

PUG GAMES PLATAFORMA URBANA DIGITAL
COMUNIDADES SELETIVAS 2026
ONDE TALENTOS SE REVELAM!



REALIZAÇÃO:



ORGANIZAÇÃO:



PARCERIA:



REGULAMENTO SELETIVAS PUD GAMES COMUNIDADES 3ª EDIÇÃO STREET FIGHTER 6

O PUD Games Comunidades – 3ª Edição é uma iniciativa da Prefeitura de Niterói, realizada por meio da Secretaria Municipal de Inovação, Ciência e Tecnologia (SMICT), como parte das ações do Projeto Plataforma Urbana Digital (PUD).

A iniciativa tem como objetivo promover o acesso à tecnologia, à cultura gamer e às novas formas de interação digital, criando espaços de participação, convivência e desenvolvimento de talentos nos territórios de Niterói.

Por meio das competições de jogos eletrônicos, o PUD Games Comunidades busca proporcionar uma experiência organizada e acessível aos participantes, valorizando o espírito esportivo, o respeito, a inclusão, a participação comunitária e o uso responsável da tecnologia.

As Seletivas PUD Games Comunidades são etapas classificatórias realizadas nas Plataformas Urbanas Digitais Engenhoca, Viradouro e Santa Bárbara, destinadas à participação em competições de esportes eletrônicos e à definição dos representantes das unidades no PUD Games.

Este Regulamento Específico estabelece as regras de participação para a modalidade Street Fighter 6 – Luta 1x1, em complemento ao Regulamento Geral do PUD Games Comunidades e às informações operacionais divulgadas pela organização da respectiva seletiva.

A inscrição e a participação na competição implicam o conhecimento e a concordância com este regulamento e com as demais orientações oficiais da organização.

INSCRIÇÃO E PRÉ-CADASTRO

A inscrição deverá ser realizada previamente pelo site oficial da Plataforma Urbana Digital, mediante seleção da modalidade, da unidade de interesse e da data correspondente à seletiva disponível no cronograma.

O participante deverá preencher corretamente todos os campos obrigatórios e declarar ciência e concordância com este regulamento e com as condições de participação divulgadas pela organização.

A vaga será considerada efetivamente ocupada somente após a conclusão do cadastro exigido e, quando aplicável, da validação da documentação.

A inscrição é específica para a modalidade, unidade e data selecionadas. Não haverá transferência automática da inscrição para outra modalidade, unidade ou data.

A organização poderá limitar o número de vagas por etapa, de acordo com a capacidade técnica, operacional e de equipamentos da unidade.

A organização poderá realizar confirmação de cadastro e procedimento de **check-in** no dia da seletiva. O horário-limite será informado previamente na comunicação oficial da respectiva etapa.

O participante deverá apresentar documento de identificação quando solicitado pela organização.

REALIZAÇÃO:

ORGANIZAÇÃO:

PARCERIA:

MENORES DE IDADE E AMBIENTE DIGITAL

A participação de menores de 18 anos estará condicionada à apresentação de autorização assinada pelo responsável legal, conforme modelo e procedimento definidos pela organização.

A autorização deverá contemplar a participação na competição e, quando aplicável, a captação e utilização institucional de imagem e som.

A documentação do responsável legal deverá ser conferida antes da participação, conforme procedimento estabelecido pela organização.

O tratamento de dados pessoais deverá observar as finalidades informadas no processo de inscrição, especialmente para cadastro, identificação, organização da competição, comunicação, segurança, comprovação de participação e demais finalidades institucionais relacionadas ao evento. No caso de crianças e adolescentes, o tratamento será limitado ao necessário para essas finalidades.

No caso de crianças e adolescentes, serão observadas as normas legais aplicáveis à sua proteção, inclusive as disposições do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e da legislação aplicável ao ambiente digital.

As informações relativas à participação de menores deverão ser apresentadas de maneira clara ao participante e ao seu responsável legal.

A ausência da documentação obrigatória poderá impedir a participação do menor na seletiva até a regularização da situação.

PARTICIPAÇÃO, CHECK-IN E W.O

O participante deverá comparecer à unidade na data e no horário definidos para sua seletiva e realizar o check-in dentro do prazo informado pela organização.

A ausência no horário-limite de check-in poderá caracterizar W.O., desclassificação ou perda da vaga, conforme a etapa e a necessidade de recomposição da chave.

Após o início do confronto, o abandono voluntário da partida sem autorização da arbitragem poderá ser registrado como derrota ou resultar em desclassificação, conforme a circunstância e a gravidade da ocorrência.

Em caso de ausência, desistência ou desclassificação antes do início da etapa, a organização poderá convocar outro participante, observando os critérios definidos para composição da chave.

CRONOGRAMA DA MODALIDADE

Data	Unidade
10/10/2026	PUD Engenhoca - Seletiva Regular
17/10/2026	PUD Viradouro - Seletiva Regular
24/10/2026	PUD Santa Bárbara - Seletiva Regular

31/10/2026	PUD Engenhoca - Seletiva Regular
07/11/2026	PUD Viradouro - Seletiva Regular
14/11/2026	PUD Santa Bárbara - Seletiva Regular

A organização poderá realizar ajustes no cronograma por motivos operacionais, técnicos ou de infraestrutura. Eventuais alterações serão comunicadas oficialmente aos participantes. A inscrição é específica para a modalidade, unidade e data selecionadas. Não haverá transferência automática da inscrição para outra modalidade, unidade ou data.

CHECK-IN E CONFIRMAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO

A organização poderá realizar procedimento de check-in no dia da seletiva para confirmação da presença, conferência de cadastro e organização dos confrontos.

O horário-limite para confirmação da participação será informado previamente pela organização.

O participante deverá estar presente e disponível para conferência dentro do horário estabelecido.

A ausência ou a não confirmação dentro do prazo poderá resultar na perda da participação na etapa e na reorganização da chave.

A organização poderá solicitar documento de identificação para confirmação dos dados cadastrados.

FORMATO DA COMPETIÇÃO

MODALIDADE

Competição individual, no formato 1 contra 1 (1v1). Cada etapa terá limite de até 32 participantes, sujeito à capacidade da unidade.

O sistema padrão será de eliminação direta (mata-mata). A organização poderá adequar a estrutura da chave quando houver número inferior ao limite de vagas, comunicando o formato antes do início dos confrontos.

A quantidade de classificados para o PUD Games será informada pela organização do evento principal.

FORMATO DAS PARTIDAS

As partidas serão realizadas presencialmente, no modo Versus, utilizando as plataformas e equipamentos disponibilizados pela organização.

Cada round terá duração de 99 segundos. Cada game será disputado em melhor de 3 rounds, sendo vencedor o jogador que conquistar primeiro 2 rounds.

O confronto padrão será realizado em melhor de 3 games (MD3), sendo vencedor o jogador que conquistar primeiro 2 games.

A organização poderá adotar melhor de 5 games (MD5) nas fases decisivas, como semifinal e final, conforme definição previamente comunicada aos participantes.

O formato adotado em cada fase deverá ser informado antes do início dos respectivos confrontos. A organização poderá adequar o formato em razão do número de participantes, disponibilidade de equipamentos, tempo de competição ou condições técnicas, desde que a alteração seja comunicada previamente.

PERSONAGENS E REGRAS DE CONFRONTO

A escolha do personagem será livre no primeiro game de cada confronto, observadas as opções oficialmente disponíveis na versão utilizada pela organização.

O jogador que vencer um game deverá manter o mesmo personagem no game seguinte.

O jogador que perder um game poderá trocar de personagem no game seguinte.

O vencedor também poderá alterar o tipo de controle entre games, desde que respeitadas as regras deste regulamento e as condições estabelecidas pela organização.

A escolha de personagem e configuração de controle deverá ocorrer antes do início de cada game. Não será permitida a utilização de personagens, conteúdos ou recursos que não estejam oficialmente disponíveis ou autorizados pela organização.

CENÁRIOS

A seleção dos cenários poderá ocorrer de forma aleatória ou de acordo com procedimento previamente estabelecido pela organização.

A organização poderá definir critérios específicos para a escolha dos cenários antes do início da etapa.

O cenário Training Room / Grid poderá ser utilizado para testes, configuração ou procedimentos técnicos, quando necessário.

Uma vez definido o procedimento de escolha de cenário para determinada etapa ou fase, os participantes deverão respeitá-lo.

CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Formato: 1v1.

Modo: Versus / Fighting Ground.

Duração do round: 99 segundos.

Rounds por game: melhor de 3 rounds – primeiro a 2 rounds.

Games por confronto: melhor de 3 games (MD3), salvo alteração previamente comunicada.

Plataforma: PlayStation 5.

Tipo de controle permitido: Moderno ou Clássico.

Todos os sistemas e equipamentos utilizados deverão possuir versão compatível e atualizada do jogo. As demais configurações deverão ser definidas pela organização e permanecerão

iguais para os participantes da respectiva etapa. Não será permitida a alteração das configurações de jogo sem autorização da organização ou da arbitragem.

EQUIPAMENTOS E PERIFÉRICOS

A organização disponibilizará os consoles, telas e demais equipamentos necessários à realização das partidas, conforme a infraestrutura disponível em cada unidade.

Os participantes poderão utilizar periféricos próprios, desde que:

- sejam previamente informados à organização;
- sejam compatíveis com a plataforma utilizada;
- sejam autorizados pela organização;
- não possuam funções que proporcionem vantagem competitiva indevida.

Poderão ser utilizados, quando compatíveis e autorizados, Gamepads, Arcade Sticks e controles Leverless/Hitbox.

Controles e periféricos não poderão possuir recursos de:

- Turbo;
- Macros;
- programação de sequências;
- execução automática de comandos;
- funções externas ao comportamento normal do jogo;
- qualquer outro recurso que proporcione vantagem competitiva indevida.

A organização poderá verificar os equipamentos antes do início da partida. Caso um periférico seja considerado incompatível, inadequado ou irregular, o participante deverá utilizar equipamento disponibilizado pela organização.

PAUSAS E PROBLEMAS TÉCNICOS

Falhas relacionadas ao console, tela, controle disponibilizado, conexão, energia elétrica ou demais equipamentos da organização deverão ser comunicadas imediatamente à arbitragem.

A partida poderá ser interrompida para avaliação da ocorrência.

Quando o problema estiver relacionado à infraestrutura ou ao equipamento disponibilizado pela organização, poderão ser determinadas medidas como:

- substituição do equipamento;
- retomada da partida;
- reinício do game;
- reinício do confronto;
- remarcação da partida.

A medida adotada dependerá da extensão do problema e da possibilidade de preservação das condições de igualdade entre os participantes.

Problemas decorrentes exclusivamente de equipamento pessoal ou de conexão sob responsabilidade do participante não gerarão automaticamente direito à repetição da partida.

Nenhum participante poderá abandonar, reiniciar ou solicitar voluntariamente o reinício de uma partida sem autorização da arbitragem.

CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Os participantes deverão manter comportamento compatível com os princípios do PUD Games Comunidades durante toda a competição. São obrigatórios:

- respeito aos adversários;
- respeito à arbitragem;
- respeito à organização;
- respeito aos funcionários e colaboradores das unidades;
- preservação dos equipamentos e espaços;
- cumprimento dos horários estabelecidos;
- cumprimento das regras da competição.

Condutas que prejudiquem o andamento da competição, comprometam a segurança, danifiquem equipamentos ou desrespeitem as orientações da organização poderão resultar em advertência, penalização ou desclassificação, conforme a gravidade da ocorrência e as disposições do Regulamento Geral.

TRAPAÇAS E RECURSOS INDEVIDOS

É proibida a utilização de qualquer software, hardware, dispositivo, macro, script ou recurso externo que proporcione vantagem competitiva indevida.

Também é proibida a exploração intencional de falhas ou bugs do jogo com o objetivo de obter vantagem durante o confronto.

A identificação ou comprovação de trapaça poderá resultar na desclassificação imediata do participante.

A organização poderá analisar registros da partida, equipamentos utilizados, informações técnicas, relatos da arbitragem e demais elementos disponíveis para apuração de ocorrências.

DESEMPATE E RESULTADO

O vencedor de cada round será o participante que atingir primeiro as condições de vitória estabelecidas pelo jogo.

O vencedor de cada game será o participante que conquistar primeiro 2 rounds.

O vencedor de cada confronto será o participante que conquistar primeiro o número de games necessários para o formato estabelecido naquela fase.

No formato MD3, será vencedor aquele que alcançar primeiro 2 games.

No formato MD5, será vencedor aquele que alcançar primeiro 3 games.

Não haverá empate na classificação de um confronto.

Em situações excepcionais que impeçam a conclusão normal da partida, a organização determinará o procedimento aplicável.

CLASSIFICAÇÃO PARA O PUD GAMES

A classificação seguirá o resultado final da etapa, observando a posição alcançada pelos participantes na chave de competição e a quantidade de vagas definida pela organização.

Quando houver disputa específica para definição do 3º lugar, seu resultado será utilizado para composição da classificação da etapa.

As posições subsequentes serão definidas conforme a estrutura da chave e os critérios previamente comunicados pela organização.

O participante classificado para o PUD Games deverá cumprir os procedimentos de confirmação de participação estabelecidos pela organização do evento principal.

Em caso de desistência, ausência ou impossibilidade de participação de um classificado, a organização poderá convocar o próximo participante elegível, conforme os critérios aplicáveis à etapa.

DISPOSIÇÕES OPERACIONAIS

A organização poderá realizar ajustes operacionais necessários ao desenvolvimento da competição, especialmente em situações relacionadas a:

- infraestrutura;
- disponibilidade de equipamentos;
- número de participantes;
- tempo disponível;
- conexão de internet;
- questões técnicas;
- segurança;
- funcionamento da unidade.

Eventuais ajustes deverão ser comunicados aos participantes e buscarão preservar, sempre que possível. A organização poderá estabelecer procedimentos complementares para:

- confirmação de inscrição;
- check-in;
- identificação dos participantes;
- organização das chaves;
- horários dos confrontos;
- utilização dos equipamentos;
- registro dos resultados.

Esses procedimentos deverão ser comunicados aos participantes antes de sua aplicação.

CASOS NÃO PREVISTOS

As situações não previstas neste regulamento específico serão analisadas pela Comissão Organizadora do PUD Games Comunidades 2026, considerando:

REALIZAÇÃO:



PREFEITURA DE
Niterói
TEMPO DE AVANÇAR

INOVACÃO,
CIÊNCIA
E TECNOLOGIA

SocialTEC



REDE DE
DESENVOLVIMENTO
HUMANO

ORGANIZAÇÃO:



PLATAFORMA
**URBANA
DIGITAL**
INOVACÃO • INICIATIVAS



PARCERIA:



PREFEITURA DE
Niterói | MULHER
TEMPO DE AVANÇAR

- o Regulamento Geral;
- as características da modalidade STREET FIGHTER 6;
- as condições técnicas e operacionais da competição;
- a necessidade de preservar a regularidade da disputa.

CIÊNCIA E CONCORDÂNCIA COM O REGULAMENTO

A inscrição e a participação na Seletiva PUD Games Comunidades, na modalidade STREET FIGHTER 6, implicam a ciência e a concordância do participante com todas as regras estabelecidas neste regulamento.

É responsabilidade de todos os participantes conhecer, compreender e respeitar as regras antes do início da competição e durante toda a sua participação no evento.