

1. DISPOSIÇÕES GERAIS E COMERCIALIZAÇÃO DOS INGRESSOS

1.1. Do Evento

O Arena Comic Fest 2026 será realizado nos dias **05 e 06 de dezembro de 2026**, no **Polo Caruaru**, localizado em Caruaru/PE.

1.2. Da Comercialização Oficial

Os ingressos para o Arena Comic Fest serão comercializados antecipadamente por meio da **plataforma parceira NovaOito**, com acesso através do site oficial de ingressos e dos canais oficiais divulgados pelo Arena Comic Fest.

Para garantir a segurança da compra, recomenda-se que o participante utilize exclusivamente os canais oficiais indicados pela organização.

O Arena Comic Fest não garante a autenticidade, validade ou utilização de ingressos adquiridos fora dos canais oficiais de venda, inclusive aqueles obtidos diretamente de terceiros.

1.3. Das Modalidades de Acesso

Serão disponibilizados ingressos de acesso para:

I — Sábado, válido para o dia 05 de dezembro de 2026;

II — Domingo, válido para o dia 06 de dezembro de 2026;

III — Combo Sábado + Domingo, válido para os dois dias do evento.

As categorias, condições promocionais, benefícios, critérios de meia-entrada e demais particularidades de cada modalidade serão disciplinadas nos capítulos específicos deste Regulamento.

1.4. Da Confirmação da Compra

A aquisição do ingresso somente será considerada concluída após a **efetiva confirmação do pagamento pela plataforma oficial de vendas**.

Pedidos pendentes, tentativas de pagamento ou transações ainda não aprovadas não garantem a reserva do ingresso ou da modalidade selecionada.

O participante deverá conferir, antes da finalização da compra, os dados cadastrados, a modalidade escolhida, o dia de validade do ingresso e as condições apresentadas pela plataforma.

1.5. Da Responsabilidade pelo Cadastro

O comprador é responsável pela veracidade e correção das informações fornecidas durante a aquisição dos ingressos.

Quando a compra envolver ingressos destinados a participantes distintos, os dados de cada titular deverão ser preenchidos corretamente conforme os campos disponibilizados pela plataforma.

Eventuais alterações de titularidade deverão observar exclusivamente os procedimentos oficiais previstos pela plataforma e por este Regulamento.

2. CATEGORIAS DE INGRESSOS, MEIA-ENTRADA LEGAL E ARENA SOCIAL

2.1. Das Categorias de Ingresso

Para as modalidades convencionais de acesso ao Arena Comic Fest, poderão ser disponibilizadas as seguintes categorias:

I — Inteira;

II — Meia-Entrada Legal;

III — Arena Social.

As categorias estarão disponíveis para os ingressos de **Sábado, Domingo e Combo Sábado + Domingo**, conforme oferta apresentada na plataforma oficial de vendas.

Cada categoria possui condições próprias de aquisição e utilização, que deverão ser observadas pelo participante.

2.2. Da Meia-Entrada Legal

A categoria **Meia-Entrada Legal** é destinada exclusivamente aos beneficiários contemplados pela legislação vigente, observados os requisitos e condições específicos aplicáveis a cada benefício.

Poderão utilizar a Meia-Entrada Legal estudantes, idosos, Pessoas com Deficiência (PCD), jovens de baixa renda e demais beneficiários reconhecidos pela legislação aplicável.

A aquisição e utilização dessa categoria estarão condicionadas, quando exigível, à apresentação da documentação válida necessária à comprovação do respectivo benefício.

2.3. Da Comprovação do Benefício

O participante que adquirir ingresso na categoria Meia-Entrada Legal deverá estar apto a comprovar sua condição de beneficiário mediante a documentação prevista na legislação correspondente.

A documentação poderá ser solicitada para validação do benefício, inclusive no acesso ao evento.

A simples aquisição de ingresso na categoria Meia-Entrada Legal não dispensa a comprovação do direito ao benefício quando esta for legalmente exigida.

2.4. Da Disponibilidade da Meia-Entrada Legal

A quantidade de ingressos destinados à Meia-Entrada Legal observará os **percentuais, limites e demais condições estabelecidos pela legislação vigente.**

A disponibilidade dessa categoria será administrada de acordo com os limites legalmente aplicáveis e com a quantidade de ingressos colocados à venda para o evento.

2.5. Do Arena Social

O **Arena Social** é uma modalidade promocional criada pelo Arena Comic Fest e disponibilizada ao público mediante a entrega de **1 kg (um quilograma) de alimento não perecível** no acesso ao evento.

A modalidade poderá ser adquirida por qualquer pessoa, não sendo necessário pertencer a nenhuma das categorias beneficiárias da Meia-Entrada Legal.

A entrega do alimento constitui condição para utilização do ingresso Arena Social e deverá ocorrer no acesso correspondente à modalidade adquirida.

2.6. Da Distinção entre Arena Social e Meia-Entrada Legal

O Arena Social constitui uma **condição promocional própria do Arena Comic Fest** e não se confunde com a Meia-Entrada Legal assegurada pela legislação.

Por essa razão:

I — a aquisição do Arena Social não exige comprovação de enquadramento em benefício legal;

II — sua utilização está condicionada à entrega do alimento prevista neste Regulamento;

III — os ingressos Arena Social não integram nem substituem a quantidade de ingressos destinada à Meia-Entrada Legal;

IV — a existência ou disponibilidade do Arena Social não interfere no direito dos beneficiários legais de adquirirem a categoria Meia-Entrada Legal, enquanto esta estiver disponível nos termos da legislação aplicável.

2.7. Das Condições Aplicáveis a Cada Categoria

O participante deverá selecionar, no momento da compra, a categoria de ingresso correspondente à condição que pretende utilizar.

A utilização de cada categoria estará sujeita ao cumprimento de seus respectivos requisitos, inclusive apresentação de documentação ou entrega de alimento, quando aplicável.

As demais modalidades promocionais ou especiais oferecidas pelo Arena Comic Fest, incluindo o **Arena Meet & Greet**, possuirão regras próprias previstas nos capítulos seguintes deste Regulamento.

3. ARENA MEET & GREET E KIT ARENA PRIME

3.1. Do Arena Meet & Greet

O **Arena Meet & Greet**, também denominado **Arena Meet**, é uma modalidade promocional especial do Arena Comic Fest que reúne, em uma única aquisição:

I — acesso ao Arena Comic Fest no dia ou nos dias correspondentes à modalidade adquirida;

II — participação nas sessões exclusivas de Meet & Greet previstas para a respectiva modalidade;

III — 01 (um) Kit Arena Prime com produtos oficiais do evento;

IV — acesso ao evento por entrada exclusiva destinada aos participantes da modalidade.

O Arena Meet constitui modalidade opcional e sua aquisição não é necessária para participação regular no Arena Comic Fest.

3.2. Das Modalidades do Arena Meet

Serão disponibilizadas as seguintes modalidades:

I — Arena Meet – Sábado: válida para o acesso e para as experiências correspondentes ao sábado, dia 05 de dezembro de 2026;

II — Arena Meet – Domingo: válida para o acesso e para as experiências correspondentes ao domingo, dia 06 de dezembro de 2026;

III — Arena Meet – Combo Sábado + Domingo: válida para o acesso e para as experiências correspondentes aos dois dias do evento.

As atrações participantes, horários, locais e sessões de Meet & Greet correspondentes a cada dia serão estabelecidos na **Programação Oficial do Arena Comic Fest**.

3.3. Da Composição e da Condição Promocional

O Arena Meet reúne diferentes componentes em uma única modalidade, sendo seu valor total correspondente ao conjunto formado pelo **acesso ao evento em condição promocional, experiência de Meet & Greet e Kit Arena Prime**.

A condição promocional aplicada ao componente de acesso será disponibilizada indistintamente a todos os compradores do Arena Meet, independentemente de serem ou não beneficiários da Meia-Entrada Legal.

Por essa razão, não será exigida comprovação de benefício de meia-entrada para aquisição ou utilização do Arena Meet.

3.4. Da Relação com a Meia-Entrada Legal

A existência do Arena Meet não substitui, limita ou elimina as modalidades convencionais de ingresso disponibilizadas pelo Arena Comic Fest.

Os beneficiários da Meia-Entrada Legal poderão adquirir o Arena Meet nas mesmas condições promocionais oferecidas aos demais compradores.

Caso o beneficiário pretenda adquirir somente o acesso convencional ao evento utilizando seu benefício legal, poderá optar pela categoria **Meia-Entrada Legal** correspondente ao ingresso de Sábado, Domingo ou Combo, observadas as condições previstas neste Regulamento.

3.5. Do Caráter Opcional

A aquisição do Arena Meet é inteiramente opcional.

O participante que não desejar adquirir a modalidade poderá acessar normalmente o Arena Comic Fest mediante qualquer ingresso convencional válido para o respectivo dia, observadas as categorias disponíveis e suas respectivas condições.

3.6. Da Participação de Menores

Menores de idade poderão adquirir e participar do Arena Meet, desde que sejam observadas as regras de ingresso, permanência, acompanhamento e autorização estabelecidas pelo Arena Comic Fest para a respectiva faixa etária.

As disposições específicas relativas aos menores encontram-se no capítulo próprio deste Regulamento e no **Termo de Responsabilidade para Menores**.

3.7. Do Kit Arena Prime

Cada modalidade Arena Meet dará direito a **01 (um) Kit Arena Prime**, conforme a composição oficial correspondente ao produto adquirido.

No caso do **Arena Meet – Combo Sábado + Domingo**, será fornecido **um único Kit Arena Prime** referente à modalidade completa, não havendo entrega de um segundo kit no domingo.

O Kit Arena Prime constitui benefício integrante do Arena Meet e não funciona como ingresso, credencial ou documento de identificação para acesso ao evento.

3.8. Da Escolha do Tamanho da Camiseta

Após a confirmação da compra do Arena Meet, a organização entrará em contato através dos dados cadastrados pelo comprador para solicitar o tamanho da camiseta integrante do Kit Arena Prime, entre as opções disponíveis.

É responsabilidade do comprador manter seus dados de contato atualizados e acompanhar as comunicações oficiais encaminhadas pelo Arena Comic Fest.

3.9. Da Retirada do Kit Arena Prime

A retirada do Kit Arena Prime será realizada durante os dias do evento, no ponto de atendimento indicado pela organização no Polo Caruaru.

Para a retirada, o participante deverá apresentar o **QR Code correspondente ao Arena Meet e documento oficial com foto**.

Os horários e demais orientações operacionais para retirada poderão ser divulgados previamente pelos canais oficiais do Arena Comic Fest e/ou informados durante o evento.

3.10. Da Retirada do Kit no Arena Meet – Combo

O participante do Arena Meet – Combo deverá retirar seu Kit Arena Prime, preferencialmente, na chegada ao evento no sábado, dia 05 de dezembro de 2026.

Caso o participante não compareça ao evento no sábado, o kit permanecerá disponível para retirada no domingo, dia 06 de dezembro de 2026, durante o horário estabelecido pela organização.

A retirada do kit no sábado não será necessária para utilização do ingresso no domingo, uma vez que o acesso ao segundo dia permanecerá vinculado ao cadastro do participante no sistema oficial de credenciamento.

3.11. Da Transferência dos Componentes do Arena Meet

Os componentes integrantes do Arena Meet constituem uma única modalidade e **não poderão ser transferidos ou cedidos separadamente**.

Não será permitido, por exemplo, utilizar o acesso ao evento e transferir isoladamente a experiência de Meet & Greet, o Kit Arena Prime ou outro benefício integrante da modalidade para participante distinto.

Quando permitida, a transferência de titularidade do Arena Meet deverá abranger a **modalidade integralmente**, observados os procedimentos e prazos estabelecidos para transferência de ingressos neste Regulamento.

Em caso de transferência, o tamanho da camiseta previamente informado pelo comprador original será mantido e não poderá ser alterado em razão da mudança de titularidade.

4. TITULARIDADE, TRANSFERÊNCIA E UTILIZAÇÃO DOS INGRESSOS

4.1. Da Titularidade

Os ingressos do Arena Comic Fest são nominais e ficarão vinculados aos dados do respectivo participante cadastrados na plataforma oficial de vendas.

Cada ingresso deverá ser utilizado pelo participante ao qual estiver regularmente vinculado, podendo ser solicitada a apresentação de documento oficial com foto para conferência da identidade e dos dados cadastrados.

O QR Code constitui o meio eletrônico de validação do ingresso e não deverá ser compartilhado, publicado ou disponibilizado a terceiros.

4.2. Da Transferência de Titularidade

A transferência de ingresso para outra pessoa será permitida quando realizada através do **procedimento oficial de alteração de titularidade disponibilizado pela plataforma NovaOito**, observados os prazos e condições estabelecidos para a operação.

A transferência deverá ser concluída dentro do prazo disponibilizado pela plataforma.

Após o encerramento desse prazo, a organização do Arena Comic Fest não realizará alterações de titularidade por procedimentos externos ao sistema oficial.

4.3. Da Necessidade de Transferência pelo Sistema Oficial

O simples envio, compartilhamento ou entrega do QR Code a outra pessoa **não caracteriza transferência de titularidade**.

Para que outro participante passe a ser o titular do ingresso, seus dados deverão ser devidamente registrados através do procedimento oficial de transferência disponibilizado pela plataforma.

O participante é responsável por conferir a conclusão da alteração antes da utilização do ingresso.

4.4. Dos Ingressos Individuais de Sábado e Domingo

Os ingressos individuais de Sábado e Domingo serão válidos exclusivamente para a data correspondente à modalidade adquirida.

Quando permitida e ainda disponível, a transferência desses ingressos deverá ser realizada antes de sua utilização e através do procedimento oficial previsto neste Regulamento.

Após a validação do ingresso para acesso ao evento, não será permitida sua transferência para utilização por outra pessoa.

4.5. Do Combo Sábado + Domingo

O **Combo Sábado + Domingo** é uma modalidade individual e indivisível, válida para os dois dias do Arena Comic Fest e destinada ao mesmo participante durante todo o seu período de utilização.

Não será permitido utilizar o Combo por uma pessoa no sábado e por outra pessoa no domingo.

A participação ou ausência do titular em um dos dias não autoriza a divisão da modalidade entre participantes distintos.

4.6. Da Transferência do Combo

A transferência de titularidade do Combo poderá ocorrer somente através do procedimento oficial disponibilizado pela plataforma, respeitados os prazos aplicáveis e **antes da primeira utilização da modalidade.**

Após o primeiro acesso realizado no sábado, o Combo permanecerá vinculado ao participante que iniciou sua utilização e não poderá ser transferido para outra pessoa para acesso no domingo.

O Combo não poderá ser fracionado, compartilhado ou transferido parcialmente.

4.7. Da Utilização do Combo no Segundo Dia

Após a utilização do Combo no sábado, o direito de acesso ao domingo permanecerá vinculado ao cadastro do mesmo participante no sistema oficial de credenciamento.

No segundo dia, a validação será realizada através dos procedimentos oficiais de acesso do evento.

Caso seja necessária a localização do ingresso através do CPF cadastrado, será obrigatória a apresentação de documento oficial com foto para confirmação da identidade do titular.

4.8. Da Transferência do Arena Meet

A transferência de titularidade do Arena Meet seguirá os mesmos procedimentos oficiais e prazos estabelecidos para os demais ingressos, observadas adicionalmente as regras específicas da modalidade.

A transferência compreenderá **integralmente o Arena Meet adquirido**, incluindo:

I — o acesso ao evento;

II — a participação nas sessões de Meet & Greet correspondentes;

III — o Kit Arena Prime; e

IV — os demais benefícios vinculados à modalidade.

Não será permitida a transferência isolada de qualquer desses componentes.

No Arena Meet – Combo, a transferência somente poderá ocorrer antes da primeira utilização da modalidade.

4.9. Dos Efeitos da Primeira Utilização

Considera-se iniciada a utilização de uma modalidade a partir da validação de seu primeiro acesso correspondente.

Após iniciada a utilização, o ingresso permanecerá vinculado ao participante que realizou o acesso, não podendo ser dividido ou transferido para que outra pessoa utilize benefícios ou acessos remanescentes.

Essa disposição não interfere nos direitos legalmente assegurados ao consumidor nas hipóteses de cancelamento, adiamento ou alteração relevante do evento, que serão tratados em capítulo específico deste Regulamento.

4.10. Da Responsabilidade pela Utilização do Ingresso

É responsabilidade do participante manter seu ingresso e QR Code em segurança e utilizar exclusivamente os procedimentos oficiais para qualquer alteração de titularidade.

O Arena Comic Fest poderá realizar verificações adicionais quando houver divergência entre os dados cadastrados, o titular apresentado e as informações disponíveis no sistema oficial de credenciamento.

5. CREDENCIAMENTO, QR CODE, ACESSO E REENTRADA

5.1. Do Credenciamento e da Validação do Ingresso

O acesso ao Arena Comic Fest será realizado mediante validação do ingresso pelo sistema oficial de credenciamento utilizado pelo evento.

O participante deverá apresentar o QR Code correspondente à modalidade adquirida, observadas as demais exigências de identificação ou comprovação aplicáveis ao seu ingresso.

A validação registrará a utilização do acesso correspondente no sistema.

5.2. Da Apresentação Digital do Ingresso

Não será necessário imprimir o ingresso.

O QR Code poderá ser apresentado diretamente através de celular ou outro dispositivo compatível no momento do acesso.

Recomenda-se que o participante mantenha o QR Code previamente disponível no aparelho para facilitar o processo de credenciamento e evitar dificuldades decorrentes de instabilidade de conexão com a internet.

5.3. Da Utilização de Imagem ou Captura de Tela

Será aceita a apresentação do QR Code através de imagem ou captura de tela previamente salva no aparelho, desde que o código esteja **completo, legível e válido** no momento da leitura.

O participante deverá manter a imagem em segurança e não compartilhar, publicar ou encaminhar seu QR Code a terceiros.

Cada QR Code está vinculado ao respectivo ingresso e sua utilização será registrada pelo sistema de acordo com os acessos previstos na modalidade adquirida.

5.4. Da Indisponibilidade do QR Code

Caso o participante não consiga apresentar o QR Code, inclusive em razão de perda ou exclusão do ingresso, falta de bateria, indisponibilidade do aparelho ou outra dificuldade semelhante, deverá procurar a equipe de credenciamento.

Quando disponível no sistema oficial, a equipe poderá localizar o ingresso através do **CPF cadastrado**.

Nessa hipótese, será obrigatória a apresentação de **documento oficial com foto** para confirmação da identidade do titular.

A simples informação do CPF, desacompanhada da identificação exigida, não será suficiente para liberação do acesso por esse procedimento.

5.5. Da Falta de Conexão com a Internet

A ausência de conexão com a internet não impedirá a apresentação de QR Code que tenha sido previamente salvo no aparelho e permaneça disponível para leitura.

Por essa razão, recomenda-se que o participante salve antecipadamente seu ingresso ou uma captura legível do QR Code antes de se deslocar ao evento.

Caso o código não esteja disponível, serão aplicados os procedimentos alternativos de conferência previstos neste Regulamento.

5.6. Da Apresentação de Documento

Nos ingressos que não dependam da comprovação de benefício específico, a apresentação regular e válida do QR Code será suficiente para o credenciamento, salvo quando houver necessidade de confirmação da identidade, divergência cadastral, procedimento alternativo de validação ou outra situação excepcional.

Para utilização da **Meia-Entrada Legal**, deverão ser apresentados os documentos exigidos para comprovação do respectivo benefício.

Quando o ingresso for localizado pelo CPF em substituição à apresentação do QR Code, o documento oficial com foto será obrigatório.

As regras específicas relativas à documentação e autorização de menores permanecem igualmente aplicáveis.

5.7. Dos Problemas de Leitura ou Localização do Ingresso

Caso o QR Code apresente erro de leitura ou o ingresso não seja localizado imediatamente, o participante deverá procurar a equipe responsável pelo credenciamento ou atendimento.

A equipe poderá consultar os dados disponíveis no sistema oficial e realizar as verificações necessárias antes da liberação do acesso.

Quando houver divergência entre os dados apresentados e as informações cadastradas, o participante poderá ser encaminhado para atendimento específico até que a situação seja analisada.

5.8. Do QR Code Identificado como Já Utilizado

Caso o sistema identifique o acesso correspondente ao QR Code como já utilizado, a apresentação do código, isoladamente, não garantirá nova liberação de entrada.

A equipe realizará a conferência das informações disponíveis e poderá solicitar documento oficial com foto para verificar a titularidade e analisar a ocorrência.

O participante deverá preservar seu QR Code e não compartilhá-lo com terceiros, uma vez que sua exposição poderá permitir utilização indevida.

5.9. Dos Acessos Correspondentes à Modalidade Adquirida

O ingresso somente poderá ser utilizado para os dias e acessos compreendidos na modalidade adquirida.

Nos ingressos individuais, a validade estará limitada ao respectivo dia.

Nos ingressos Combo, o acesso aos dois dias permanecerá vinculado ao mesmo participante, conforme as regras de titularidade e utilização estabelecidas no Capítulo 4 deste Regulamento.

5.10. Da Saída e Reentrada no Mesmo Dia

Será permitida a saída e reentrada do participante durante o mesmo dia de validade do ingresso.

Após o primeiro acesso, o participante receberá uma **pulseira de identificação**, que deverá permanecer colocada e íntegra enquanto pretender utilizar o direito de reentrada naquele dia.

Para retornar ao evento, o participante deverá utilizar o portão destinado à entrada e apresentar a pulseira para conferência da equipe.

5.11. Da Pulseira de Identificação

A pulseira utilizada para controle de reentrada é **peçoal e intransferível**.

Pulseiras removidas, rompidas, adulteradas ou transferidas para outra pessoa não serão aceitas para fins de reentrada.

A pulseira não substitui o ingresso, documento, comprovação de benefício ou demais procedimentos de identificação quando estes forem solicitados pela organização.

Sua finalidade é identificar o participante que já realizou o primeiro acesso e está utilizando o direito de saída e retorno no mesmo dia.

5.12. Da Segurança no Credenciamento

O participante deverá seguir as orientações da equipe oficial durante os procedimentos de acesso, validação e reentrada.

Sempre que houver suspeita de utilização indevida, duplicidade, divergência de titularidade ou outra irregularidade relacionada ao ingresso, a organização poderá realizar as verificações necessárias no sistema antes da liberação do acesso.

6. REGRAS DA EXPERIÊNCIA MEET & GREET

6.1. Da Experiência

O Meet & Greet é uma experiência exclusiva de interação entre os participantes das modalidades Arena Meet e as atrações participantes do Arena Comic Fest.

As sessões serão realizadas em espaço específico e de acordo com os horários estabelecidos na Programação Oficial.

Cada participante terá direito à interação organizada com as atrações correspondentes à sua modalidade, incluindo **foto e autógrafo**, observadas as regras deste Regulamento e o tempo destinado a cada atendimento.

6.2. Do Acesso às Sessões

Para participar de uma sessão de Meet & Greet, será necessário possuir modalidade Arena Meet válida para o respectivo dia.

As atrações participantes, horários, locais e demais orientações serão divulgados na **Programação Oficial do Arena Comic Fest** e poderão ser reforçados através dos canais oficiais do evento.

O participante deverá acompanhar a programação correspondente ao dia de sua modalidade.

6.3. Da Apresentação e Antecedência

O participante deverá comparecer ao ponto indicado para o Meet & Greet com **pelo menos 15 (quinze) minutos de antecedência** em relação ao horário previsto para a sessão.

Esse período será utilizado para conferência dos participantes, organização da fila e orientações necessárias antes do início das interações.

Recomenda-se consultar novamente a Programação Oficial no dia do evento para verificar eventuais atualizações de horário ou local.

6.4. Da Organização e Ordem de Atendimento

A entrada e a ordem de atendimento no Meet & Greet serão organizadas por **ordem de chegada**.

O espaço poderá ser aberto aos participantes antes do horário previsto para o início das interações, permitindo a organização da fila e acomodação do público.

A atração iniciará as interações no horário estabelecido na Programação Oficial.

A chegada antecipada ou a posição na fila não aumentará o tempo individual de interação, servindo apenas para determinar a ordem de atendimento.

6.5. Do Tempo de Interação

Cada participante deverá respeitar o tempo de interação determinado pela organização para o atendimento com cada atração.

O tempo será administrado de modo a permitir o atendimento organizado dos participantes sem comprometer as atividades e compromissos posteriores das atrações.

Quando o período destinado à interação estiver próximo do encerramento, a equipe poderá orientar o participante a concluir a foto, o autógrafo ou a interação.

Encerrado o atendimento, o participante deverá liberar a posição de interação para o próximo participante.

6.6. Das Fotografias

O Arena Comic Fest contará com **fotógrafos oficiais** para registrar os participantes durante as sessões de Meet & Greet.

O participante também poderá utilizar seu próprio celular para obter um registro imediato da experiência, devendo manter o aparelho previamente preparado, com a câmera aberta e pronto para utilização, de forma a não atrasar o atendimento.

Quando houver disponibilidade, o participante poderá solicitar a alguém que esteja acompanhando a dinâmica do Meet & Greet que realize o registro utilizando seu aparelho.

A equipe oficial do evento não será designada ou obrigada a operar celulares, câmeras ou outros equipamentos particulares dos participantes.

6.7. Das Solicitações de Vídeos e Performances

Não serão permitidas durante o Meet & Greet solicitações de:

- I** — vídeos ou gravações personalizadas;
- II** — “alôs” ou mensagens gravadas;
- III** — interpretações ou imitações de personagens;
- IV** — reprodução de falas específicas; ou
- V** — performances particulares solicitadas às atrações.

A medida tem como finalidade preservar o tempo de atendimento e garantir a organização e igualdade da experiência entre os participantes.

6.8. Dos Autógrafos

Cada participante terá direito a:

- I** — 01 (um) autógrafo no pôster oficial fornecido pelo Arena Comic Fest; e

II — 01 (um) item pessoal adicional para autógrafo.

O item pessoal deverá estar previamente separado e pronto para apresentação no momento do atendimento.

A organização disponibilizará canetas e marcadores adequados para os autógrafos. O participante poderá utilizar material próprio, desde que seja adequado e possa ser utilizado com segurança.

6.9. Dos Itens Pessoais para Autógrafo

A organização e/ou a própria atração poderão recusar itens considerados inadequados, ofensivos, perigosos ou incompatíveis com a dinâmica do Meet & Greet.

O participante é responsável por apresentar o item dentro do tempo destinado à sua interação e de forma que sua utilização não prejudique o andamento da sessão.

6.10. Das Dedicatórias

Será permitida a solicitação de dedicatória simples, como o nome do participante ou uma breve mensagem, desde que possa ser realizada dentro do tempo destinado ao atendimento e seja aceita pela atração.

Pedidos extensos, desenhos, textos longos ou solicitações que demandem tempo adicional poderão ser recusados.

A realização e o conteúdo da dedicatória estarão sempre sujeitos à disponibilidade e concordância da própria atração.

6.11. Da Entrega de Presentes

O participante poderá entregar pequenos presentes ou lembranças diretamente à atração durante o Meet & Greet, desde que sejam adequados e não comprometam o tempo destinado à interação.

Não será permitida a entrega de:

I — alimentos;

II — bebidas;

III — produtos perecíveis;

IV — objetos perigosos, inadequados ou ofensivos; ou

V — itens incompatíveis com o ambiente ou com as condições de segurança do evento.

Presentes de grande volume ou que exijam preparação, abertura ou montagem durante o atendimento poderão não ser aceitos.

A organização poderá realizar orientações ou verificações quando necessário, e a atração poderá optar por não receber determinado presente.

6.12. Da Permanência no Espaço após a Interação

Após concluir sua foto, autógrafos e interação, o participante poderá permanecer no espaço do Meet & Greet, desde que não interfira na fila, circulação, atendimento ou experiência dos demais participantes.

A permanência no local **não dará direito a nova interação, novas fotografias ou novos autógrafos** com a atração.

A equipe poderá orientar o deslocamento do participante sempre que necessário para preservar a organização do espaço.

6.13. Dos Atrasos

É responsabilidade do participante acompanhar a Programação Oficial e comparecer ao local indicado no horário estabelecido.

Caso o participante chegue após o início da sessão, a equipe poderá permitir sua participação quando a atração ainda estiver realizando o Meet & Greet e houver possibilidade de inserção sem prejuízo à organização e aos demais participantes.

Caso a sessão tenha sido encerrada ou a atração já tenha deixado o local, **não será possível garantir novo atendimento ou encaixe em outro horário.**

6.14. Da Participação Facultativa nas Sessões

O participante não será obrigado a participar de todas as sessões de Meet & Greet disponíveis em sua modalidade.

Será possível escolher as atrações com as quais deseja participar, observados os respectivos dias, horários e condições estabelecidos na Programação Oficial.

A decisão voluntária de não participar de determinada sessão não gerará crédito, substituição, compensação ou direito de utilização da experiência em outro dia ou horário.

6.15. Do Arena Meet – Combo

O Arena Meet – Combo contempla as experiências de Meet & Greet programadas para os dois dias do evento, observadas as atrações e sessões correspondentes a cada dia.

As atrações poderão ser diferentes no sábado e no domingo.

O participante deverá acompanhar separadamente os horários e locais das sessões de cada dia.

A participação ou ausência em determinada sessão no sábado não substituirá, transferirá ou modificará as sessões previstas para o domingo, e vice-versa.

6.16. Dos Menores e seus Acompanhantes

O acesso ao Meet & Greet é destinado aos participantes que possuam modalidade Arena Meet válida para o respectivo dia.

Quando um menor necessitar, conforme as regras do evento, da presença de responsável ou acompanhante autorizado, será permitida a presença desse responsável durante o acompanhamento necessário, conforme orientação da equipe.

A presença do responsável para fins de acompanhamento **não concede automaticamente direito individual a fotos, autógrafos, brindes ou demais benefícios do Arena Meet.**

Para participar da experiência individualmente, o acompanhante deverá possuir sua própria modalidade Arena Meet válida.

6.17. Da Pessoa com Deficiência e do Acompanhante

Participantes com deficiência terão asseguradas as condições de acessibilidade e atendimento prioritário aplicáveis durante a organização e o acesso ao Meet & Greet.

Quando a presença de acompanhante for necessária para assistência à Pessoa com Deficiência, seu acesso será organizado pela equipe de modo a permitir o suporte necessário.

A presença do acompanhante para fins de assistência não o torna participante individual do Meet & Greet nem lhe concede, por si só, direito próprio a fotos, autógrafos, brindes ou demais benefícios do Arena Meet.

Caso o acompanhante também deseje participar individualmente da experiência, deverá possuir sua própria modalidade Arena Meet válida.

6.18. Das Alterações de Horário, Local ou Ordem das Sessões

Os horários, locais e a ordem das sessões de Meet & Greet poderão sofrer ajustes em razão de necessidades operacionais, logística das atrações, atrasos, situações de força maior ou outras circunstâncias relacionadas à realização do evento.

Sempre que possível, alterações relevantes serão comunicadas através dos canais oficiais do Arena Comic Fest e/ou pela equipe durante o evento.

Em caso de alteração, será considerada válida a programação atualizada divulgada pela organização.

Caso uma alteração relevante impeça a realização da experiência nas condições previstas, serão informados aos participantes afetados os procedimentos aplicáveis, observada a legislação vigente.

6.19. Do Cancelamento de Atração

A participação das atrações poderá ser afetada por circunstâncias alheias ao controle do Arena Comic Fest, incluindo questões de saúde, transporte, logística, força maior ou outros impedimentos supervenientes.

Caso uma atração cancele sua participação, a organização comunicará a alteração pelos canais oficiais e informará aos participantes eventualmente afetados os procedimentos adotados.

Dependendo das circunstâncias, poderão ser adotadas medidas como:

I — substituição da atração;

II — reorganização da experiência;

III — compensação relacionada ao componente afetado; ou

IV — outras soluções cabíveis de acordo com a situação e com a legislação aplicável.

Eventuais solicitações de cancelamento ou reembolso serão analisadas considerando a modalidade adquirida, a extensão da alteração ocorrida, os serviços efetivamente prestados e a legislação vigente.

7. PAGAMENTO, TAXAS E CONFIRMAÇÃO DA COMPRA

7.1. Das Formas de Pagamento

As formas de pagamento disponíveis para aquisição dos ingressos serão aquelas apresentadas pela **plataforma oficial de vendas** no momento da compra.

As opções poderão variar de acordo com a modalidade adquirida e com as condições disponibilizadas pela plataforma e pelos respectivos meios de pagamento.

Antes de concluir a operação, o comprador deverá conferir a forma de pagamento selecionada, os valores apresentados e as demais condições aplicáveis à transação.

7.2. Dos Preços e Eventuais Taxas

O preço correspondente a cada ingresso ou modalidade será informado durante o processo de compra.

Caso incidam **taxas de serviço, processamento ou outras cobranças relacionadas à operação**, seus respectivos valores deverão ser apresentados pela plataforma antes da confirmação do pagamento.

O comprador deverá conferir o resumo final do pedido antes da conclusão da compra, incluindo os produtos selecionados, seus respectivos valores e eventuais cobranças adicionais.

7.3. Do Parcelamento

Quando disponibilizado pela plataforma oficial, o pagamento poderá ser realizado de forma parcelada.

A quantidade de parcelas disponíveis, o valor de cada parcela e a eventual incidência de juros ou outros encargos serão apresentados ao comprador antes da confirmação da operação.

A escolha da forma de pagamento e das condições de parcelamento será de responsabilidade do comprador dentre as opções disponibilizadas pela plataforma.

7.4. Da Confirmação do Pagamento

A compra somente será considerada **confirmada após a efetiva aprovação do pagamento pela plataforma oficial de vendas**.

A criação de pedido, seleção de ingresso, tentativa de pagamento ou existência de transação pendente **não garante a reserva do ingresso, vaga, benefício ou modalidade selecionada**.

Enquanto o pagamento não estiver efetivamente aprovado, a aquisição não será considerada concluída.

Essa regra aplica-se também às modalidades de quantidade limitada, incluindo o **Arena Meet & Greet**.

7.5. Da Recusa do Pagamento

A transação poderá ser recusada pelo meio de pagamento, instituição financeira ou pelos procedimentos de segurança utilizados no processamento da compra.

Em caso de recusa, o comprador deverá conferir os dados informados e, quando disponível, poderá realizar nova tentativa ou selecionar outra forma de pagamento oferecida pela plataforma.

Persistindo o problema, o comprador deverá procurar sua instituição financeira ou o suporte da plataforma oficial de vendas.

A tentativa recusada não produzirá confirmação ou reserva do ingresso.

7.6. Da Aprovação e Liberação do Ingresso

A liberação do ingresso ocorrerá após a confirmação do pagamento pela plataforma, podendo o prazo de processamento variar conforme a forma de pagamento utilizada e a análise da transação.

Após a aprovação, o ingresso será disponibilizado pelos meios indicados pela plataforma e permanecerá vinculado aos dados cadastrados para o respectivo participante.

O comprador deverá acompanhar o endereço de e-mail utilizado na compra e os meios disponibilizados pela plataforma para consulta dos ingressos adquiridos.

7.7. Da Não Localização do Ingresso após o Pagamento

Caso o pagamento esteja aprovado e o ingresso ainda não seja localizado, o comprador deverá verificar:

I — o endereço de e-mail utilizado na compra;

II — as pastas de spam ou lixo eletrônico; e

III — a área destinada ao participante ou comprador na plataforma oficial, quando disponível.

Persistindo o problema, deverá ser procurado o suporte oficial da plataforma ou o canal de atendimento indicado pelo Arena Comic Fest.

7.8. Da Compra de Múltiplos Ingressos

Quando uma mesma operação compreender ingressos destinados a participantes diferentes, deverão ser preenchidos corretamente os dados correspondentes a cada titular, conforme os campos disponibilizados pela plataforma.

A aquisição conjunta de vários ingressos não altera sua natureza individual nem autoriza o compartilhamento ou utilização por participantes diferentes daqueles regularmente cadastrados.

Eventuais alterações posteriores de titularidade deverão seguir exclusivamente as regras estabelecidas no **Capítulo 4 deste Regulamento**.

7.9. Da Segurança da Compra

O comprador deverá realizar a aquisição exclusivamente através da plataforma e dos canais oficiais indicados pelo Arena Comic Fest.

A organização não garante a autenticidade ou validade de ingressos adquiridos fora dos canais oficiais.

Questões relacionadas especificamente ao processamento financeiro da operação, incluindo recusa, aprovação ou funcionamento do meio de pagamento, poderão ser direcionadas ao suporte da plataforma ou à instituição financeira responsável, conforme a natureza da ocorrência.

9. MENORES, GRATUIDADE INFANTIL, PCD, ACESSIBILIDADE E ATENDIMENTO PRIORITÁRIO

9.1. Da Participação de Crianças e Adolescentes

Crianças e adolescentes poderão participar do Arena Comic Fest, observadas as regras de acompanhamento, identificação e autorização estabelecidas para cada faixa etária.

Os participantes menores de idade deverão observar também as disposições constantes no **Termo de Responsabilidade para Menores**, disponibilizado pelos canais oficiais do Arena Comic Fest.

9.2. Dos Participantes de até 14 Anos

Participantes de até **14 (quatorze) anos** deverão permanecer acompanhados por pessoa maior de 18 anos durante o evento.

Quando o acompanhante não for pai, mãe ou responsável legal do menor, deverá ser apresentada a autorização correspondente, conforme as regras e o modelo disponibilizados pelo Arena Comic Fest.

O acompanhante deverá portar documento oficial de identificação.

9.3. Dos Participantes de 15 a 17 Anos

Adolescentes de **15 (quinze) a 17 (dezessete) anos** poderão participar do Arena Comic Fest desacompanhados, desde que apresentem a autorização exigida pelo evento, devidamente preenchida e assinada pelo responsável legal, juntamente com documento de identificação.

As condições e o modelo de autorização aplicáveis serão disponibilizados juntamente com o Termo de Responsabilidade para Menores.

9.4. Da Documentação dos Menores

O menor deverá apresentar documento de identificação e, quando aplicável à sua situação, a respectiva autorização para entrada e permanência no evento.

O acompanhante também deverá apresentar documento oficial de identificação.

A organização poderá realizar a conferência da documentação no acesso ao Arena Comic Fest e sempre que necessário para aplicação das regras relativas à participação de menores.

9.5. Da Gratuidade Infantil

Crianças de **0 (zero) a 5 (cinco) anos** terão acesso gratuito ao Arena Comic Fest.

Para utilização da gratuidade:

- I** — a criança não precisará possuir ingresso próprio;
- II** — não será necessário cadastrá-la ou identificá-la durante a compra on-line;
- III** — não haverá emissão ou retirada de ingresso específico para a criança no evento;
- IV** — a criança deverá estar acompanhada por adulto responsável; e
- V** — o adulto acompanhante deverá possuir seu próprio ingresso válido e regularmente adquirido para o respectivo dia.

A gratuidade concedida à criança **não se estende ao adulto acompanhante**.

9.6. Da Comprovação da Idade para Gratuidade

Quando necessário, a organização poderá solicitar documento que permita comprovar a idade da criança para confirmação do direito à gratuidade.

A ausência de ingresso próprio para a criança beneficiária da gratuidade não dispensa a comprovação de idade quando solicitada pela equipe.

9.7. Da Obrigatoriedade de Ingresso a partir dos 6 Anos

A partir dos **6 (seis) anos completos**, será obrigatória a apresentação de ingresso válido para acesso ao Arena Comic Fest.

A categoria do ingresso deverá observar as condições aplicáveis ao participante e as modalidades disponíveis na plataforma oficial de vendas.

9.8. Do Acesso e Atendimento às Pessoas com Deficiência

O Arena Comic Fest proporcionará condições de acessibilidade, atendimento prioritário e suporte às **Pessoas com Deficiência (PCD)** durante o evento.

A equipe de atendimento e credenciamento estará disponível para orientar o participante quando houver necessidade de auxílio relacionado ao acesso, deslocamento ou utilização dos espaços.

As condições de acessibilidade serão organizadas considerando a estrutura do local e as necessidades apresentadas pelos participantes.

9.9. Do Acompanhante da Pessoa com Deficiência

Quando o acompanhamento for necessário, o acompanhante da Pessoa com Deficiência terá direito ao benefício da **Meia-Entrada Legal**, observadas as condições e formas de comprovação estabelecidas pela legislação vigente.

A condição que fundamenta o benefício poderá ser verificada quando exigida durante a aquisição e/ou no acesso ao evento.

As regras específicas relativas à participação do acompanhante em experiências como o Meet & Greet permanecem disciplinadas no capítulo correspondente deste Regulamento.

9.10. Do Atendimento Prioritário

O Arena Comic Fest observará as regras legais de atendimento prioritário, organizando seus procedimentos de acesso e atendimento de forma a assegurar os direitos das pessoas contempladas pela legislação.

Quando necessário, a equipe poderá direcionar o participante para filas, acessos ou procedimentos específicos destinados ao atendimento prioritário.

O atendimento prioritário não altera as regras próprias de ingresso, credenciamento ou participação em atividades que exijam inscrição, horário determinado ou modalidade específica.

9.11. Da Solicitação de Auxílio durante o Evento

O participante que necessitar de auxílio relacionado à acessibilidade poderá procurar a equipe oficial do Arena Comic Fest nos pontos de atendimento e credenciamento.

A equipe realizará a orientação necessária ou encaminhará o participante ao setor responsável, conforme a necessidade apresentada.

9.12. Das Necessidades que Demandem Planejamento Prévio

Caso o participante possua necessidade específica de acessibilidade que demande planejamento prévio da organização, recomenda-se entrar em contato com os canais oficiais de atendimento do Arena Comic Fest antes da realização do evento.

O contato antecipado permitirá que a equipe avalie previamente as condições necessárias e a melhor forma de assistência dentro da estrutura disponível.

10. SEGURANÇA, ANTIFRAUDE E ATENDIMENTO

10.1. Dos Canais Oficiais de Venda

Os ingressos destinados ao público serão comercializados através da **plataforma oficial de vendas indicada pelo Arena Comic Fest**.

Para maior segurança, o participante deverá acessar a plataforma preferencialmente através do site e dos canais oficiais divulgados pelo evento.

O Arena Comic Fest não garante a autenticidade, validade ou utilização de ingressos adquiridos fora dos canais oficiais de venda.

10.2. Da Compra de Ingressos de Terceiros

Recomenda-se que o participante não adquira ingressos oferecidos diretamente por desconhecidos, perfis de redes sociais, grupos de mensagens, sites de revenda ou outros canais não indicados oficialmente pelo Arena Comic Fest.

A aquisição realizada diretamente entre particulares ocorre fora do procedimento oficial de comercialização do evento e poderá expor o comprador a ingressos inválidos, QR Codes compartilhados ou outras situações de fraude.

A existência de uma imagem, arquivo ou QR Code apresentado por terceiro não constitui, por si só, garantia de autenticidade, titularidade ou validade do ingresso.

10.3. Das Solicitações de Pagamento por Canais Não Oficiais

A comercialização dos ingressos destinados ao público seguirá o procedimento disponibilizado pela plataforma oficial indicada pelo Arena Comic Fest.

O participante deverá desconfiar de perfis, números de telefone ou pessoas que solicitem pagamentos diretos para garantir ingressos, Arena Meet, benefícios ou reservas fora do procedimento oficial de venda.

Antes de realizar qualquer pagamento relacionado a ingresso destinado ao público, recomenda-se confirmar a informação através dos canais oficiais do Arena Comic Fest.

10.4. Da Proteção do Ingresso e do QR Code

O QR Code do ingresso é pessoal e deverá ser mantido em segurança pelo participante.

Não deverão ser publicadas ou compartilhadas fotografias, capturas de tela, arquivos ou outras imagens em que o QR Code esteja visível.

A exposição do código poderá permitir que terceiros tenham acesso às informações necessárias para tentativa de utilização indevida do ingresso.

10.5. Da Exposição Acidental do QR Code

Caso o participante compartilhe ou publique seu QR Code por engano, deverá procurar, assim que identificar a ocorrência, o **suporte da plataforma oficial de ingressos** e informar a situação.

A exclusão posterior de uma publicação ou mensagem não garante que o código não tenha sido previamente copiado por terceiros.

Quando houver suspeita de exposição ou utilização indevida, poderão ser realizadas verificações adicionais de titularidade e das informações disponíveis no sistema.

10.6. Do QR Code Identificado como utilizado

Caso o sistema indique que o acesso correspondente ao QR Code já foi utilizado e o titular informe que ainda não realizou sua entrada, deverá procurar imediatamente a equipe de credenciamento ou atendimento do Arena Comic Fest.

A equipe realizará a conferência das informações disponíveis no sistema e poderá solicitar **documento oficial com foto** para verificação da titularidade.

A simples apresentação do QR Code não garantirá a liberação de novo acesso quando o sistema registrar utilização anterior.

A situação deverá ser analisada pela equipe antes de qualquer procedimento de liberação.

10.7. Dos Problemas de Localização ou Validação do Ingresso

Caso o ingresso apresente erro ou não seja localizado durante o acesso, o participante será orientado a procurar a equipe responsável pelo credenciamento ou atendimento.

Poderão ser utilizados os procedimentos alternativos de consulta e identificação previstos no **Capítulo 5 deste Regulamento**, conforme as informações disponíveis no sistema oficial.

Quando necessária a confirmação da identidade, poderá ser exigida a apresentação de documento oficial com foto.

Havendo divergência nas informações, o acesso ficará sujeito à análise da equipe responsável antes da liberação.

10.8. Da Identificação da Equipe Oficial

Os integrantes da organização e das equipes de atendimento estarão devidamente identificados durante o Arena Comic Fest através de **credenciais, uniformes ou outros elementos oficiais de identificação**.

Em caso de dúvida sobre a identidade de alguém que se apresente como membro da organização, o participante deverá procurar um ponto oficial de atendimento antes de fornecer informações pessoais ou entregar documentos.

10.9. Da Proteção de Dados Bancários e Senhas

O participante não deverá fornecer a membros da equipe do Arena Comic Fest:

I — senhas pessoais;

II — senhas bancárias;

III — códigos de segurança de cartões;

IV — códigos de autenticação de aplicativos bancários; ou

V — outras credenciais pessoais de acesso financeiro.

Em caso de solicitação suspeita, o participante deverá interromper o contato e procurar um canal oficial do Arena Comic Fest.

10.10. Do Atendimento Antes do Evento

Antes da realização do evento, dúvidas e solicitações poderão ser encaminhadas através dos canais oficiais de atendimento divulgados pelo Arena Comic Fest em seu site e redes sociais oficiais.

Questões relacionadas especificamente ao processamento da compra, pagamento, emissão, transferência ou funcionamento do ingresso poderão ser direcionadas ao suporte da plataforma oficial, quando aplicável.

10.11. Do Atendimento Durante o Evento

Durante o Arena Comic Fest, o participante poderá procurar os **pontos oficiais de atendimento e credenciamento** disponíveis no local.

A equipe poderá orientar o participante em situações relacionadas ao ingresso, acesso, credenciamento, acessibilidade, objetos perdidos ou encontrados e demais questões operacionais relacionadas à participação no evento.

10.12. Da Perda de Celular, Documento ou Outros Pertences

Em caso de perda de celular, documento ou outro pertence durante o evento, o participante deverá procurar um ponto oficial de atendimento ou solicitar orientação a um membro identificado da equipe.

Nos casos relacionados ao ingresso, a equipe poderá consultar as informações disponíveis no sistema conforme os procedimentos previstos neste Regulamento.

Quando a comprovação de identidade for necessária, a ausência de documento poderá impedir a conclusão imediata do procedimento de validação.

Objetos perdidos ou encontrados serão tratados conforme as orientações operacionais estabelecidas pela organização durante o evento.

10.13. Da Verificação dos Canais de Comunicação

O participante deverá verificar se está utilizando um canal oficial antes de fornecer dados pessoais ou informações relacionadas à sua compra.

Em caso de dúvida sobre mensagens, cobranças, perfis, links ou orientações recebidas em nome do Arena Comic Fest, recomenda-se confirmar sua autenticidade através dos canais oficiais antes de realizar qualquer ação.