

EDITAL OFICIAL CAMPEONATO DE JOGOS DE LUTA – FGC

Arena Gamer Experience (AGXP) – GOIÂNIA 2026

Modalidades: Street Fighter 6 (SF6) e, Tekken 8 (TK8)

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. O presente Edital regulamenta o Campeonato de Jogos de Luta, contemplando as modalidades Street Fighter 6 e Tekken 8, seguindo os padrões competitivos adotados pela Fighting Game Community (FGC).
 - 1.2. O campeonato possui caráter competitivo, recreativo e promocional, com o objetivo de fomentar o cenário competitivo, promover a integração entre jogadores e assegurar disputas justas, organizadas e transparentes.
 - 1.3. Ao efetivar a inscrição, o participante declara estar de acordo com todas as normas estabelecidas neste Edital.
-

2. INSCRIÇÃO E ELEGIBILIDADE

- 2.1. Poderão participar jogadores a partir de **12 (doze) anos de idade**. Jogadores menores de **18 (dezoito) anos** deverão apresentar **autorização assinada por responsável legal** no ato da confirmação de presença.
- 2.2. O preenchimento do formulário para ocupação das vagas dos campeonatos terá início **em período pré-evento**, a partir do dia **22 de janeiro de 2026**, por meio de **formulário online (Google Forms)**, disponibilizado no **site oficial do evento Arena Gamer Experience (AGXP)**.
- 2.3. As inscrições realizadas por meio do formulário online terão caráter **prévio e provisório**, estando **condicionadas à confirmação de presencial** no dia do evento.
- 2.4. A confirmação de presença deverá ser realizada **presencialmente no local do evento**, por meio de **check-in obrigatório até as 11h00 (onze horas) do dia 07 de fevereiro de 2026**.
- 2.5. Cada modalidade contará com o **limite máximo de 32 (trinta e duas) vagas**, as quais serão preenchidas conforme ordem de inscrição e confirmação de presença.
- 2.6. Caso haja vagas não confirmadas até o horário limite de check-in, estas serão automaticamente consideradas **vagas remanescentes**.
- 2.7. As vagas remanescentes poderão ser preenchidas **presencialmente no local do evento**, mediante preenchimento de formulário de inscrição, **até as 11h30 (onze horas e trinta minutos) do dia 07 de fevereiro de 2026**, respeitando a ordem de chegada e a disponibilidade de vagas.
- 2.8. A inscrição somente será validada após:

- Preenchimento correto do **formulário de inscrição (online e/ou presencial)**;
- **Apresentação do ingresso válido de entrada do evento**;
- Realização do **check-in presencial** dentro do prazo estipulado.

2.9. A taxa de inscrição é isenta, estando a participação nos campeonatos **vinculada exclusivamente à aquisição do ingresso de entrada do evento Arena Gamer Experience (AGXP)**.

2.10. Cada participante poderá se inscrever em **mais de uma modalidade**, desde que **não haja conflito de horários** entre as competições

3. CHECK-IN E W.O.

3.1. O check-in presencial é obrigatório e deverá ser realizado no local do evento dentro do horário estipulado pela organização.

3.2. Após a chamada oficial da partida, o jogador terá o prazo máximo de 5 (cinco) minutos para se apresentar à estação de jogo.

3.3. O não comparecimento dentro do prazo estabelecido acarretará W.O. (Walkover), resultando na derrota automática do jogador ausente.

4. FORMATO DO CAMPEONATO

4.1. O campeonato será disputado no formato de Dupla Eliminação (Double Elimination), composto por Chave de Vencedores (Winners Bracket) e Chave de Perdedores (Losers Bracket).

4.2. As partidas seguirão os seguintes formatos:

- Melhor de 3 (MD3): vence o jogador que conquistar 2 (duas) partidas;
- Melhor de 5 (MD5): aplicado às semifinais e grandes finais, vencendo o jogador que conquistar 3 (três) partidas.

4.3. Cada partida será disputada em 2 de 3 rounds, conforme padrão competitivo oficial.

5. CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS

5.1. Tempo de Round: 90 (noventa) segundos.

5.2. Escolha de Personagem:

- Todos os personagens oficialmente disponíveis no jogo estão liberados;
- O jogador vencedor da partida deverá manter o mesmo personagem;

- O jogador perdedor poderá alterar livremente seu personagem.

5.3. Troca Indevida: Caso o vencedor altere o personagem sem autorização, poderá ser penalizado com perda da partida.

5.4. Palcos (Stages):

- Cada jogador poderá indicar um palco;
- O palco final será definido por sorteio aleatório entre as opções indicadas;
- Palcos que ofereçam prejuízo visual significativo poderão ser vetados pela organização.

6. CONDUTA DOS JOGADORES

6.1. É expressamente proibido:

- Pausar o jogo sem autorização do árbitro;
- Utilizar linguagem ofensiva, agressiva ou discriminatória;
- Provocar, tocar fisicamente ou dialogar com o adversário durante a partida;
- Praticar qualquer conduta antidesportiva ou que comprometa o andamento do campeonato.

6.2. A comunicação com terceiros durante a partida é proibida, exceto quando autorizada pela arbitragem.

7. PAUSAS, DESCONEXÕES E PROBLEMAS TÉCNICOS

7.1. Pausas somente serão permitidas mediante autorização expressa da arbitragem.

7.2. Em caso de falha técnica ou desconexão:

- Ocorrendo nos primeiros 30 (trinta) segundos de round, a partida poderá ser reiniciada;
- Após esse período, a decisão ficará a critério da arbitragem, considerando possível vantagem competitiva.

7.3. Problemas causados por controles ou periféricos pessoais são de responsabilidade exclusiva do jogador.

8. EQUIPAMENTOS E CONTROLES

8.1. É permitido o uso de controles originais, arcade sticks e hitboxes compatíveis com a plataforma oficial do torneio.

8.2. O jogador é responsável por configurar corretamente seus comandos antes do início da partida.

8.3. O uso de macros, scripts, exploits ou configurações não permitidas resultará em desclassificação

imediatamente.

9. ARBITRAGEM

9.1. A organização designará árbitros oficiais para acompanhamento das partidas.

9.2. As decisões da arbitragem são soberanas, finais e irrecorríveis.

9.3. Qualquer tentativa de intimidação, desrespeito ou pressão sobre árbitros poderá resultar em desclassificação.

10. PENALIDADES

10.1. As penalidades poderão ser aplicadas de forma progressiva, incluindo:

- Advertência verbal;
- Perda de round;
- Perda de partida;
- Desclassificação do campeonato.

10.2. A reincidência de infrações implicará agravamento automático da penalidade.

11. PREMIAÇÃO

11.1. A premiação será concedida aos três primeiros colocados de cada modalidade, conforme os valores abaixo, expressos em moeda corrente nacional (R\$):

a) Street Fighter:

- 1º lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais) + Troféu;
- 2º lugar: Voucher no valor de R\$ 200,00 (duzentos reais) + Brinde;
- 3º lugar: R\$ 50,00 (cinquenta reais).

b) Tekken:

- 1º lugar: R\$ 300,00 (trezentos reais) + Troféu;
- 2º lugar: R\$ 200,00 (duzentos reais);
- 3º lugar: R\$ 50,00 (cinquenta reais).

11.2. O pagamento da premiação está condicionado ao cumprimento integral deste Edital, incluindo as regras de conduta, participação efetiva no campeonato e

respeito às decisões da arbitragem.

11.3. A organização poderá efetuar o pagamento da premiação em até 10 (dez) dias úteis após o encerramento do campeonato.

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1. A organização reserva-se o direito de alterar este Edital, se necessário, visando o bom andamento do campeonato.

12.2. Os casos omissos serão resolvidos exclusivamente pela organização e pela arbitragem.

12.3. Este Edital entra em vigor na data de sua publicação.

CONTATO OFICIAL

✉ **arenagamerxp0@gmail.com**

📷 **Instagram: @agxpoficial**

📱 **WhatsApp: (62) 98220-9781**