

REGULAMENTO OFICIAL
THE NEURON TOURNAMENT - 5^a
EDIÇÃO

Janeiro de 2024

Sumário

Cap. 1: Disposições Iniciais.....	2
Cap. 2: Objetivos.....	2
Cap. 3: Participantes.....	2
Cap. 4: Organização do The Neuron Tournament.....	3
Cap. 5: Características do The Neuron Tournament.....	3
Cap. 6: Pontuação.....	7
Cap. 7: Pulos.....	8
Cap. 8: Cronograma.....	9
Cap. 9: Inscrições.....	9
Cap. 10: Classificação.....	11
Cap. 11: Desclassificação.....	11
Cap. 12: Recursos.....	13
Cap. 13: Comunicações.....	14
Cap. 14: Equipamentos Tecnológicos Sugeridos Para Participação no Torneio.....	15
Cap. 15: Disposições Finais.....	16

Cap. 1: Disposições Iniciais

1.1. As regras e condições para acesso e participação do **The Neuron Tournament** são regulamentadas pelo presente regulamento.

1.2. 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**".

1.3. 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, Pulos, 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 longo 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 como base o idioma PORTUGUÊS-BR não cabendo à Organização do Torneio adaptar os níveis, cabendo ao **PARTICIPANTE** a interpretação de quaisquer termos/expressões

utilizados. Além do idioma base, os níveis podem conter quaisquer outros idiomas, sejam eles reais ou fictícios, sendo parte da dificuldade de resolução do enigma. Além disso, isenta a Organização do Torneio de qualquer “prejuízo” que possa sofrer em decorrência da Língua e/ou em função de sua localização geográfica.

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, dos desenvolvedores do presente torneio, e das entidades parceiras, 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) João Luiz Ramalheira de Almeida – Desenvolvedor do presente torneio.
- e) Wesley A. L. Barbosa - Desenvolvedor do presente torneio.
- f) André R. Manenti - membro de entidade parceira do presente torneio (canal UMotivo).

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** será realizado em 2 (duas) etapas com o seguinte formato:

- a) O T.N.T. 5ª Edição será composto por 99 (noventa e nove) riddles (enigmas) na primeira etapa, com duração de 32 (trinta e duas) horas a partir do horário de início;

- e por 1 (um) riddle (enigma) final na segunda etapa, com duração de 24 (vinte e quatro) horas a partir do horário de início.
- b) Os riddles (enigmas) da primeira etapa estão organizados em 9 (nove) diferentes categorias, sendo as seguintes:
- i) EEJ (Esportes, E-Sports e Jogos Eletrônicos)
 - ii) AP (Artes Plásticas)
 - iii) MD (Música e Dança)
 - iv) MRF (Manifestações Religiosas/Mitológicas e Filosóficas)
 - v) BR (Cultura e História Brasileira)
 - vi) CTT (Cinema, TV e Teatro)
 - vii) CTI (Ciência, Tecnologias e Inovações)
 - viii) LL (Literatura e Linguagens)
 - ix) CATEGORIA SURPRESA
- c) A CATEGORIA SURPRESA será anunciada apenas 1 (um) dia antes do início da primeira etapa, por meio das redes sociais e de comunicação do Neuron Riddle e do canal UMotivo.
- d) O conteúdo dos enigmas das categorias de (i) a (viii), definidos no item (b), é relacionado (porém não limitado) aos seguintes assuntos:
- i) EEJ: Eventos históricos, regulamentações e atualidades relacionados a esportes de cunho geral, competições de E-Sports, e jogos eletrônicos;
 - ii) AP: Eventos históricos, conceitos, regulamentações e atualidades relacionados às áreas relacionadas as artes plásticas, incluindo artes visuais, arquitetura, escultura, fotografia, arte textil, e toda ou qualquer expressão humana que transforma materiais em imagens e/ou objetos com sentido artístico;
 - iii) MD: Eventos históricos, conceitos, regulamentações e atualidades relacionados à música e dança;
 - iv) MRF: Eventos históricos, conceitos, preceitos e atualidades relacionados à manifestações religiosas/mitológicas e filosóficas;
 - v) BR: Eventos, conceitos e atualidades relacionados às manifestações culturais e históricas delimitados na região geográfica da federação brasileira;
 - vi) CTT: Eventos históricos, conceitos, regulamentações e atualidades relacionados ao Cinema, TV e Teatro;
 - vii) CTI: Eventos históricos, conceitos, regulamentações e atualidades relacionados à Ciência, Tecnologias e Inovações;
 - viii) LL (Literatura e Linguagens): Eventos históricos, movimentos, conceitos, normas e atualidades relacionados à Literatura e Linguagens em escala mundial;
- e) Cada riddle (enigma) da primeira etapa constará em seu TÍTULO a indicação de a qual categoria ele pertence por meio da sigla de cada categoria. Por exemplo, se um

- riddle (enigma) for composto pelo título “(LL) Enigma X”, então ele pertence à categoria LL (Literatura e Linguagens);
- f) Haverão 11 (onze) riddles (enigmas) de cada categoria ao longo da primeira etapa, totalizando então os 99 (noventa e nove) níveis.
- g) Cada riddle (enigma) da primeira etapa constará dos seguintes elementos para auxiliar na sua resolução:
- i) Título (obrigatório): frase curta relacionada a algum aspecto do enigma proposto
 - ii) Mídia (obrigatório): um arquivo de imagem ou vídeo relacionado a algum aspecto do enigma proposto. **ATENÇÃO:** O nome do arquivo de mídia **NÃO** representará uma dica para resolução do enigma proposto (divergindo de edições anteriores do TNT)
 - iii) Texto (opcional): um texto descritivo auxiliar na resolução do enigma proposto.
 - iv) Formato da resposta (obrigatório): indicação de como a resposta deve ser inserida no console de respostas. Por exemplo, caso a resposta de um enigma seja “Renato Aragão”, o formato de resposta possivelmente seria descrito como “nome_sobrenome, todas as letras em minúsculo, sem acentos especiais”. Nesse caso, a resposta inserida deveria ser “renato_aragao”.
 - v) Número de caracteres (obrigatório): indicação no console de respostas o número de caracteres que compõem a resposta.
- h) O Enigma Final da segunda etapa terá formato surpresa, e não será revelado até o início da realização da segunda etapa.

5.1.1. Os níveis devem ser resolvidos em ordem ascendente, não sendo permitido ao **PARTICIPANTE PULAR** para o próximo nível do **THE NEURON TOURNAMENT** e **retornar posteriormente** para resolver o nível anterior.

5.1.2. As **EQUIPES** poderão pular riddles (enigmas) ao longo do **THE NEURON TOURNAMENT**, cujas regras estão dispostas no Capítulo 7, no entanto, deve-se observar a impossibilidade de retornar para um nível “pulado”, conforme o item 5.1.1.

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

5.2. O **THE NEURON TOURNAMENT** não fornecerá, em nenhuma circunstância, premiação em dinheiro para as equipes, independente da sua colocação.

5.2.1. As **EQUIPES** que alcançarem as 3 (três) primeiras colocações do **THE NEURON TOURNAMENT** serão agraciadas com troféus, sendo 1 (uma) unidade para cada **PARTICIPANTE** inscrito na **EQUIPE** agraciada.

5.2.2. A **ORGANIZAÇÃO** do T.N.T. elegerá uma **EQUIPE** para ser agraciada com troféus, e título de **EQUIPE MAIS INTERATIVA** do **THE NEURON TOURNAMENT**.

5.2.2.1. A **EQUIPE MAIS INTERATIVA** será a **EQUIPE** que contabilizar mais **ATIVIDADES DE INTERAÇÃO** nas redes sociais descritas no item 5.2.2.2, seguindo o formato descrito no item 5.2.2.3, desde a **abertura das inscrições** até o horário de **divulgação do gabarito e resolução dos níveis**.

5.2.2.2. As redes sociais envolvidas na competição de **EQUIPE MAIS INTERATIVA** são listadas a seguir: X (anteriormente, Twitter), Instagram e TikTok.

5.2.2.3. Uma **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** válida para a competição de **EQUIPE MAIS INTERATIVA** deve ser uma postagem em rede social e obedecer, impreterivelmente, as seguintes condições:

- O perfil de usuário que realizar a postagem da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve seguir o perfil oficial do Neuron Riddle (@neuronriddle) na rede social relacionada;
- O perfil de usuário que realizar a postagem da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve se certificar de que o acesso e visualização da postagem é público ou, quando necessário, o perfil do usuário deve estar no modo público para habilitar a visualização da postagem;
- A **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve obrigatoriamente conter a hashtag #NeuronTNT;
- A **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve obrigatoriamente conter uma hashtag que identifique o nome da equipe a qual a postagem é relacionada, sem utilizar acentos especiais ou espaços. Por exemplo, caso o nome da equipe seja “Equipe do Amanhã”, a hashtag a ser utilizada seria #equipedoamanha;
- O conteúdo da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve fazer referência ao TNT 5, seja por meio de texto, imagens, vídeos, etc;

5.2.2.4. **ATIVIDADES DE INTERAÇÃO** com comportamento característico de BOTs não serão contabilizadas.

5.2.2.5. **ATIVIDADES DE INTERAÇÃO** com conteúdo não relacionados ao TNT 5 não serão contabilizados.

5.2.2.6. A contabilização de **ATIVIDADES DE INTERAÇÃO** ocorrerá por meio da soma simples de postagens que obedeçam os critérios estabelecidos nos itens 5.2.2.1 ao 5.2.2.5.

5.2.3. Os troféus serão enviados aos **LÍDERES** das respectivas **EQUIPES**, cabendo às **EQUIPES** definirem a melhor forma de distribuição entre os respectivos membros.

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

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

5.5. 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* ()

5.5.1. 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.

5.5.2. 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 T.N.T. - 5ª Edição ocorrerá de maneira individual para cada equipe. Ao início do campeonato, a pontuação de cada equipe é de 0 pontos.

6.2.1 Pontuação relacionada à resolução dos enigmas:

6.2.1.1. Cada enigma possui uma pontuação própria. A tabela a seguir exibe a pontuação dos níveis do campeonato.

Pontuação para o T.N.T. - 5ª Edição

Ordem dos enigmas	Etapa	Pontuação por acerto	Penalização por erro
1 ao 99	1	100	0
1	2	5000	100

6.2.2. Pontuação bônus por equipe:

6.2.2.1. Será concedida uma pontuação bônus por **EQUIPE** em cada etapa. Para ganhar a pontuação bônus, a **EQUIPE** deve, em cada etapa:

- a) Resolver corretamente todos os riddles (enigmas) da etapa;
- b) Não pular nenhum riddle (enigma) da etapa;

6.2.2.2. A pontuação bônus da Etapa 1, que é composta por 99 riddles (enigmas), será **calculada** de acordo com a **faixa de horário** de resposta correta do último riddle (enigma), conforme a tabela apresentada a seguir:

Descrição da pontuação bônus para a Etapa 1

Faixa de horário de resolução do Enigma 99	Pontuação Bônus concedida
Das 14:00:00 do dia 09/03/2024 até às 13:59:59 do dia 10/03/2024	300
Das 14:00:00 do dia 10/03/2024 até às 17:59:59 do dia 10/03/2024	150
Das 18:00:00 do dia 10/03/2024 até às 21:59:59 do dia 10/03/2024	50

6.2.2.3. A pontuação bônus da Etapa 2, que é composta por 1 enigma, será **calculada** de acordo com o **tempo utilizado** pela equipe até a resolução do último riddle (enigma) da etapa. O cálculo será feito da seguinte maneira:

Pontuação bônus = 1440 (que é o total de minutos disponíveis para a realização da etapa) subtraindo M (sendo M o total de minutos utilizado pela equipe para concluir o enigma)

Exemplo: Se uma equipe concluiu o Enigma Final após 2 horas e 15 minutos de competição, ela utilizou 135 minutos. Sua pontuação bônus será: $1440 - 135 = 1305$ pontos.

6.2.2.4. As pontuações bônus não são atualizadas em tempo real no Console virtual de competição do TNT, sendo atualizadas **posteriormente**, após o horário de conclusão de cada etapa.

6.2.3. Pontuação final da equipe:

6.2.3.1. A pontuação final da equipe será dada pela soma simples da pontuação total de resolução dos níveis do torneio conjuntamente com as pontuações bônus obtidas.

Cap. 7: Pulos

7.1. Cada **EQUIPE** terá pulos para serem utilizados durante a resolução dos riddles (enigmas), sendo disponibilizados 99 pulos no total.

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

7.3. Ao **PULAR**, a **EQUIPE NÃO** poderá retornar ao enigma pulado em **NENHUMA** circunstância.

Cap. 8: Cronograma

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

	Início	Término
Inscrições	09/01/2024 12:00:00	08/03/2024 12:00:00
Etapa 1 do torneio	09/03/2024 14:00:00	10/03/2024 21:59:59
Etapa 2 do torneio	16/03/2024 14:00:00	17/03/2024 13:59:59
Período para denúncias de equipes	09/03/2024 14:00:00	17/03/2024 23:59:59
Período para respostas às auditorias	17/03/2024 14:00:00	19/03/2024 23:59:59
Divulgação do gabarito e resolução dos níveis	20/03/2024 12:00:00	
Divulgação FINAL do resultado do Torneio	22/03/2024 12:00:00	

Cap. 9: Inscrições

9.1. A inscrição no **THE NEURON TOURNAMENT** será realizada exclusivamente através do endereço eletrônico: <http://3.96.52.241:3003/#login>, também acessível pela página principal do torneio <https://neuronriddle.com.br/tnt/5edicao.html>.

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 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 **DESCCLASSIFICAÇÃO**:

- 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 **LÍDER DA EQUIPE** 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. - Terá melhor classificação a **EQUIPE** que concluiu o último de seus enigmas **da segunda etapa** no menor horário, considerando o horário de início do torneio;

10.2.2. - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que concluiu o último de seus enigmas **da primeira etapa** no menor horário, considerando o horário de início do torneio;

10.2.3. - Caso persista o empate, terá melhor classificação a **EQUIPE** que realizou o menor número de pulos, considerando as duas etapas do torneio;

10.2.4. - 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 (parcial ou completa) de maneira direta 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 na resolução de quaisquer riddle (enigmas) pertencentes ao torneio;**
- 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 na resolução de quaisquer riddle (enigmas) pertencentes ao torneio;**
- 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) Não apresentar, quando solicitado, explicações e raciocínios que prezam pela utilização dos elementos apresentados no nível (título, mídia, texto);

- n) Justificar uma linha de raciocínio como tentativa e erro, ou “sorte”;
- o) Comprovada fraude dos **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** no torneio (o desempenho dos **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** serão monitorados pela organização do torneio).
- p) Envio de conteúdo de cunho ofensivo, desrespeitoso e/ou antiético no campo de respostas;
- q) Streaming (transmissão) da resolução dos enigmas do torneio em tempo real ou após o torneio;
- r) Divulgação de gravação de mídias com o conteúdo e/ou resolução dos enigmas do torneio, tanto em sua totalidade como parcialmente;
- s) Divulgação de quaisquer informações relacionadas ao término do torneio por parte da **EQUIPE** ou por um de seus **PARTICIPANTES** em qualquer meio de comunicação, **antes da data e horário estabelecidos para divulgação FINAL do resultado do torneio**, conforme cronograma 8.1;
- t) Padrões de tentativas de resposta que caracterizam o comportamento de tentativa e erro, culminando numa resposta positiva para a resolução de um enigma. Caso seja identificado tais padrões, a equipe será arguida por auditoria sobre tal comportamento.

11.2. Denúncias contra **PARTICIPANTES** e **EQUIPES** que se enquadram nos casos previstos no item 11.1 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. Os procedimentos para envio de um RECURSO deve ser realizado exclusivamente pelo **LÍDER DA EQUIPE**, constando nos seguintes passos:

- a) Para um RECURSO da primeira etapa:

- i) Inserir no campo de respostas do console a resposta que a equipe julga como sendo a correta da resolução do riddle (enigma), de modo que ela fique registrada no log de respostas;
 - ii) Após a acusação do sistema de “resposta incorreta”, o líder da equipe deverá realizar o PULO do enigma a qual se enviará o RECURSO;
 - iii) Após o pulo ser registrado e, conseqüentemente, o console avançar para o próxima riddle (enigma) da competição, o **LÍDER DA EQUIPE** deverá enviar um e-mail para neuronriddle@outlook.com, tendo como assunto o seguinte formato: [RECURSO] <nome da equipe> - <identificação do nível>
 - iv) O corpo do e-mail deve conter qual a resposta que a equipe julga como correta, inserir toda a linha do raciocínio que justifique a resposta frente ao enigma apresentado, bem como fontes eletrônicas que corroborem tal raciocínio.
- b) Para um RECURSO da segunda etapa:
- i) Seguir os procedimentos (iii) e (iv) do item 12.3(a).

12.4. Recursos enviados que não seguirem o padrão de assunto descrito no item 12.3 estão passíveis de não serem analisados pela **ORGANIZAÇÃO**.

12.5. 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.

12.6. 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.

12.7. 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.

13.3. 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 eletrônico, Twitter oficial (www.twitter.com/NeuronRiddle), Instagram oficial (www.instagram.com/neuronriddle) e Facebook oficial (www.facebook.com/neuronriddle), manterá os **PARTICIPANTES** informados de qualquer situação ou circunstância.

13.5. A Neuron Riddle Desafios Na Internet Ltda – Me., através de **PUBLICAÇÕES PÚBLICAS** em seu sitio eletrônico, Twitter oficial (www.twitter.com/NeuronRiddle), Instagram oficial (www.instagram.com/neuronriddle) e Facebook oficial (www.facebook.com/neuronriddle), poderá disponibilizar dicas relacionadas aos riddles (enigmas) do torneio, de maneira que todos os participantes possam ter acesso a tais dicas, igualmente.

13.6. 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 Torneio

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

- a) Processador Intel Core i5 2.4 GHz ou superior, 8 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. Embora o **PARTICIPANTE** possa acessar o console do torneio por meio de *smartphone*, a recomendação oficial é da utilização de um *desktop* ou *notebook* com os requisitos mínimos estabelecidos no item 14.1. Erros, inconsistências e incongruências provenientes do acesso por meio de *smartphone* não são responsabilidade da **ORGANIZAÇÃO**.

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.

ADITIVO Nº 001, INSERIDO EM 09/01/2024:

Dado o item 5.2.2.1, anteriormente redigido como segue:

5.2.2.1. A **EQUIPE MAIS INTERATIVA** será a **EQUIPE** que contabilizar mais **ATIVIDADES DE INTERAÇÃO** nas redes sociais descritas no item 5.2.2.2, seguindo o formato descrito no item 5.2.2.3, desde a **abertura das inscrições** até o horário de **divulgação do gabarito e resolução dos níveis**.

Para maior clarificação, altera-se o item 5.2.2.1 para a redação a seguir:

5.2.2.1. A **EQUIPE MAIS INTERATIVA** será a **EQUIPE** que contabilizar mais **ATIVIDADES DE INTERAÇÃO** nas redes sociais descritas no item 5.2.2.2, seguindo o formato descrito no item 5.2.2.3, desde a **abertura das inscrições (09/01/2024, às 12:00:00)** até o horário de **divulgação do gabarito e resolução dos níveis (20/03/2024, às 12:00:00)**, conforme consta no item 8.1, que dispõe do cronograma do torneio.

ADITIVO Nº 002, INSERIDO EM 14/01/2024:

Dado o item 5.2.2.3, anteriormente redigido como segue:

5.2.2.3. Uma **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** válida para a competição de **EQUIPE MAIS INTERATIVA** deve ser uma postagem em rede social e obedecer, impreterivelmente, as seguintes condições:

- O perfil de usuário que realizar a postagem da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve seguir o perfil oficial do Neuron Riddle (@neuronriddle) na rede social relacionada;
- O perfil de usuário que realizar a postagem da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve se certificar de que o acesso e visualização da postagem é público ou, quando necessário, o perfil do usuário deve estar no modo público para habilitar a visualização da postagem;
- A **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve obrigatoriamente conter a hashtag #NeuronTNT;
- A **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve obrigatoriamente conter uma hashtag que identifique o nome da equipe a qual a postagem é relacionada, sem utilizar acentos especiais ou espaços. Por exemplo, caso o nome da equipe seja “Equipe do Amanhã”, a hashtag a ser utilizada seria #equipedoamanha;
- O conteúdo da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve fazer referência ao TNT 5, seja por meio de texto, imagens, vídeos, etc;

Adiciona-se uma nova condição, disposta em azul, conforme o texto redigido a seguir:

5.2.2.3. Uma **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** válida para a competição de **EQUIPE MAIS INTERATIVA** deve ser uma postagem em rede social e obedecer, impreterivelmente, as seguintes condições:

- O perfil de usuário que realizar a postagem da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve seguir o perfil oficial do Neuron Riddle (@neuronriddle) na rede social relacionada;
- O perfil de usuário que realizar a postagem da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve se certificar de que o acesso e visualização da postagem é público ou, quando necessário, o perfil do usuário deve estar no modo público para habilitar a visualização da postagem;
- A **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve obrigatoriamente conter a hashtag #NeuronTNT;
- A **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve obrigatoriamente conter uma hashtag que identifique o nome da equipe a qual a postagem é relacionada, sem utilizar acentos especiais ou espaços. Por exemplo, caso o nome da equipe seja “Equipe do Amanhã”, a hashtag a ser utilizada seria #equipedoamanha;
- Para uma **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** nas redes sociais Instagram ou TikTok, a postagem deve obrigatoriamente marcar o perfil @neuronriddle da rede relacionada;
- O conteúdo da **ATIVIDADE DE INTERAÇÃO** deve fazer referência ao TNT 5, seja por meio de texto, imagens, vídeos, etc;