunstância, desconhecimento das regras e/ou prazos sendo responsabilidade de todo **PARTICIPANTE** informar-se, respeitar e atentar-se a todas as informações, e regras, estipuladas no presente regulamento, assim como com qualquer forma de comunicação da organização.

15.3. A Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me. poderá, a seu juízo, utilizar informações do nome da **EQUIPE** e nome completo do **PARTICIPANTE** atribuído como líder para divulgar o resultado do torneio, sem que caiba ao **PARTICIPANTE** qualquer remuneração, ônus ou indenização.

15.4. Este instrumento será regido e interpretado de acordo com a legislação brasileira, sendo eleito o Foro da Comarca de Jaraguá do Sul, Estado de Santa Catarina, para questões a ele relativas, com renúncia expressa a qualquer outro.