

O Desafio do Espadachim do Vento leva os participantes a enfrentar a velocidade e a precisão em seu auge. Inspirado na destreza de Yasuo, essa prova exige reflexos rápidos, concentração absoluta e a capacidade de transformar cada movimento em um golpe certo. A mobilidade constante e a habilidade de neutralizar ataques à distância elevam o nível da competição, tornando cada segundo uma batalha intensa. Apenas aqueles que unem disciplina e instinto conseguem triunfar diante da lâmina invisível do vento.

Para o cumprimento dessa tarefa, solicitamos que produzam até quatro vídeos (um por desafio), que podem conter cortes e/ou edições apenas na transição entre participantes, não sendo permitido cortes durante a execução de um mesmo integrante. Em cada vídeo, no mínimo 01 (um) e no máximo 05 (cinco) integrantes devem realizar o respectivo desafio, totalizando no máximo 20 (vinte) integrantes na tarefa. Não é permitido que o mesmo integrante execute mais de um desafio ou repita o mesmo desafio.

Todos os integrantes devem utilizar um cronômetro que apareça obrigatoriamente durante toda a execução do desafio. O cronômetro deve ser mostrado no início zerado e, ao final, exibir o tempo do respectivo integrante, de modo que seja possível identificar o tempo decorrido. Além disso, todas as medidas solicitadas e os materiais utilizados devem ser mostrados ao final da execução, conforme os vídeos de exemplo.

Após o desafio cumprido e as medidas e materiais apresentados no vídeo, cada participante deve se identificar de maneira clara, com o rosto visível. Os integrantes da equipe inscrita devem declarar: “Sou (nome do integrante) e estou com a equipe (nome da equipe)”, utilizando obrigatoriamente a camiseta da equipe. Já os integrantes dos apoios da equipe também poderão executar o desafio, devendo declarar: “Sou (nome do integrante do apoio), da equipe (nome da equipe de apoio), e estou apoiando a equipe (nome da equipe inscrita na G26)”, utilizando a camiseta do apoio da equipe inscrita.

Para a execução dos desafios, deve-se tomar como referência o vídeo de exemplo e seguir as orientações apresentadas na explicação, bem como as orientações descritas nesta tarefa. Seguem os desafios:

1. Desafio 1 - Tempestade de Aço

<https://youtu.be/xS7La4w5PQw>

Itens utilizados: 10 copos semelhantes ao vídeo, 5 bolas de ping pong e 1 régua de 30 centímetros.

2. Desafio 2 - Parede de Vento

<https://youtu.be/FbVVzZbVbSA>

Itens utilizados: 4 copos semelhantes ao vídeo e 4 bolas de ping pong.

3. Desafio 3 - Espada Ágil

<https://youtu.be/056LuYUt8m8>

Itens utilizados: 6 copos semelhantes ao vídeo e 1 canudo dobrável de plástico.

4. Desafio 4 - Último Suspiro

https://youtu.be/mCJ_jr8mXO4

Itens utilizados: 1 copo semelhante ao vídeo e 5 moedas (1 de 5 centavos, 1 de 10 centavos, 1 de 25 centavos, 1 de 50 centavos e 1 de 1 real).

A pontuação da tarefa será definida pela colocação em cada um dos desafios. Em cada desafio haverá classificação de 1º, 2º e 3º lugar, com a seguinte pontuação atribuída:

- 1º lugar: 150 pontos;
- 2º lugar: 100 pontos;
- 3º lugar: 60 pontos.

Após isso, será realizada a soma da pontuação obtida em todos os desafios, resultando na pontuação final de cada equipe.

As classificações serão definidas da seguinte forma: serão somados todos os tempos individuais dos integrantes da equipe que tiverem executado corretamente o desafio. Por exemplo, se no desafio 1 todos os participantes da equipe X realizarem corretamente e seus tempos forem 5, 6, 7, 8 e 10 segundos, o resultado da equipe X será de cinco vídeos concluídos em 36 segundos. A equipe que obtiver o maior número de vídeos corretos (limitados a cinco por desafio), no menor tempo total ocupará a primeira colocação, e assim sucessivamente para as demais posições.

Caso o vídeo de algum dos integrantes não esteja correto, seja na execução, na comprovação das informações solicitadas ou na identificação, a equipe não terá todos os vídeos desconsiderados, apenas aquele que apresentar erro. Assim, por exemplo, se a equipe entregar cinco vídeos e em um deles não for possível identificar claramente o integrante, enquanto os demais estiverem corretos, o resultado válido será de quatro vídeos corretos. A classificação será disputada com base nesse número de vídeos válidos e no tempo total correspondente. Além disso, qualquer tentativa de obter vantagem indevida por meio do ambiente, dos materiais ou dos próprios integrantes acarretará na imediata invalidação do vídeo.



Os vídeos deverão ser postados no Drive da equipe, obrigatoriamente nos formatos .mkv ou .mp4, dentro de uma pasta identificada com o número e o nome da tarefa. Cada desafio deverá possuir um vídeo próprio, ou seja: um vídeo para o desafio 1, outro para o desafio 2, outro para o desafio 3 e outro para o desafio 4. O nome do arquivo deve conter referência explícita ao desafio correspondente, podendo ser, por exemplo: “Desafio 1”, “1”, “Desafio Tempestade de Aço” ou “Tempestade de Aço”. Em todos os casos, o título do arquivo precisa permitir a identificação clara de qual desafio se trata.

Como bonificação desta tarefa, cada integrante que tiver o vídeo considerado correto receberá 25 fichas de Flipperama. O total máximo de bonificação possível por equipe será de 500 fichas.

CREDITS

Instruções: Entreguem o solicitado.

Horário: Até as 22h00 **Data:** 24/04 **Local:** Drive

Score: 600 **Max. score:** 600 **Bonus Extra:** 500 fichas