ANIMEINGÁ 2026 — COMISSÃO OFICIAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS

DEPARTAMENTO TÉCNICO E DE ARBITRAGEM DE E-SPORTS

REGULAMENTO OFICIAL DO CAMPEONATO DE STREET FIGHTER 6

MODALIDADE:	Street Fighter 6 (1v1 Presencial)
PERÍODO DE INSCRIÇÕES:	03/11/2026 às 10h00 até 06/12/2026 às 23h59
PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO:	Zaipass (www.zaipass.com.br)
TAXA DE INSCRIÇÃO:	R$ 30,00 (+ 7% de taxa de serviço Zaipass)
VAGAS:	Inscrições Livres (Sem limite de vagas durante o período oficial de inscrição)
ETAPA PRESENCIAL:	13/12/2026 (Domingo) no Pavilhão Unimed — Maringá/PR
PREMIAÇÃO GARANTIDA:	1º Lugar: R$ 1.000,00 + Troféu | 2º Lugar: R$ 500,00 + Medalha

SUMÁRIO EXECUTIVO E ÍNDICE DE SEÇÕES

Seção 1 — Disposições Gerais e Formato do Torneio	Página 1
Seção 2 — Elegibilidade, Inscrições e Taxas	Página 1
Seção 3 — Cronograma Técnico e Prazos Oficiais	Página 2
Seção 4 — Configurações e Regras de Jogo	Página 2
Seção 5 — Regras de Periféricos e Controles	Página 2
Seção 6 — Conduta, Código de Ética e Fair Play	Página 3
Seção 7 — Premiação e Entrega de Prêmios	Página 3
Seção 8 — Direito de Imagem e Comunicação	Página 3
Seção 9 — Arbitragem e Penalidades	Página 3
Seção 10 — Disposições Finais	Página 4
Anexo I — Termo de Autorização para Menores de Idade	Página 4

1. DISPOSIÇÕES GERAIS E FORMATO DO TORNEIO

1.1. O Torneio Oficial de Street Fighter 6 integra a programação de e-sports do evento Animeingá 2026, organizado sob a responsabilidade do Departamento Técnico e Comissão Organizadora de E-Sports.

1.2. O torneio será disputado no formato individual 1v1 presencial em plataforma de alta performance disponibilizada pela organização no Pavilhão Unimed.

1.3. A competição é estruturada no sistema de Chave de Dupla Eliminação (Winners e Losers Bracket), garantindo ao participante duas oportunidades de confronto antes de sua eliminação definitiva.

2. ELEGIBILIDADE, INSCRIÇÕES E TAXAS

2.1. A participação é aberta a todos os jogadores residentes no território nacional. Atletas menores de 18 anos (16 e 17 anos completos na data do evento) devem obrigatoriamente apresentar o Anexo I preenchido e assinado pelo responsável legal.

2.2. As inscrições são realizadas exclusivamente via plataforma Zaipass (www.zaipass.com.br) durante o período oficial de 03/11/2026 às 10h00 até 06/12/2026 às 23h59. As inscrições são livres, sem limite de vagas estipulado durante o prazo de abertura.

2.3. A taxa de inscrição é fixada em R$ 30,00 (trinta reais), acrescida de 7% de taxa de serviço cobrada diretamente pela Zaipass no momento do checkout.

2.4. A inscrição é pessoal e intransferível. Não haverá reembolso do valor pago em caso de desistência ou não comparecimento do participante no dia da prova.

3. CRONOGRAMA TÉCNICO E PRAZOS OFICIAIS

3.1. Período de Inscrição Oficial: 03/11/2026 (10h00) a 06/12/2026 (23h59).

3.2. Data da Competição Presencial: 13/12/2026 (Domingo), no Pavilhão Unimed — Maringá/PR.

3.3. Check-in Obrigatorio: Todos os atletas confirmados devem se apresentar no estande de e-sports entre 09h00 e 10h00 no dia da competição para validação de documento e credenciamento de entrada na área de jogo.

3.4. Tolerância de Atraso: O não comparecimento na estação de jogo após 5 (cinco) minutos da chamada oficial do árbitro resultará em W.O. no confronto.

4. CONFIGURAÇÕES E REGRAS TÉCNICAS DE JOGO

4.1. **Plataforma e Modo:** Disputado em PC / PlayStation 5 no modo Fighting Ground / Versus 1v1.

4.2. **Configuração de Partida:** 3 Rounds por luta, tempo regulamentar de 99 segundos por round.

4.3. **Formato dos Confrontos:** Todas as fases classificatórias serão disputadas em First to 2 (Melhor de 3 Lutas - FT2). As Finais de Chave (Winners Final, Losers Final e Grande Final) serão disputadas em First to 3 (Melhor de 5 Lutas - FT3).

4.4. **Seleção de Estágios:** A escolha de cenário deve ser mantida em *Random*. O estágio *Training Room* é proibido em transmissões e palco presencial.

4.5. **Tipos de Controle:** Os esquemas de controle **Clássico** e **Moderno** são totalmente permitidos. O esquema *Dinâmico* é estritamente proibido.

4.6. **Troca de Personagem:** O vencedor da luta anterior obrigatoriamente mantém o mesmo personagem e esquema de controle. O perdedor pode alterar seu personagem e/ou tipo de controle.

5. REGRAS DE PERIFÉRICOS E CONTROLES

5.1. Os competidores podem utilizar seus próprios controles (DualSense, Xbox Wireless, Fightsticks, Hitbox/Leverless ou teclados), desde que sejam compatíveis com a estação oficial sem necessidade de instalações de drivers não homologados.

5.2. Para controles digitais e leverless, é obrigatório o uso de SOCD Cleaner com lógica neutra (Up + Down = Neutral, Left + Right = Neutral).

5.3. É terminantemente proibido o uso de funções macro, turbo, disparo contínuo ou mapeamento de múltiplas entradas direcionais no mesmo botão.

5.4. Todos os periféricos trazidos pelos atletas passarão por vistoria técnica da arbitragem de palco antes do início da primeira rodada.

6. CONDUTA, CÓDIGO DE ÉTICA E FAIR PLAY

6.1. Espera-se que todos os participantes mantenham elevado padrão de conduta esportiva, respeito mútuo e cortesia em relação aos adversários, público e corpo de arbitragem.

6.2. São estritamente proibidas condutas antidesportivas, ofensas verbais, agressões físicas, linguagem discriminatória (racista, machista, homofóbica ou capacitista) ou provocação excessiva que perturbe o andamento das partidas.

6.3. Qualquer tentativa de trapaça, manipulação de resultado, conluio ou uso de ferramentas não autorizadas acarretará na desqualificação imediata do atleta do torneio e banimento de edições futuras.

7. PREMIAÇÃO E ENTREGA DE PRÊMIOS

7.1. A premiação garantida do torneio está estruturada da seguinte forma:

- **1º Lugar (Campeão):** R$ 1.000,00 (um mil reais) pago via PIX + Troféu Oficial Animeingá 2026.
- **2º Lugar (Vice-Campeão):** R$ 500,00 (quinhentos reais) pago via PIX + Medalha Oficial Animeingá 2026.

7.2. O pagamento dos valores em dinheiro será efetuado em até 5 (cinco) dias úteis após o encerramento do evento, mediante transferência bancária na conta de titularidade do atleta ou de seu responsável legal.

8. DIREITO DE IMAGEM E COMUNICAÇÃO

8.1. Ao se inscrever no torneio, o participante cede à organização do Animeingá os direitos de uso de sua imagem, voz, nickname e registros audiovisuais para fins de transmissão, divulgação e material promocional em qualquer mídia, sem qualquer ônus financeiro.

9. ARBITRAGEM E PENALIDADES

9.1. O corpo de arbitragem nomeado pela organização possui autoridade soberana durante o evento presencial. Suas decisões em campo são finais e irrecorríveis.

9.2. As penalidades aplicáveis por descumprimento deste regulamento incluem: Advertência Verbal, Perda de Round/Jogo, Derrota por W.O. no confronto e Desqualificação Total da Competição.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A inscrição no torneio implica na aceitação irrestrita de todas as cláusulas e termos dispostos neste regulamento.

10.2. Casos omissos ou situações não previstas neste documento serão resolvidos soberanamente pela Comissão Organizadora do Animeingá 2026.

ANEXO I — TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA MENORES DE IDADE

(Obrigatório para participantes com 16 ou 17 anos na data do evento)

Eu, _____, portador(a) do RG nº _____ e CPF nº _____, residente e domiciliado(a) na _____, na qualidade de pai, mãe ou responsável legal do(a) menor _____, nascido(a) em ____/____/_____, AUTORIZO o(a) referido(a) menor a participar do **Campeonato Oficial de Street Fighter 6** no evento **Animeingá 2026**, a ser realizado na cidade de Maringá/PR, declarando estar ciente e de acordo com todas as regras do regulamento.

Nome Completo do Atleta Menor: _____

Nickname do Jogador: _____

Telefone de Contato do Responsável: _____

Data e Local: Maringá/PR, ____ de _____ de 2026.

_____

Assinatura do Responsável Legal

ANIMEINGÁ 2026 — COMISSÃO OFICIAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS

DEPARTAMENTO TÉCNICO E DE ARBITRAGEM DE E-SPORTS

REGULAMENTO OFICIAL DO CAMPEONATO DE MORTAL KOMBAT 1

MODALIDADE:	Mortal Kombat 1 (1v1 Presencial)
PERÍODO DE INSCRIÇÕES:	03/11/2026 às 10h00 até 06/12/2026 às 23h59
PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO:	Zaipass (www.zaipass.com.br)
TAXA DE INSCRIÇÃO:	R$ 30,00 (+ 7% de taxa de serviço Zaipass)
VAGAS:	Inscrições Livres (Sem limite de vagas durante o período oficial de inscrição)
ETAPA PRESENCIAL:	12/12/2026 (Sábado) no Pavilhão Unimed — Maringá/PR
PREMIAÇÃO GARANTIDA:	1º Lugar: R$ 1.000,00 + Troféu | 2º Lugar: R$ 500,00 + Medalha

SUMÁRIO EXECUTIVO E ÍNDICE DE SEÇÕES

Seção 1 — Disposições Gerais e Formato do Torneio	Página 1
Seção 2 — Elegibilidade, Inscrições e Taxas	Página 1
Seção 3 — Cronograma Técnico e Prazos Oficiais	Página 2
Seção 4 — Configurações e Regras de Jogo	Página 2
Seção 5 — Regras de Periféricos e Controles	Página 2
Seção 6 — Conduta, Código de Ética e Fair Play	Página 3
Seção 7 — Premiação e Entrega de Prêmios	Página 3
Seção 8 — Direito de Imagem e Comunicação	Página 3
Seção 9 — Arbitragem e Penalidades	Página 3
Seção 10 — Disposições Finais	Página 4
Anexo I — Termo de Autorização para Menores de Idade	Página 4

1. DISPOSIÇÕES GERAIS E FORMATO DO TORNEIO

1.1. O Torneio Oficial de Mortal Kombat 1 integra a programação de e-sports do evento Animeingá 2026, organizado sob a responsabilidade do Departamento Técnico e Comissão Organizadora de E-Sports.

1.2. O torneio será disputado no formato individual 1v1 presencial em plataforma de alta performance disponibilizada pela organização no Pavilhão Unimed.

1.3. A competição é estruturada no sistema de Chave de Dupla Eliminação (Winners e Losers Bracket), garantindo ao participante duas oportunidades de confronto antes de sua eliminação definitiva.

2. ELEGIBILIDADE, INSCRIÇÕES E TAXAS

2.1. A participação é aberta a todos os jogadores residentes no território nacional. Atletas menores de 18 anos (16 e 17 anos completos na data do evento) devem obrigatoriamente apresentar o Anexo I preenchido e assinado pelo responsável legal.

2.2. As inscrições são realizadas exclusivamente via plataforma Zaipass (www.zaipass.com.br) durante o período oficial de 03/11/2026 às 10h00 até 06/12/2026 às 23h59. As inscrições são livres, sem limite de vagas estipulado durante o prazo de abertura.

2.3. A taxa de inscrição é fixada em R$ 30,00 (trinta reais), acrescida de 7% de taxa de serviço cobrada diretamente pela Zaipass no momento do checkout.

2.4. A inscrição é pessoal e intransferível. Não haverá reembolso do valor pago em caso de desistência ou não comparecimento do participante no dia da prova.

3. CRONOGRAMA TÉCNICO E PRAZOS OFICIAIS

3.1. Período de Inscrição Oficial: 03/11/2026 (10h00) a 06/12/2026 (23h59).

3.2. Data da Competição Presencial: 12/12/2026 (Sábado), no Pavilhão Unimed — Maringá/PR.

3.3. Check-in Obrigatorio: Todos os atletas confirmados devem se apresentar no estande de e-sports entre 09h00 e 10h00 no dia da competição para validação de documento e credenciamento de entrada na área de jogo.

3.4. Tolerância de Atraso: O não comparecimento na estação de jogo após 5 (cinco) minutos da chamada oficial do árbitro resultará em W.O. no confronto.

4. CONFIGURAÇÕES E REGRAS TÉCNICAS DE JOGO

4.1. **Plataforma e Modo:** Disputado em PlayStation 5 / PC no modo Tournament Versus 1v1.

4.2. **Configuração de Partida:** 3 Rounds por luta, tempo limite de 90 segundos por round.

4.3. **Formato dos Confrontos:** Fases classificatórias em Melhor de 3 Lutas (MD3). Semifinais e Grande Final disputadas em Melhor de 5 Lutas (MD5).

4.4. **Personagens e Kameos:** Todos os personagens principais e lutadores Kameo lançados oficialmente até 14 dias antes do evento são permitidos.

4.5. **Seleção de Estágio:** Seleção aleatória de arena (*Random Stage*).

4.6. **Regra de Vencedor/Perdedor:** O vencedor de cada partida fica travado com seu Personagem Principal e Kameo. O perdedor da partida anterior pode alterar seu Personagem Principal, seu Kameo ou ambos.

5. REGRAS DE PERIFÉRICOS E CONTROLES

5.1. Os competidores podem utilizar seus próprios controles (DualSense, Xbox Wireless, Fightsticks, Hitbox/Leverless ou teclados), desde que sejam compatíveis com a estação oficial sem necessidade de instalações de drivers não homologados.

5.2. Para controles digitais e leverless, é obrigatório o uso de SOCD Cleaner com lógica neutra (Up + Down = Neutral, Left + Right = Neutral).

5.3. É terminantemente proibido o uso de funções macro, turbo, disparo contínuo ou mapeamento de múltiplas entradas direcionais no mesmo botão.

5.4. Todos os periféricos trazidos pelos atletas passarão por vistoria técnica da arbitragem de palco antes do início da primeira rodada.

6. CONDUTA, CÓDIGO DE ÉTICA E FAIR PLAY

6.1. Espera-se que todos os participantes mantenham elevado padrão de conduta esportiva, respeito mútuo e cortesia em relação aos adversários, público e corpo de arbitragem.

6.2. São estritamente proibidas condutas antidesportivas, ofensas verbais, agressões físicas, linguagem discriminatória (racista, machista, homofóbica ou capacitista) ou provocação excessiva que perturbe o andamento das partidas.

6.3. Qualquer tentativa de trapaça, manipulação de resultado, conluio ou uso de ferramentas não autorizadas acarretará na desqualificação imediata do atleta do torneio e banimento de edições futuras.

7. PREMIAÇÃO E ENTREGA DE PRÊMIOS

7.1. A premiação garantida do torneio está estruturada da seguinte forma:

- **1º Lugar (Campeão):** R$ 1.000,00 (um mil reais) pago via PIX + Troféu Oficial Animeingá 2026.
- **2º Lugar (Vice-Campeão):** R$ 500,00 (quinhentos reais) pago via PIX + Medalha Oficial Animeingá 2026.

7.2. O pagamento dos valores em dinheiro será efetuado em até 5 (cinco) dias úteis após o encerramento do evento, mediante transferência bancária na conta de titularidade do atleta ou de seu responsável legal.

8. DIREITO DE IMAGEM E COMUNICAÇÃO

8.1. Ao se inscrever no torneio, o participante cede à organização do Animeingá os direitos de uso de sua imagem, voz, nickname e registros audiovisuais para fins de transmissão, divulgação e material promocional em qualquer mídia, sem qualquer ônus financeiro.

9. ARBITRAGEM E PENALIDADES

9.1. O corpo de arbitragem nomeado pela organização possui autoridade soberana durante o evento presencial. Suas decisões em campo são finais e irrecorríveis.

9.2. As penalidades aplicáveis por descumprimento deste regulamento incluem: Advertência Verbal, Perda de Round/Jogo, Derrota por W.O. no confronto e Desqualificação Total da Competição.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A inscrição no torneio implica na aceitação irrestrita de todas as cláusulas e termos dispostos neste regulamento.

10.2. Casos omissos ou situações não previstas neste documento serão resolvidos soberanamente pela Comissão Organizadora do Animeingá 2026.

ANEXO I — TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA MENORES DE IDADE

(Obrigatório para participantes com 16 ou 17 anos na data do evento)

Eu, _____, portador(a) do RG nº _____ e CPF nº _____, residente e domiciliado(a) na _____, na qualidade de pai, mãe ou responsável legal do(a) menor _____, nascido(a) em ____/____/_____, AUTORIZO o(a) referido(a) menor a participar do **Campeonato Oficial de Mortal Kombat 1** no evento **Animeingá 2026**, a ser realizado na cidade de Maringá/PR, declarando estar ciente e de acordo com todas as regras do regulamento.

Nome Completo do Atleta Menor: _____

Nickname do Jogador: _____

Telefone de Contato do Responsável: _____

Data e Local: Maringá/PR, ____ de _____ de 2026.

_____

Assinatura do Responsável Legal

ANIMEINGÁ 2026 — COMISSÃO OFICIAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS

DEPARTAMENTO TÉCNICO E DE ARBITRAGEM DE E-SPORTS

REGULAMENTO OFICIAL DO CAMPEONATO DE EA FIFA 2025

MODALIDADE:	EA FIFA 2025 (1v1 Presencial)
PERÍODO DE INSCRIÇÕES:	03/11/2026 às 10h00 até 06/12/2026 às 23h59
PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO:	Zaipass (www.zaipass.com.br)
TAXA DE INSCRIÇÃO:	R$ 30,00 (+ 7% de taxa de serviço Zaipass)
VAGAS:	Inscrições Livres (Sem limite de vagas durante o período oficial de inscrição)
ETAPA PRESENCIAL:	12/12/2026 (Sábado) no Pavilhão Unimed — Maringá/PR
PREMIAÇÃO GARANTIDA:	1º Lugar: R$ 1.000,00 + Troféu | 2º Lugar: R$ 500,00 + Medalha

SUMÁRIO EXECUTIVO E ÍNDICE DE SEÇÕES

Seção 1 — Disposições Gerais e Formato do Torneio	Página 1
Seção 2 — Elegibilidade, Inscrições e Taxas	Página 1
Seção 3 — Cronograma Técnico e Prazos Oficiais	Página 2
Seção 4 — Configurações e Regras de Jogo	Página 2
Seção 5 — Regras de Periféricos e Controles	Página 2
Seção 6 — Conduta, Código de Ética e Fair Play	Página 3
Seção 7 — Premiação e Entrega de Prêmios	Página 3
Seção 8 — Direito de Imagem e Comunicação	Página 3
Seção 9 — Arbitragem e Penalidades	Página 3
Seção 10 — Disposições Finais	Página 4
Anexo I — Termo de Autorização para Menores de Idade	Página 4

1. DISPOSIÇÕES GERAIS E FORMATO DO TORNEIO

1.1. O Torneio Oficial de EA FIFA 2025 integra a programação de e-sports do evento Animeingá 2026, organizado sob a responsabilidade do Departamento Técnico e Comissão Organizadora de E-Sports.

1.2. O torneio será disputado no formato individual 1v1 presencial em plataforma de alta performance disponibilizada pela organização no Pavilhão Unimed.

1.3. A competição é estruturada no sistema de Chave de Dupla Eliminação (Winners e Losers Bracket), garantindo ao participante duas oportunidades de confronto antes de sua eliminação definitiva.

2. ELEGIBILIDADE, INSCRIÇÕES E TAXAS

2.1. A participação é aberta a todos os jogadores residentes no território nacional. Atletas menores de 18 anos (16 e 17 anos completos na data do evento) devem obrigatoriamente apresentar o Anexo I preenchido e assinado pelo responsável legal.

2.2. As inscrições são realizadas exclusivamente via plataforma Zaipass (www.zaipass.com.br) durante o período oficial de 03/11/2026 às 10h00 até 06/12/2026 às 23h59. As inscrições são livres, sem limite de vagas estipulado durante o prazo de abertura.

2.3. A taxa de inscrição é fixada em R$ 30,00 (trinta reais), acrescida de 7% de taxa de serviço cobrada diretamente pela Zaipass no momento do checkout.

2.4. A inscrição é pessoal e intransferível. Não haverá reembolso do valor pago em caso de desistência ou não comparecimento do participante no dia da prova.

3. CRONOGRAMA TÉCNICO E PRAZOS OFICIAIS

3.1. Período de Inscrição Oficial: 03/11/2026 (10h00) a 06/12/2026 (23h59).

3.2. Data da Competição Presencial: 12/12/2026 (Sábado), no Pavilhão Unimed — Maringá/PR.

3.3. Check-in Obrigatorio: Todos os atletas confirmados devem se apresentar no estande de e-sports entre 09h00 e 10h00 no dia da competição para validação de documento e credenciamento de entrada na área de jogo.

3.4. Tolerância de Atraso: O não comparecimento na estação de jogo após 5 (cinco) minutos da chamada oficial do árbitro resultará em W.O. no confronto.

4. CONFIGURAÇÕES E REGRAS TÉCNICAS DE JOGO

4.1. **Plataforma e Modo:** Disputado em PlayStation 5 / PC no modo Kick-Off 1v1 com elencos atualizados (*Online Squads*).

4.2. **Duração de Partida:**

- **Fases Eliminatórias até a Semifinal:** 4 minutos por tempo (total de 8 minutos por partida).
- **Grande Final:** 6 minutos por tempo (total de 12 minutos por partida).

4.3. **Configurações Técnicas:** Dificuldade Lendário, Velocidade Normal, Defesa Tática (estritamente obrigatória; Defesa Clássica é proibida).

4.4. **Critério de Desempate:** Em caso de empate no tempo regulamentar, será jogada Prorrogação (2 tempos de 3 min) seguida de Disputa de Pênaltis.

4.5. **Pausas e Substituições:** Pausas só podem ser solicitadas quando a bola estiver fora de jogo ou durante a posse de bola no campo defensivo/meio-campo sem ataque promissor.

5. REGRAS DE PERIFÉRICOS E CONTROLES

5.1. Os competidores podem utilizar seus próprios controles (DualSense, Xbox Wireless, Fightsticks, Hitbox/Leverless ou teclados), desde que sejam compatíveis com a estação oficial sem necessidade de instalações de drivers não homologados.

5.2. Para controles digitais e leverless, é obrigatório o uso de SOCD Cleaner com lógica neutra (Up + Down = Neutral, Left + Right = Neutral).

5.3. É terminantemente proibido o uso de funções macro, turbo, disparo contínuo ou mapeamento de múltiplas entradas direcionais no mesmo botão.

5.4. Todos os periféricos trazidos pelos atletas passarão por vistoria técnica da arbitragem de palco antes do início da primeira rodada.

6. CONDUTA, CÓDIGO DE ÉTICA E FAIR PLAY

6.1. Espera-se que todos os participantes mantenham elevado padrão de conduta esportiva, respeito mútuo e cortesia em relação aos adversários, público e corpo de arbitragem.

6.2. São estritamente proibidas condutas antidesportivas, ofensas verbais, agressões físicas, linguagem discriminatória (racista, machista, homofóbica ou capacitista) ou provocação excessiva que perturbe o andamento das partidas.

6.3. Qualquer tentativa de trapaça, manipulação de resultado, conluio ou uso de ferramentas não autorizadas acarretará na desqualificação imediata do atleta do torneio e banimento de edições futuras.

7. PREMIAÇÃO E ENTREGA DE PRÊMIOS

7.1. A premiação garantida do torneio está estruturada da seguinte forma:

- **1º Lugar (Campeão):** R$ 1.000,00 (um mil reais) pago via PIX + Troféu Oficial Animeingá 2026.
- **2º Lugar (Vice-Campeão):** R$ 500,00 (quinhentos reais) pago via PIX + Medalha Oficial Animeingá 2026.

7.2. O pagamento dos valores em dinheiro será efetuado em até 5 (cinco) dias úteis após o encerramento do evento, mediante transferência bancária na conta de titularidade do atleta ou de seu responsável legal.

8. DIREITO DE IMAGEM E COMUNICAÇÃO

8.1. Ao se inscrever no torneio, o participante cede à organização do Animeingá os direitos de uso de sua imagem, voz, nickname e registros audiovisuais para fins de transmissão, divulgação e material promocional em qualquer mídia, sem qualquer ônus financeiro.

9. ARBITRAGEM E PENALIDADES

9.1. O corpo de arbitragem nomeado pela organização possui autoridade soberana durante o evento presencial. Suas decisões em campo são finais e irrecorríveis.

9.2. As penalidades aplicáveis por descumprimento deste regulamento incluem: Advertência Verbal, Perda de Round/Jogo, Derrota por W.O. no confronto e Desqualificação Total da Competição.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A inscrição no torneio implica na aceitação irrestrita de todas as cláusulas e termos dispostos neste regulamento.

10.2. Casos omissos ou situações não previstas neste documento serão resolvidos soberanamente pela Comissão Organizadora do Animeingá 2026.

ANEXO I — TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA MENORES DE IDADE

(Obrigatório para participantes com 16 ou 17 anos na data do evento)

Eu, _____, portador(a) do RG nº _____ e CPF nº _____, residente e domiciliado(a) na _____, na qualidade de pai, mãe ou responsável legal do(a) menor _____, nascido(a) em ____/____/_____, AUTORIZO o(a) referido(a) menor a participar do **Campeonato Oficial de EA FIFA 2025** no evento **Animeingá 2026**, a ser realizado na cidade de Maringá/PR, declarando estar ciente e de acordo com todas as regras do regulamento.

Nome Completo do Atleta Menor: _____

Nickname do Jogador: _____

Telefone de Contato do Responsável: _____

Data e Local: Maringá/PR, ____ de _____ de 2026.

_____

Assinatura do Responsável Legal