

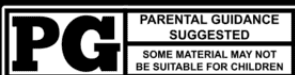
TORNEIO
DO
PODER
VEGAXP

REGULAMENTO

TORNEIO DO PODER



RATED PG



VEGAXP
WWW.VEGAXP.COM.BR
@VEGAXPOFICIAL

REALIZADO POR





REGULAMENTO TORNEIO DO PODER 2025

1. CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. Podem participar da gincana Torneio do Poder do evento VegaXP Vol. 3 maiores de 12 anos, residentes no Brasil e inscritos oficialmente, pelo site ou presencialmente.
- 1.2. Não há restrição de região de nascimento, região de residência e de ocupação para participação no Torneio do Poder;
- 1.3. A idade mínima para participação no Torneio é de 12 anos;
- 1.4. Membros da atual organização do VegaXP Vol. 3 podem participar do Torneio, pois apenas uma comissão está cuidando das perguntas e respostas, 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.br/regulamentos.

2. FORMAS DE INSCRIÇÃO

- 2.1. As inscrições no Torneio do Poder são gratuitas e separadas das demais modalidades do VegaXP Vol. 3;
- 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 no Torneio do Poder podem ocorrer através do site do evento, preenchendo o formulário disponível em <https://forms.wix.com/r/7327192436701135804>, até o dia 08 de setembro de 2025. As inscrições podem ser feitas também em vegaxp.com.br/inscricoes, na aba específica do Torneio do Poder;
- 2.4. Depois do início do evento, dia 25 de setembro de 2025, as inscrições podem ocorrer presencialmente, em até 10 (DEZ) minutos ANTES do início da gincana (o Torneio do Poder terá início às 9h da manhã do dia 28 de setembro de 2025), 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 10 MINUTOS de antecedência ao início da atividade (até as 8h50 do dia 28 de setembro de 2025);
- 2.6 A equipe do VegaXP informa que a entrada no último dia de evento é PAGA, por razões de segurança. Portanto, mesmo com o concurso sendo gratuito, é OBRIGATÓRIO realizar a compra do ingresso DIA 04 ENTRADA e mostrá-lo no credenciamento do evento ao chegar, sem o qual não será possível participar. Caso deseje, o participante pode comprar o ingresso no local. Para adquirir esse e outros ingressos, é necessário acessar vegaxp.com.br/inscricoes.

4. REGRAS GERAIS

- 4.1. O Torneio do Poder será realizado em formato de gincana competitiva, inspirado no torneio homônimo de *Dragon Ball Super*, com adaptações;
- 4.2. Etapas da competição: 07;
- 4.3. Aberto ao público e gratuito;
- 4.4. Representantes das etapas escolhidos a cada etapa;
- 4.5. 01 minuto para escolha de representantes a cada etapa;
- 4.6. Quem ficar com mais pontos ao final, ganha. Quem perder, tem seu planeta eliminado;
- 4.7. Uma premiação para cada membro do grupo vencedor;
- 4.8. Total de vagas: 24;
- 4.10. Distribuição: até 06 pessoas divididas em 04 equipes. Divisão feita aleatoriamente pela organização da gincana ou a critério dos presentes;
- 4.11. Ao realizar sua inscrição no Torneio do Poder, TODOS os participantes estarão em acordo com TODOS os itens, direitos e deveres presentes neste regulamento e no Estatuto do VegaXP, disponíveis em vegaxp.com.br/regulamentos.

5. ETAPAS

4.1. O Torneio do Poder será composta pelas seguintes etapas, com as seguintes descrições e regras:

4.1.1. Etapa 01: Qual é a música?

Descrição: Para aquecer os participantes, 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: Swordplay do Trunks

Descrição: as equipes vão duelar em um tatame para acertar o adversário com uma espada acolchoada ou jogar o adversário para fora da arena, inspirado no Torneio de Marciais de *Dragon Ball Z*.

Formato e regras: Um representante da equipe será designado para “lutar” pela equipe, em formato de semifinal. Colocamos o termo entre aspas porque socos, chutes e cabeçadas serão proibidos, assim como empurrões fortes. Utilizando inteligência e força física, um representante terá que acertar o outro 3 vezes com uma espada de plástico acolchoada. Quem acertar 3 vezes primeiro o tronco do adversário ou o empurrar para fora do tatame, vence, o que ocorrer primeiro.

Duração total da etapa: até 20 minutos.

Pontuação:

Primeiro lugar: 10 pontos.

Segundo lugar: 7 pontos.

Terceiro lugar: 5 pontos.

4.1.3. Etapa 03: Quem é esse 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 consultá-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.

4.1.4. Etapa 04: 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.



4.1.5. Etapa 05: Soco musical da Videl

Descrição: Um representante de cada equipe deve proferir socos em um aparelho que fará a contagem de acertos, com música acompanhando.

Formato e regras: Um representante da equipe recebe ficará responsável por proferir socos em um aparelho contador de golpes, em alusão ao clássico momento de Videl em *Dragon Ball Z*. Quem acertar mais socos no ritmo da música, ganha.

Duração prevista para a atividade: 10 minutos.

Pontuação:

Primeiro lugar: 10 pontos.

Segundo lugar: 7 pontos.

Terceiro lugar: 4 pontos.

Quarto lugar: 1 ponto.

4.1.6. Etapa 06: Cabo de Guerra

Descrição: Buscando relembrar as infâncias de muita gente, trazemos uma brincadeira clássicas dos anos 2000. Trata-se de uma atividade de colaboração em equipe.

Duração prevista para as atividades: 10 minutos.

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.

4.1.6. Etapa 07: Vamos conquistar as esferas do dragão

Descrição: As equipes devem encontrar o máximo possível de Esferas do Dragão em um curto espaço de tempo, todas localizadas em um mesmo local.

Duração prevista para a atividade: 5 minutos.

Regras e formato: As equipes poderão livremente procurar as Esferas do Dragão, após a permissão do narrador. Quem encontrar uma das Esferas, deve voltar ao seu local de origem e aguardar os demais integrantes. Uma mesma pessoa não pode pegar mais de uma Esfera, nem dizer onde outras estão para ninguém. No fim dos 5 minutos, a equipe com mais pessoas com Esferas do Dragão vence.

Pontuação:

Equipe vencedora: 10 pontos.



4.1.8. Etapa 08: Soletrando

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: 15 minutos.



4.1.9. Etapa 09: 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: 20 minutos.

5. MEDIAÇÃO E EQUIPES

5.1. A mediação do Torneio do Poder será feita pelos membros da organização do VegaXP Vol. 3 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;

5.3. Haverá um narrador, que também será mediador, assim como no anime *Dragon Ball*.

5.4. As equipes serão nomeadas, respectivamente: Equipe Goku, Equipe Vegeta, Equipe Bulma, Equipe Chi Chi.

6. PREMIAÇÃO

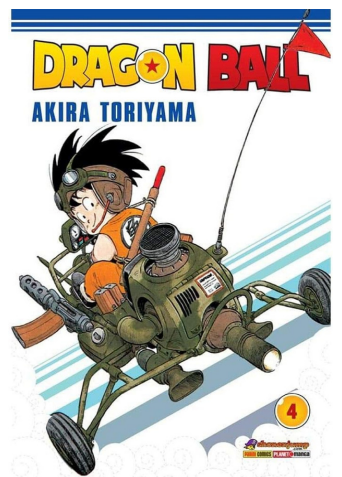
6.1. Será premiados os 2 (DOIS) primeiros grupos melhor colocados do Torneio;

6.1. Haverá os seguintes prêmios para cada membro do grupo melhor colocado no Torneio do Poder:

- Coleção de figurinhas de *Dragon Ball*;
- Mangá de *Dragon Ball*;
- Certificado de aprovação como Guerreiro Z;



6.2. Para o grupo segundo colocado, cada membro receberá um **chaveiro das Esferas do Dragão**.



6.3. Os prêmios serão entregues imediatamente aos participantes. Caso decida não receber o prêmio presencialmente, o competidor premiado abrirá mão de recebê-lo em definitivo a partir do momento em que o evento acabar.

6. CASOS OMISSOS

6.1. Casos omissos serão decididos pela organização do evento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A equipe VegaXP agradece o interesse e a participação no Torneio do Poder do VegaXP Vol. 3. Convidamos a todos a participarem deste momento épico. Em caso de dúvidas, basta contactar vxgeekoficial@gmail.com.

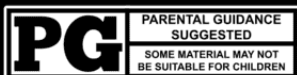
Atenciosamente, Lucas Ribeiro de Moraes
Presidente do VegaXP



REGULAMENTO

TORNEIO DO PODER

RATED PG



VEGAXP
WWW.VEGAXP.COM.BR
@VEGAXPOFICIAL

REALIZADO POR

