

EDITAL TORNEIO GAMER

1. APRESENTAÇÃO

- 1.1. O presente Edital estabelece as normas para inscrição, participação e realização dos Torneios de Games promovidos pelo Arena Comic Fest.
- 1.2. Os torneios têm como finalidade proporcionar competições organizadas, acessíveis e transparentes, incentivando a integração entre jogadores, o espírito esportivo e o fortalecimento da comunidade gamer.
- 1.3. As modalidades oficiais, configurações dos jogos, formatos das competições e demais informações específicas serão divulgadas em anexos e comunicados oficiais da Organização.
- 1.4. Todos os participantes deverão observar as disposições deste Edital, do Regulamento Geral do Arena Comic Fest e das orientações da Comissão Organizadora e da Arbitragem.

2. OBJETIVO

- 2.1. O presente Edital tem por objetivo estabelecer as normas para inscrição, organização e participação nos Torneios de Games do Arena Comic Fest.
- 2.2. Os torneios visam promover competições justas, organizadas e acessíveis, proporcionando entretenimento, integração entre os participantes e o desenvolvimento da comunidade gamer.
- 2.3. As competições serão conduzidas com base nos princípios da boa-fé, respeito mútuo, espírito esportivo e igualdade de condições entre todos os competidores.
- 2.4. A participação nos torneios implica na plena ciência e aceitação deste Edital, do Regulamento Geral do Arena Comic Fest e das decisões da Comissão Organizadora e da Arbitragem.

3. QUEM PODE PARTICIPAR

- 3.1. Poderá participar dos Torneios de Games qualquer pessoa que atenda aos requisitos estabelecidos neste Edital e nas regras específicas de cada modalidade.

3.2. Menores de 18 (dezoito) anos poderão participar mediante autorização de seu responsável legal, quando exigida pela Organização.

3.3. Cada participante poderá inscrever-se em uma ou mais modalidades, desde que não haja conflito de horários entre as competições.

3.4. Não poderão participar da mesma modalidade membros da Comissão Organizadora, da Arbitragem ou qualquer pessoa diretamente envolvida na organização daquele torneio.

3.5. A Organização poderá limitar o número de participantes por modalidade, conforme a capacidade operacional de cada competição.

4. INSCRIÇÕES

4.1. As inscrições para os Torneios de Games serão realizadas exclusivamente no local do evento, até 30 (trinta) minutos antes do horário previsto para o início de cada modalidade. Os horários de cada torneio serão divulgadas na programação oficial, que será disponibilizada nos canais oficiais.

4.2. Para efetuar a inscrição, o participante deverá preencher a ficha oficial disponibilizada pela Organização, fornecendo as informações solicitadas.

4.3. Após a conclusão da inscrição, o participante será imediatamente incluído na chave oficial da respectiva modalidade.

4.4. Não serão aceitas novas inscrições após o início do torneio da modalidade correspondente.

4.5. A participação nos Torneios de Games será gratuita, não havendo cobrança de taxa de inscrição.

4.6. Ao realizar sua inscrição, o participante declara estar ciente e de acordo com este Edital, com o Regulamento Geral do Arena Comic Fest e com as regras específicas da modalidade em que estiver inscrito.

5. FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1. Todas as modalidades serão disputadas em sistema de eliminação simples (mata-mata), no qual o participante eliminado em uma partida estará automaticamente eliminado da competição.

5.2. O chaveamento será formado após o encerramento das inscrições da respectiva modalidade.

5.3. Os confrontos seguirão sucessivamente até a definição dos semifinalistas, finalistas e vencedores da competição.

- 5.4. Os vencedores das semifinais disputarão a grande final, que definirá o Campeão e o Vice-Campeão da modalidade.
- 5.5. Os participantes derrotados nas semifinais disputarão a partida de 3º lugar, que definirá o terceiro colocado da modalidade.
- 5.6. Os participantes deverão permanecer atentos às chamadas da Arbitragem, sendo de sua exclusiva responsabilidade comparecer ao local da partida quando convocados.
- 5.7. Os horários das partidas poderão sofrer alterações em razão do andamento das competições ou por necessidade operacional da Organização.

6. REGRAS DOS TORNEIOS

6.1. Chamada dos Participantes

- 6.1.1. Os participantes deverão permanecer próximos à área da competição durante a realização de sua modalidade.
- 6.1.2. A Arbitragem realizará a chamada dos competidores antes de cada confronto.
- 6.1.3. O participante que não comparecer após a chamada da Arbitragem será declarado ausente (W.O.) e eliminado da competição.
- 6.1.4. A quantidade de chamadas e o tempo de espera poderão ser definidos pela Arbitragem, conforme as necessidades operacionais do evento.

6.2. Durante as Partidas

- 6.2.1. Antes do início de cada partida, os competidores deverão confirmar junto à Arbitragem se os controles, configurações e personagens estão corretos.
- 6.2.2. Após o início da partida, não serão aceitas reclamações referentes a configurações previamente confirmadas pelos competidores, salvo falhas técnicas constatadas pela Arbitragem.
- 6.2.3. Durante a realização das partidas, somente os competidores e a Arbitragem poderão permanecer na área de competição, salvo autorização expressa da Organização.

6.3. Conduta dos Participantes

- 6.3.1. Todos os participantes deverão manter comportamento respeitoso com adversários, público, equipe de arbitragem e organização.

6.3.2. Não serão toleradas ofensas, ameaças, discriminação, tumultos, agressões físicas ou verbais, condutas antidesportivas ou qualquer atitude que comprometa o bom andamento da competição.

6.3.3. O participante é responsável pela conservação dos equipamentos utilizados durante a competição, respondendo por danos causados por uso inadequado ou intencional.

7. PREMIAÇÃO

7.1. A premiação de cada modalidade será divulgada previamente pela Organização nos canais oficiais do Arena Comic Fest.

7.2. Serão premiados, o Campeão, o Vice-Campeão e o Terceiro Colocado de cada modalidade.

7.3. A forma e a composição da premiação de cada modalidade serão definidas e divulgadas pela Organização antes do início das competições.

7.4. Para ter direito à premiação, o participante deverá cumprir todas as disposições deste Edital e permanecer regularmente classificado até o encerramento da competição.

7.5. Em caso de desclassificação de um participante premiado, a Organização poderá promover a reclassificação dos competidores subsequentes, conforme o resultado da competição.

7.6. A cerimônia de premiação será realizada durante o Arena Comic Fest, após o encerramento dos torneios, em local e horário definidos pela Organização.

8. CANCELAMENTO E DESCLASSIFICAÇÃO

8.1. O participante poderá ser desclassificado da competição pelo descumprimento deste Edital, do Regulamento Geral do Arena Comic Fest, das regras específicas da modalidade ou das determinações da Arbitragem e da Organização.

8.2. Constituem motivos para advertência, perda de partida ou desclassificação, conforme a gravidade da ocorrência e a decisão da Arbitragem:

- a) não comparecer quando convocado para sua partida, caracterizando W.O.;
- b) adotar conduta antidesportiva, ofensiva ou desrespeitosa;

c) praticar qualquer forma de fraude, trapaça ou tentativa de obter vantagem indevida;

d) utilizar pausas de forma indevida ou para obter vantagem competitiva;

e) causar danos intencionais aos equipamentos, instalações ou materiais utilizados na competição;

f) descumprir as determinações da Arbitragem ou da Organização.

8.3. A desclassificação poderá ocorrer antes, durante ou após a realização da partida, caso seja constatada qualquer irregularidade.

8.4. O participante desclassificado perderá o direito à premiação e à classificação obtida, podendo a Organização promover a reclassificação dos competidores subsequentes, quando aplicável.

8.5. As decisões da Arbitragem e da Organização serão soberanas no âmbito da competição, não cabendo recurso após a divulgação da decisão final.

9. DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. A inscrição nos Torneios de Games implica na plena ciência e aceitação deste Edital, do Regulamento Geral do Arena Comic Fest e das regras específicas de cada modalidade.

9.2. Os casos omissos ou situações não previstas neste Edital serão analisados e decididos pela Organização e pela Arbitragem, observando os princípios da boa-fé, da igualdade entre os participantes e do bom andamento da competição.

9.3. A Organização poderá realizar ajustes de caráter operacional que se façam necessários para garantir a realização dos torneios, desde que tais alterações não prejudiquem a igualdade de condições entre os participantes.

9.4. As regras específicas de cada modalidade, incluindo configurações de jogo, formato das partidas e demais informações técnicas, serão divulgadas por meio dos anexos oficiais deste Edital.

9.5. Este Edital entra em vigor na data de sua publicação e permanecerá válido durante toda a realização dos Torneios de Games do Arena Comic Fest.

ANEXO I

MODALIDADES OFICIAIS DOS TORNEIOS DE GAMES

O presente Anexo estabelece as modalidades oficiais dos Torneios de Games do Arena Comic Fest para a edição vigente.

As modalidades poderão ser alteradas, incluídas ou removidas pela Organização a cada edição do evento, conforme critérios técnicos, disponibilidade de equipamentos, interesse do público ou outros fatores organizacionais.

Para a presente edição, os Torneios de Games serão disputados nas seguintes modalidades:

- 1. Mortal Kombat 1**
- 2. Street Fighter 6**
- 3. Tekken 8**
- 4. Guilty Gear -Strive-**
- 5. Granblue Fantasy Versus: Rising**
- 6. 2XKO**
- 7. Invincible VS**
- 8. Fatal Fury: City of the Wolves**
- 9. BlazBlue Centralfiction**
- 10. Under Night In-Birth II Sys:Celes**
- 11. Virtua Fighter 5 R.E.V.O.**
- 12. Dragon Ball (*edição a definir*)**
- 13. The King of Fighters XV**
- 14. Samurai Shodown (2019)**
- 15. Vampire Savior**
- 16. Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Hinokami Chronicles** **Plataforma Oficial**

Todas as modalidades serão disputadas na plataforma **PlayStation 5 (PS5)**.

As configurações oficiais de cada modalidade, incluindo formato das partidas, número de rounds, tempo, controles permitidos e demais regras técnicas, encontram-se descritas no **Anexo II – Configurações Oficiais das Modalidades**.

Distribuição Oficial das Modalidades

SÁBADO

Telão A (Main Stage)

- Mortal Kombat 1
- Guilty Gear -Strive-
- Vampire Savior
- Under Night In-Birth II Sys:Celes

Telão B

- Tekken 8
 - Fatal Fury: City of the Wolves
 - Naruto (*edição a definir*)
 - BlazBlue Centralfiction
-

DOMINGO

Telão A (Main Stage)

- Street Fighter 6
- Dragon Ball (*edição a definir*)
- Granblue Fantasy Versus: Rising
- Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Hinokami Chronicles

Telão B

- The King of Fighters XV
- 2XKO
- Invincible VS
- Virtua Fighter 5 R.E.V.O.

ANEXO II

CONFIGURAÇÕES OFICIAIS DAS MODALIDADES

1. Apresentação

O presente Anexo estabelece as configurações técnicas oficiais aplicáveis às modalidades dos Torneios de Games do Arena Comic Fest, complementando o Edital Geral dos Torneios.

As disposições aqui previstas têm por objetivo padronizar a condução das competições, garantindo igualdade de condições entre os participantes, organização dos torneios e transparência nas decisões da arbitragem.

Cada modalidade possuirá sua própria Ficha Técnica Oficial, contendo suas configurações específicas, elaboradas com base nas regras adotadas pelos principais circuitos competitivos nacionais e internacionais, podendo sofrer atualizações em decorrência de alterações oficiais dos desenvolvedores ou organizadores dos respectivos campeonatos.

2. Padronização das Configurações

Salvo disposição específica constante na Ficha Técnica Oficial da modalidade, todos os torneios seguirão os seguintes padrões:

- a) utilização da plataforma oficial definida pela Organização;
- b) configurações oficiais do jogo, sem modificações que alterem a jogabilidade;
- c) sistema de disputa conforme definido na Ficha Técnica da modalidade;
- d) utilização exclusiva de versões oficiais e atualizadas dos jogos;
- e) observância integral das regras previstas no Edital Geral dos Torneios de Games.

3. Atualizações Técnicas

Sempre que um desenvolvedor publicar atualização oficial capaz de alterar o equilíbrio competitivo da modalidade, a Organização poderá:

- I – manter a versão disponível no evento;
- II – atualizar as configurações oficiais da modalidade;
- III – alterar parâmetros técnicos para manter a igualdade competitiva.

As alterações serão divulgadas antes do início das competições.

4. Equipamentos Oficiais

As competições serão realizadas utilizando os equipamentos oficiais disponibilizados pela Organização, incluindo consoles, monitores e controles destinados à realização dos torneios.

A Organização disponibilizará controles oficiais para utilização pelos participantes durante as competições.

O participante poderá optar pela utilização de seu próprio controle, desde que seja compatível com a plataforma oficial da modalidade, esteja em perfeito funcionamento e se enquadre entre os modelos permitidos neste Anexo.

A Organização não se responsabiliza por danos, perdas, defeitos ou incompatibilidades de equipamentos particulares utilizados pelos participantes.

5. Controles Permitidos

Serão permitidos exclusivamente os seguintes modelos de controle, desde que compatíveis com a plataforma oficial da competição:

- **DualSense (Controle Oficial PlayStation 5);**
- **Arcade Stick;**
- **Leverless (Hitbox ou equivalente).**

Não será permitida a utilização de:

- controles com funções de macro;
- dispositivos que executem comandos automáticos;
- equipamentos modificados que proporcionem vantagem competitiva;
- adaptadores ou acessórios que alterem o funcionamento original dos controles, salvo quando expressamente autorizados pela Organização por motivo de acessibilidade.

Cada participante será responsável pela conexão, configuração e desconexão de seu equipamento antes e após cada partida, respeitando as orientações da arbitragem.

6. Configuração dos Controles

Cada participante será responsável por:

- conectar seu controle;
- configurar seus comandos;
- verificar o funcionamento do equipamento antes do início da partida.

Após o início oficial da partida, alterações somente poderão ocorrer mediante autorização da arbitragem.

7. Configurações Específicas das Modalidades

As configurações particulares de cada jogo serão apresentadas em suas respectivas Fichas Técnicas Oficiais, que passam a integrar este Anexo.

Cada ficha conterá, entre outras informações:

- plataforma;
- sistema de disputa;
- formato das partidas;
- configuração de rounds;
- tempo;
- seleção de personagens;
- seleção de cenários;
- controles permitidos;
- configurações oficiais do jogo;
- regras específicas da modalidade.

8. Casos Omissos

Os casos não previstos neste Anexo serão resolvidos pela Organização e pela Arbitragem Oficial, observando:

- o Edital Geral dos Torneios de Games;
- as regras oficiais da modalidade;
- os princípios da boa-fé, isonomia e competitividade.

9. Vigência das Fichas Técnicas

As Fichas Técnicas Oficiais de cada modalidade integram o presente Anexo e possuem a mesma validade normativa do Edital Geral dos Torneios de Games.

As regras específicas de cada modalidade complementam este Anexo e prevalecerão sobre as disposições gerais apenas nos aspectos técnicos inerentes ao respectivo jogo, desde que não contrariem o Regulamento Geral do Arena Comic Fest ou o Edital Geral dos Torneios.

As Fichas Técnicas poderão ser atualizadas pela Organização até a data de realização do evento, em razão de alterações oficiais promovidas pelos desenvolvedores dos jogos, mudanças nos circuitos competitivos oficiais ou necessidades operacionais, sendo todas as alterações divulgadas previamente aos participantes.

ANEXO III – FICHAS TÉCNICAS DAS MODALIDADES

1. Apresentação

O presente Anexo reúne as Fichas Técnicas Oficiais das modalidades que compõem os Torneios de Games do Arena Comic Fest.

Seu objetivo é estabelecer as configurações técnicas oficiais de cada modalidade, complementando as disposições previstas no Regulamento Geral do Arena Comic Fest, no Edital Geral dos Torneios de Games e nos demais Anexos.

As Fichas Técnicas foram elaboradas tomando como referência os padrões técnicos adotados pela **Evolution Championship Series (EVO)**, reconhecida internacionalmente como um dos principais eventos de jogos de luta (FGC), observadas as particularidades de cada modalidade e as adaptações necessárias à realização dos Torneios de Games do Arena Comic Fest.

Na hipótese de atualização oficial de qualquer modalidade, alteração das regras utilizadas pela EVO ou necessidade técnica devidamente justificada pela Organização, as configurações constantes neste Anexo poderão ser revisadas e atualizadas até a realização do evento, desde que amplamente divulgadas aos participantes pelos canais oficiais do Arena Comic Fest.

Cada Ficha Técnica integra o presente Anexo, possui a mesma validade normativa das demais disposições regulamentares do evento e deverá ser observada integralmente por competidores, equipe técnica e arbitragem durante toda a competição.

2. Regras Gerais Aplicáveis às Modalidades

As disposições deste capítulo aplicam-se a todas as modalidades disputadas durante o Arena Comic Fest, salvo quando houver regra específica prevista na Ficha Técnica Oficial da modalidade.

2.1 Plataforma Oficial

Todas as modalidades serão disputadas exclusivamente na plataforma oficialmente definida pela Organização.

Os equipamentos utilizados serão fornecidos pela Organização e permanecerão configurados conforme os padrões estabelecidos para cada modalidade.

2.2 Equipamentos Oficiais

A Organização disponibilizará os equipamentos necessários para a realização das competições, incluindo consoles, monitores e controles oficiais.

Os participantes poderão utilizar controle próprio, desde que:

- seja compatível com a plataforma oficial;
- esteja em perfeito funcionamento;
- enquadre-se entre os modelos permitidos neste Anexo;
- seja conectado e desconectado conforme orientação da arbitragem.

A Organização não se responsabiliza por danos, perdas, defeitos ou incompatibilidades de equipamentos particulares.

2.3 Controles Permitidos

Serão permitidos exclusivamente os seguintes dispositivos:

- Controle DualSense (PlayStation 5);
- Arcade Stick;
- Leverless (Hitbox ou equivalente).

Não será permitida a utilização de:

- macros;
- scripts;
- dispositivos com automação de comandos;
- equipamentos modificados que proporcionem vantagem competitiva;
- qualquer dispositivo não autorizado pela Organização.

2.4 Configuração dos Controles

Cada participante será responsável por:

- conectar seu equipamento;
- configurar seus comandos;
- verificar o correto funcionamento do controle antes do início da partida.

Após o início oficial da partida, alterações somente poderão ocorrer mediante autorização da arbitragem.

2.5 Pausas e Interrupções

As pausas durante as partidas observarão integralmente as regras previstas no Edital Geral dos Torneios de Games.

Qualquer interrupção indevida poderá resultar em advertência, perda do round, perda da partida ou desclassificação, conforme decisão da arbitragem.

2.6 Recursos de Acessibilidade

Os recursos oficiais de acessibilidade disponibilizados pelo próprio jogo poderão ser utilizados quando previamente autorizados pela Organização, mediante comprovação de necessidade física do participante.

2.7 Atualizações Técnicas

As Fichas Técnicas poderão ser atualizadas até a realização do evento em decorrência de:

- atualizações oficiais dos jogos;
- alterações promovidas pelos circuitos competitivos oficiais;
- correções técnicas necessárias à realização da competição.

Toda alteração será divulgada previamente aos participantes.

2.8 Casos Omissos

Os casos omissos serão resolvidos pela Organização e pela Arbitragem Oficial, observando:

- o Regulamento Geral do Arena Comic Fest;
- o Edital Geral dos Torneios de Games;
- este Anexo;
- as regras oficiais da modalidade correspondente;
- os princípios da isonomia, boa-fé e competitividade.

As Fichas Técnicas Oficiais das modalidades passam a ser apresentadas a seguir, integrando o presente Anexo e possuindo a mesma validade normativa das disposições gerais aqui estabelecidas.