FINC 2026 · E-SPORT CHALLENGERS · ARENA GEEKIE

Regulamento Oficial dos Campeonatos de E-sports

Clash Royale · VALORANT · League of Legends

Feira Internacional do Conhecimento · 12ª edição

20, 21 e 22 de outubro de 2026 · Feira de Santana/BA

Comissão Organizadora: Prof. José Augusto · Prof. Jonas Mendonça · Prof. Filipe Albuquerque

Estrutura do Regulamento	Conteúdo
Parte I	Disposições gerais, comuns às três modalidades
Anexo I	Clash Royale: regras e grade de horários
Anexo II	VALORANT: regras e grade de horários
Anexo III	League of Legends: regras e grade de horários
Anexo IV	Súmula impressa de contingência

REGULAMENTO OFICIAL · PARTE I

Disposições gerais

Aplicáveis a Clash Royale, VALORANT e League of Legends

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. Este Regulamento disciplina os campeonatos de **Clash Royale**, **VALORANT** e **League of Legends** realizados no espaço **E-Sport Challengers (Arena Geekie)** da 12ª edição da Feira Internacional do Conhecimento (**FINC 2026**), promovida pelo UNEF Centro Universitário e pelo Centro Universitário Nobre (UNIFAN), instituições do Grupo Nobre, de 20 a 22 de outubro de 2026, em Feira de Santana/BA.

1.2. O Regulamento é composto por esta **Parte I**, aplicável a todas as modalidades, pelos **Anexos I (Clash Royale), II (VALORANT) e III (League of Legends)**, com as regras específicas e a grade de horários de cada jogo, e pelo **Anexo IV (súmula impressa de contingência)**. Havendo conflito, prevalece o Anexo da modalidade naquilo que for específico do jogo.

1.3. Aplica-se subsidiariamente o Regulamento Geral da FINC 2026. Os casos omissos são decididos pela Comissão Organizadora com base nos princípios da isonomia, da boa-fé e da integridade competitiva.

1.4. A inscrição implica conhecimento e aceitação integral deste Regulamento. O desconhecimento de qualquer regra não pode ser alegado para afastar sua aplicação.

2. DEFINIÇÕES

2.1. Para os fins deste Regulamento, considera-se:

Termo	Significado
Comissão Organizadora	Colegiado responsável pela organização, homologação, arbitragem e julgamento dos campeonatos (item 3.1).
Árbitro	Pessoa designada pela Comissão para conduzir uma partida ou série. O árbitro-chefe coordena os demais.
Participante	Estudante com inscrição deferida, como jogador individual, titular ou reserva de equipe.
Capitão	Titular que representa a equipe perante a arbitragem e a Comissão; é o líder que dá o aceite na súmula.
Estação	Conjunto de equipamento fornecido pela organização para um jogador: computador, monitor, mouse, teclado e rede (VALORANT e League of Legends).
Conta padrão	Conta de jogo da organização usada nas partidas de VALORANT e League of Legends, com o mesmo conteúdo disponível para todos.
Partida	Um jogo completo (um mapa, uma batalha ou uma partida de Summoner's Rift).
Série	Conjunto de partidas que define o vencedor de um confronto: MD1 (partida única) ou MD3 (melhor de 3).
Etapa Prévia	Fase classificatória presencial de VALORANT e League of Legends, realizada antes do evento nos laboratórios da UNEF e da UNIFAN.

Termo	Significado
Metade A / Metade B	Divisão da chave de VALORANT e de League of Legends: os jogos da Metade A da Etapa Prévia ocorrem na UNEF e os da Metade B, na UNIFAN.
Fase Final	Fase disputada durante a FINC 2026, no espaço E-Sport Challengers.
W.O.	Vitória concedida ao adversário por ausência, atraso além da tolerância ou impedimento de quem deveria jogar.
Súmula	Registro oficial da série, preenchido pelo árbitro em tablet da organização e aceito pelos líderes das partes (item 13).
Canais oficiais	E-mail oficial da Comissão (arenagamer.finc@gmail.com), e-mail cadastrado na inscrição, grupo de WhatsApp dos capitães (item 3.7), comunicados da Comissão e mural do painel do campeonato.

3. COMISSÃO ORGANIZADORA E ARBITRAGEM

3.1. A Comissão Organizadora é composta por:

- **Prof. José Augusto** — Coordenador dos Cursos de Graduação da Área de Informática;
- **Prof. Jonas Mendonça** — Coordenador Operacional de EaD;
- **Prof. Filipe Albuquerque** — Coordenador do Curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo.

3.2. Compete à Comissão: homologar inscrições, realizar os sorteios, definir a agenda e o local de cada partida, designar árbitros, julgar recursos, aplicar as penalidades de desclassificação e impedimento e resolver os casos omissos.

3.3. Compete ao árbitro: conferir a identidade dos jogadores, conduzir a preparação e a partida, controlar tempos e pausas, decidir sobre reinícios, aplicar advertências e as penalidades de sua competência e registrar a súmula.

3.4. Membros da Comissão, árbitros e monitores com função na arbitragem não podem competir. O árbitro deve se declarar impedido de atuar em série com participante de quem seja parente ou com quem mantenha vínculo que comprometa sua imparcialidade, sendo substituído.

3.5. Somente as informações publicadas nos canais oficiais vinculam a organização. Orientações de terceiros, inclusive de outros participantes, não geram direito.

3.6. O **e-mail oficial** da Comissão Organizadora é **arenagamer.finc@gmail.com**. Problemas, relatos, denúncias, pedidos de reconsideração, recursos posteriores à série e qualquer solicitação formal devem ser enviados **exclusivamente** para esse endereço, com o nome do remetente, a modalidade, a equipe ou o nick e a descrição do fato, acompanhada das provas disponíveis. Mensagens enviadas por outro meio não têm valor formal.

3.7. Após a homologação, a Comissão cria um **grupo de WhatsApp** com os **capitães** das equipes de **VALORANT** e **League of Legends**. Os jogadores do Clash Royale não integram o grupo e recebem os avisos pelo e-mail cadastrado na inscrição e pelos comunicados da Comissão. No grupo:

- a Comissão publica avisos, convocações e alterações de agenda, que valem como comunicação oficial;
- o capitão é responsável por repassar as informações aos demais membros da equipe;
- não são recebidos problemas, relatos ou reclamações, que devem seguir pelo e-mail oficial (item 3.6) ou ser feitos ao árbitro no local (item 14);

- a Comissão pode restringir o envio de mensagens aos administradores;
- mensagens ofensivas, discriminatórias ou de provocação sujeitam o autor às penalidades de conduta (itens 11 e 12).

4. PARTICIPAÇÃO E ELEGIBILIDADE

4.1. Podem participar estudantes regularmente matriculados em cursos de graduação da UNEF, da UNIFAN e de outras instituições de ensino superior.

4.2. São requisitos cumulativos para todo participante, inclusive reservas:

4.2.1. ter **18 anos completos** até 20/10/2026;

4.2.2. ter **matrícula ativa** em curso de graduação no semestre letivo vigente;

4.2.3. possuir **ingresso nominal da FINC 2026**;

4.2.4. comparecer presencialmente a todas as partidas de que participar.

4.3. O participante pode se inscrever em mais de uma modalidade, mas a organização **não garante compatibilidade de horários**. Sobreposição de partidas não justifica atraso, remarcação ou reversão de W.O.

4.4. Cada participante pode integrar **uma única equipe por modalidade**, como titular ou reserva. A violação acarreta a desclassificação de todas as equipes envolvidas.

5. INSCRIÇÕES, HOMOLOGAÇÃO E SORTEIO

5.1. As inscrições são feitas **exclusivamente pelo formulário oficial**, cujo link é publicado nos canais oficiais, somente nos períodos abaixo. Não são aceitas inscrições por outro meio nem fora desses períodos.

- **VALORANT e League of Legends:** de **07/10/2026 a 11/10/2026 (até 23h59)**, online;
- **Clash Royale: presencialmente, em 21/10/2026, das 17h às 18h**, no espaço E-Sport Challengers, pelo formulário oficial acessado por QR Code no local e com a conferência imediata dos documentos do item 6.1 pela organização. Só se inscreve quem estiver presente no espaço durante esse período.

5.2. O formulário exige, de cada jogador (e, nas equipes, de todos os membros): nome completo, nick no jogo (no Clash Royale, a **tag do jogador**, iniciada por #), e-mail, WhatsApp, data de nascimento, instituição, curso, matrícula e número do ingresso da FINC 2026.

Modalidade	Formato	Limite de inscrições	Etapa Prévia	Fase Final
Clash Royale	Individual (1x1)	32 jogadores	Não há	32 jogadores
VALORANT	Equipes 5x5 (5 titulares + até 1 reserva)	16 equipes	16 → 4 equipes	4 equipes
League of Legends	Equipes 5x5 (5 titulares + até 1 reserva)	16 equipes	16 → 4 equipes	4 equipes

5.3. Atingido o limite, as novas inscrições entram em **lista de espera**, pela ordem de envio, e são chamadas se houver vaga até a homologação. No Clash Royale, a lista de espera segue a ordem de inscrição no local e é chamada até o sorteio, se algum inscrito não for homologado ou não estiver presente.

5.4. Informação falsa, documento de terceiro ou inscrição de quem não cumpre os requisitos acarreta indeferimento ou, se descoberta depois, desclassificação a qualquer tempo, sem prejuízo de medidas disciplinares da instituição de origem.

5.5. A **homologação** de VALORANT e League of Legends é publicada em **12/10/2026, às 10h**, com a lista de inscrições deferidas e indeferidas, estas com o motivo. A do Clash Royale é feita **no local, em 21/10/2026, às 18h**, logo após o encerramento das inscrições.

5.6. O **pedido de reconsideração** pode ser feito pelo inscrito ou pelo capitão até **12/10/2026, às 16h**, pelo e-mail oficial da Comissão, **arenagamer.finc@gmail.com**. A resposta é publicada até as 17h30 do mesmo dia e é definitiva. No Clash Royale, o pedido é feito à Comissão no local, antes do sorteio, e decidido na hora, em caráter definitivo.

5.7. O **sorteio público das chaves** de VALORANT e League of Legends é realizado em **12/10/2026, às 18h**, e o do Clash Royale, em **21/10/2026, às 18h10**, no espaço E-Sport Challengers, ambos com transmissão ou registro em vídeo e publicados com a data, o horário e o local de cada partida.

5.8. No sorteio de VALORANT e de League of Legends, as equipes cujo capitão estuda na **UNEF** são sorteadas preferencialmente na **Metade A** da chave, e as da **UNIFAN**, na **Metade B**; as equipes de outras instituições completam as vagas restantes, também por sorteio. A ordem dentro de cada metade é aleatória.

5.9. Se o número de equipes de uma instituição superar as vagas da sua metade, as excedentes são sorteadas na outra metade. A Comissão pode ainda transferir partidas da Etapa Prévia entre os laboratórios para equilibrar a ocupação, comunicando as equipes com **ao menos 24 horas** de antecedência.

5.10. Após a homologação, a formação das equipes só muda pelo ingresso do **reserva inscrito**. A substituição por pessoa não inscrita é admitida apenas por motivo de força maior comprovado (saúde ou luto), com pedido e dados completos enviados até 48 horas antes da primeira partida da equipe, e depende de aprovação da Comissão. Nunca há substituição durante uma série.

5.11. Nomes de equipe e nicks não podem conter termos ofensivos, discriminatórios ou obscenos, nem alusão a apostas, drogas ou violência. A Comissão pode exigir a alteração; a recusa acarreta indeferimento.

6. CREDENCIAMENTO E IDENTIFICAÇÃO

6.1. Todo participante deve se apresentar no local **30 minutos antes** do horário de sua primeira partida do dia, com **documento oficial com foto**, **comprovante de matrícula** e **ingresso da FINC 2026**.

6.2. Sem a documentação completa, o participante não joga. Se a falta persistir após a tolerância do item 10.2, aplica-se o W.O.

6.3. O árbitro confere a identidade de todos os jogadores antes de cada série. Divergência entre o jogador e o inscrito caracteriza *ringing* (item 11.1.4).

6.4. Os participantes devem permanecer na área da competição durante sua rodada e atender às convocações do árbitro.

7. INFRAESTRUTURA, ESTAÇÕES E EQUIPAMENTOS

7.1. **Etapa Prévia:** realizada no **Laboratório 2 da UNEF** (Metade A) e no **laboratório de informática da UNIFAN** (Metade B), com uma partida 5x5 por vez em cada laboratório. As duas equipes de uma mesma partida jogam sempre no mesmo laboratório, em estações de mesmo modelo e configuração.

7.2. **Fase Final:** realizada no espaço E-Sport Challengers, em **10 estações** de computador, todas de mesmo modelo e configuração (Dell Vostro 3710, Intel Core i7 de 12ª geração, 16 GB de memória, gráfico integrado), com mouse, teclado, monitor e rede da organização. Na Fase Final ocorre **uma partida 5x5 por vez**.

7.3. No **Clash Royale**, o participante joga **exclusivamente no próprio dispositivo (celular)**, com a **conta própria** informada na inscrição, conforme o Anexo I. A organização **não fornece** aparelho, carregador, tomada ou internet móvel, e as estações de computador não são usadas nessa modalidade. Problemas no dispositivo, na bateria ou na conexão do jogador **não são falha técnica da organização**.

7.4. A **configuração gráfica é padronizada** pela organização e idêntica em todas as estações de um mesmo local, incluindo resolução e limite de quadros por segundo. Ela não pode ser alterada pelo participante.

7.5. O participante pode ajustar apenas: sensibilidade do mouse (no jogo e no sistema), atalhos de teclado, mira, interface e volume, dentro do tempo de preparação. A organização não garante a preservação desses ajustes entre partidas.

7.6. O **único item pessoal permitido é o fone de ouvido**, com fio (P2 ou USB) ou sem fio com receptor USB, desde que funcione sem instalação de software ou driver e seja aprovado na inspeção do árbitro. Fones Bluetooth não são permitidos. A falta de fone não justifica atraso.

7.7. É **proibido** usar ou conectar às estações mouse, teclado, *mousepad*, controle, *pendrive*, cabo, carregador ou qualquer outro dispositivo pessoal, instalar programas, macros ou drivers, e abrir outros programas ou sites durante a partida.

7.8. Celulares e demais dispositivos pessoais devem permanecer **desligados ou silenciosos e guardados** durante toda a série, exceto o celular usado para jogar no Clash Royale.

7.9. Cada jogador deve verificar sua estação no tempo de preparação e comunicar qualquer problema **antes do início** da partida. Defeito pré-existente não comunicado não gera reinício, salvo falha que impeça totalmente o jogo.

7.10. A organização mantém **periféricos de reposição** (mouse, teclado e fone) para substituição imediata em caso de falha durante as partidas. Em **falha técnica** da organização (periférico, computador, rede, energia ou servidor do jogo), o árbitro pausa a partida e providencia a troca do periférico ou o reparo em até 10 minutos; não sendo possível, a Comissão decide pela retomada em outra estação disponível ou pela remarcação da partida. A retomada segue o Anexo da modalidade. O tempo de falha técnica não é descontado das pausas da equipe.

7.11. Como as estações de um mesmo local são idênticas e estão na mesma rede, **variações normais de latência ou de quadros por segundo não constituem falha técnica** nem motivo de reclamação. Só é falha técnica a desconexão, o travamento ou a queda que impeça o jogo, constatada pelo árbitro.

7.12. Dano a equipamento por mau uso é de responsabilidade do participante, que fica sujeito à desclassificação e ao ressarcimento.

8. CONTAS PADRÃO

8.1. As partidas de VALORANT e League of Legends usam **contas padrão da organização**, com o mesmo conteúdo disponível para todos (agentes e campeões). É vedado o uso de conta pessoal nessas modalidades. No Clash Royale, cada jogador usa a própria conta (Anexo I).

8.2. O acesso às contas é feito pela organização. É proibido alterar nome, senha ou configurações de conta, fazer compras, adicionar contatos, enviar mensagens fora da partida ou usar as contas fora do campeonato.

8.3. O conteúdo disponível nas contas padrão é igual para todos e **não é objeto de reclamação**.

9. FORMATO DA COMPETIÇÃO

9.1. Todas as modalidades são disputadas em **eliminação simples**, com chaves definidas no sorteio público do item 5.7. Quando o número de participantes não completar a chave, o sorteio define quem avança direto (folga), distribuindo as folgas entre as duas metades.

9.2. **Etapa Prévia (VALORANT e League of Legends):** primeira rodada e quartas de final, de 16 para 4 equipes, nos dias **13, 14 e 16/10/2026**, conforme a grade dos Anexos II e III. **Não há Etapa Prévia de Clash Royale**: as inscrições são presenciais e a chave é disputada **em 21/10/2026**, da rodada de 32 às semifinais, com a grande final em 22/10/2026.

9.3. **Fase Final:** disputada durante a FINC 2026, no espaço E-Sport Challengers, em **21 e 22/10/2026**. **Não há partidas em 20/10/2026.** As **grandes finais** das três modalidades e a **cerimônia de premiação** acontecem em **22/10/2026**.

9.4. **Séries:** VALORANT e League of Legends são disputados em **MD1 (partida única) em todas as fases**, inclusive a grande final. Clash Royale é disputado em **MD3 (melhor de 3) em todas as fases**, inclusive a grande final.

9.5. Os horários dos Anexos são **horários de início previstos**. A Comissão pode **antecipá-los em até 1 hora** ou adiá-los conforme o andamento, com aviso do árbitro no local. O participante deve estar disponível durante todo o período de sua rodada.

9.6. **Horários dos dias de evento:** o espaço funciona em **21/10/2026 das 17h às 22h** e em **22/10/2026 das 15h30 às 19h**. No Clash Royale, como a chave é sorteada no próprio dia 21, cada bloco da grade do Anexo I começa assim que o anterior termina. Para recuperar atrasos, a Comissão pode iniciar séries da fase seguinte em mesas que fiquem livres, desde que os dois jogadores já estejam definidos. O formato **MD3** é mantido em todas as fases. Partida de VALORANT ou de League of Legends não é interrompida por horário; se o espaço precisar ser encerrado, as não iniciadas são remarcadas pela Comissão.

9.7. Para fins de agenda, a organização considera os tempos estimados abaixo, já com preparação, vetos ou draft. São referências, não limites; as partidas não são interrompidas por tempo.

Modalidade	Série	Tempo estimado por série	Observação
VALORANT	MD1	60 a 75 minutos	Até 90 minutos com prorrogação longa
League of Legends	MD1	45 a 60 minutos	Draft de cerca de 8 minutos incluído
Clash Royale	MD3	10 a 20 minutos	Até 6 séries simultâneas (3 árbitros, 2 mesas cada)

10. PONTUALIDADE E W.O.

10.1. O participante deve estar no local **30 minutos antes** do horário oficial, para credenciamento e preparação.

10.2. A tolerância é de **10 minutos** após o horário oficial para o jogador ou a equipe estar pronto na estação. Encerrada a tolerância, aplica-se o **W.O.**

10.3. As equipes jogam sempre com **5 jogadores**. O reserva pode entrar apenas antes do início da partida. Sem 5 jogadores aptos ao fim da tolerância, aplica-se o W.O.

10.4. No W.O., o adversário avança e o resultado é registrado com o placar mínimo da série (1x0 nas séries MD1 e 2x0 nas séries MD3). Havendo W.O. dos dois lados, ambos são eliminados e o próximo adversário na chave avança.

10.5. Atrasos causados pela organização não prejudicam os participantes e não são contados na tolerância.

11. CONDUTA E FAIR PLAY

11.1. São infrações de conduta:

11.1.1. ofensas, xingamentos, provocações, gestos obscenos ou gritos intencionais dirigidos a adversários, árbitros, organização ou público, presencialmente, no chat do jogo, por emotes ou em redes sociais durante o evento;

11.1.2. assédio, discriminação de qualquer natureza, ameaça ou violência;

11.1.3. trapaça: *cheats*, *scripts*, macros, softwares de terceiros ou exploração intencional de falhas (*bugs* e *exploits*);

11.1.4. *ringing*: jogar no lugar de outra pessoa ou permitir que outra pessoa jogue em seu lugar;

11.1.5. *ghosting*: obter informações do jogo adversário por meio de telas, transmissões, público ou terceiros;

11.1.6. receber orientação de qualquer pessoa durante as partidas;

11.1.7. combinação de resultado, entrega deliberada de partida ou desistência para favorecer terceiros;

11.1.8. participação em apostas de qualquer natureza relacionadas ao campeonato;

11.1.9. desobedecer ao árbitro, retardar deliberadamente o jogo ou abandonar a partida;

11.1.10. consumir bebida alcoólica, drogas, cigarro ou similares na área da competição, ou manter alimentos e bebidas nas estações;

11.1.11. danificar, desconfigurar ou alterar as estações;

11.1.12. filmar ou transmitir a própria estação ou a do adversário durante a partida sem autorização.

11.2. O participante responde pela conduta de seus acompanhantes. A organização pode retirar da área qualquer pessoa, e a conduta grave de torcedores vinculados a uma equipe pode gerar advertência a ela.

11.3. Apenas o jogador (no individual) ou o capitão (nas equipes) se dirige ao árbitro, sempre de forma respeitosa.

12. PENALIDADES

12.1. As penalidades aplicáveis são:

- advertência verbal;
- advertência formal, registrada em súmula;
- perda de pausa, de veto ou de escolha no draft;
- perda de round ou de partida;
- perda da série (W.O. técnico);
- desclassificação;

- impedimento de participar de futuras edições;
- comunicação à instituição de origem do participante.

12.2. A penalidade é proporcional à gravidade, à intenção, à reincidência e ao impacto no jogo. Nas equipes, as advertências formais contam para a equipe.

12.3. A **segunda advertência formal** na competição acarreta a perda da partida seguinte da série em andamento (ou da primeira partida da série seguinte); nas modalidades em MD1, isso equivale à perda da série. A **terceira** acarreta a desclassificação.

12.4. Trapaça, *ringing*, combinação de resultado, apostas, violência, assédio e discriminação acarretam **desclassificação imediata e impedimento**, independentemente de advertências anteriores.

Infração	Penalidade de referência
Atraso dentro da tolerância; uso de celular durante a série	Advertência verbal; na reincidência, advertência formal
Provocação, emote ou gesto ofensivo; chat ofensivo	Advertência formal; na reincidência, perda de partida
Pausa indevida ou retardamento deliberado	Perda de pausa; na reincidência, perda de partida
Alteração de configuração proibida; conexão de dispositivo pessoal	Advertência formal; se houver vantagem, perda de partida
Orientação externa durante a partida; *ghosting*	Perda de partida; na reincidência, desclassificação
Abandono de partida; desobediência ao árbitro	Perda da série
Trapaça, *ringing*, combinação de resultado, apostas	Desclassificação e impedimento
Violência, assédio, discriminação, ameaça	Desclassificação, impedimento e comunicação à instituição
Dano intencional a equipamento	Desclassificação e ressarcimento

12.5. A desclassificação durante uma série dá a vitória ao adversário. Resultados anteriores são mantidos, e adversários já eliminados não retornam à competição.

13. SÚMULAS E RESULTADOS

13.1. Cada série tem uma **súmula**, preenchida pelo árbitro em um **tablet da organização**, com o vencedor de cada partida, o placar, o W.O. (se houver) e as ocorrências.

13.2. Ao fim da série, o árbitro apresenta a súmula no tablet aos **líderes** (o jogador, no individual, ou o capitão, nas equipes), que registram ali mesmo o seu **aceite**. O aceite equivale à assinatura e confirma o resultado.

13.3. O líder que discordar registra a reclamação no próprio tablet, no momento do aceite. A recusa em dar o aceite não impede a validade do resultado e é registrada como ocorrência pelo árbitro.

13.4. O resultado só é considerado oficial e o vencedor só avança na chave após o aceite ou a recusa registrada dos dois líderes. A alteração de súmula já aceita é exclusiva da Comissão Organizadora, com justificativa registrada.

13.5. Em indisponibilidade do tablet, usa-se a súmula impressa do Anexo IV, assinada pelas partes.

13.6. Os resultados são publicados pela Comissão nos canais oficiais.

14. RECLAMAÇÕES E RECURSOS

14.1. Apenas o jogador (no individual) ou o capitão (nas equipes) pode apresentar reclamação.

14.2. Irregularidades **durante a partida** devem ser comunicadas ao árbitro no momento em que ocorrem, pela pausa prevista no Anexo da modalidade. Fato não apontado no momento não pode ser alegado depois.

14.3. Reclamações sobre a série devem ser registradas **no momento do aceite da súmula** ou em até **15 minutos após o término da série**, sempre antes do início da partida seguinte que envolva as partes. A reclamação indica o fato, a regra violada e as provas (captura de tela, vídeo ou *replay*).

14.4. Não são objeto de reclamação:

- balanceamento, mecânicas e atualizações dos jogos;
- conteúdo das contas padrão e configuração gráfica padronizada;
- no Clash Royale, a coleção de cartas de cada conta e o desempenho do celular ou da conexão de cada jogador;
- variações normais de latência ou de quadros por segundo (item 7.11);
- o resultado do sorteio público e a distribuição das equipes entre as metades da chave;
- decisões do árbitro sobre fatos de jogo dentro de sua competência.

14.5. O **árbitro-chefe** decide a reclamação no local. Da decisão cabe **recurso à Comissão Organizadora**, apresentado em até 15 minutos, que decide antes da partida seguinte das partes. A decisão da Comissão é **definitiva** no âmbito do campeonato.

14.6. Reclamação manifestamente infundada, repetitiva ou protelatória gera advertência formal.

14.7. Resultado de série não é revisto depois do início da rodada seguinte, salvo fraude (trapaça ou *ringing*) descoberta posteriormente, caso em que se aplica a desclassificação sem repetição de partidas.

14.8. Manifestações em redes sociais não são reclamações e, se ofensivas, sujeitam o autor às penalidades de conduta.

14.9. Problemas e relatos que não exijam decisão imediata no local (conduta fora da partida, falhas de organização, dúvidas sobre resultados já publicados ou denúncias) devem ser enviados para **arenagamer.finc@gmail.com**. Mensagens no grupo de WhatsApp dos capitães ou em redes sociais não são consideradas reclamação nem recurso.

15. PREMIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

15.1. A premiação é definida pela Comissão Organizadora e divulgada nos canais oficiais antes da Fase Final.

15.2. Recebe certificado de participação quem disputar ao menos uma partida e não for desclassificado.

15.3. A organização não se responsabiliza por disputas internas das equipes relacionadas à premiação.

16. IMAGEM, DADOS PESSOAIS E RESPONSABILIDADE

16.1. O participante autoriza, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz e nome em transmissões e materiais de divulgação da FINC 2026.

16.2. Os dados pessoais são tratados exclusivamente para a organização do campeonato, nos termos da Lei nº 13.709/2018 (LGPD). O capitão declara, na inscrição, que todos os membros da equipe autorizaram o uso de seus dados.

16.3. O participante é responsável por sua saúde física e mental durante o evento e por seus objetos pessoais.

17. CRONOGRAMA GERAL

Data	Atividade	Local	Horário
07 a 11/10/2026	Inscrições de VALORANT e LoL pelo formulário oficial	Online	Até 23h59 de 11/10
12/10/2026	Homologação das inscrições de VALORANT e LoL	Online	10h00
12/10/2026	Prazo para pedido de reconsideração (arenagamer.finc@gmail.com)	E-mail oficial	Até 16h00
12/10/2026	Criação do grupo de WhatsApp dos capitães (VALORANT e LoL)	WhatsApp	Após 10h00
12/10/2026	**Sorteio público das chaves** de VALORANT e LoL, com local e horário de cada partida	Online	18h00
13/10/2026	Etapa Prévia: VALORANT e LoL, 1ª rodada (parte 1)	Lab. 2 UNEF e Lab. UNIFAN	15h00 às 21h00
14/10/2026	Etapa Prévia: VALORANT e LoL, 1ª rodada (parte 2)	Lab. 2 UNEF e Lab. UNIFAN	16h00 às 20h30
16/10/2026	Etapa Prévia: VALORANT e LoL, quartas de final	Lab. 2 UNEF e Lab. UNIFAN	15h00 às 21h00
16/10/2026	Prazo final para compra do ingresso da FINC 2026	Online	—
20/10/2026	Sem partidas do campeonato	—	—
21/10/2026	**Clash Royale: inscrições presenciais**	E-Sport Challengers	17h00 às 18h00
21/10/2026	Clash Royale: homologação e sorteio público da chave	E-Sport Challengers	18h00 e 18h10
21/10/2026	Clash Royale: da rodada de 32 às semifinais	E-Sport Challengers	18h20 às 20h40
21/10/2026	League of Legends: semifinais	E-Sport Challengers	17h00 e 18h00
21/10/2026	VALORANT: semifinais	E-Sport Challengers	19h00 e 20h15
22/10/2026	**Grandes finais** de Clash Royale e de League of Legends (simultâneas)	E-Sport Challengers	15h30
22/10/2026	**Grande final** de VALORANT	E-Sport Challengers	16h45
22/10/2026	**Cerimônia de premiação** das três modalidades	E-Sport Challengers	18h15 às 19h00

A grade detalhada de cada modalidade está nos Anexos I, II e III e no painel do campeonato.

18. DISPOSIÇÕES FINAIS

18.1. A Comissão pode alterar datas, horários e regras mediante comunicação prévia nos canais oficiais.

18.2. Em caso de força maior (queda prolongada de energia, indisponibilidade dos servidores dos jogos ou do espaço), a Comissão pode remarcar partidas, transferi-las de local, reduzir as séries do Clash Royale (de MD3 para MD1) ou ajustar o formato, preservando a isonomia entre os participantes.

18.3. Os casos omissos são resolvidos pela Comissão Organizadora, cujas decisões são definitivas no âmbito do campeonato.

REGULAMENTO OFICIAL · ANEXO I

Clash Royale

Individual 1x1 · 32 jogadores · MD3 · inscrições presenciais em 21/10 · grande final em 22/10/2026

I.1. FORMATO

I.1.1. Disputa **individual (1x1)**, com até **32 jogadores**, em eliminação simples. **Não há Etapa Prévia.** As inscrições são **presenciais, em 21/10/2026, das 17h às 18h** (item 5.1), seguidas da homologação no local e do sorteio público às 18h10.

I.1.2. As fases da rodada de 32 às semifinais são disputadas em **21/10/2026**. A **grande final** é disputada em **22/10/2026, às 15h30**, ao mesmo tempo que a final de League of Legends, em área própria do espaço, e a premiação ocorre às 18h15.

I.1.3. Todas as séries são **MD3**, inclusive a grande final: vence quem ganhar 2 partidas. A terceira partida só é disputada em caso de 1x1.

I.2. CELULAR E CONTA

I.2.1. As partidas são jogadas **exclusivamente no celular próprio** de cada jogador, com a **conta própria** de Clash Royale cuja tag (#) foi informada na inscrição. É vedado jogar com conta de terceiros ou trocar de conta durante o campeonato.

I.2.2. O jogador deve chegar com o celular **com bateria carregada**, o jogo **atualizado** e o acesso ao clã oficial do campeonato feito no momento da inscrição, conforme orientação da organização. A organização não garante tomadas nem fornece carregadores; é permitido usar *power bank* próprio.

I.2.3. A conexão é de responsabilidade do jogador (dados móveis ou rede Wi-Fi do evento, quando disponível). Durante a série, o celular deve ficar no modo **não perturbe**, e só o aplicativo do jogo pode estar aberto. O árbitro pode pedir para ver a tela a qualquer momento.

I.2.4. As **Regras de Torneio** nivelam cartas e torres, mas as cartas disponíveis (incluindo Evoluções e Heróis) dependem da coleção de cada conta. Essa diferença é inerente ao jogo e **não é objeto de reclamação**.

I.3. REGRAS DE JOGO

I.3.1. Cada partida é uma **Batalha Amigável 1x1** iniciada pelo árbitro no clã oficial, com as **Regras de Torneio** ativas (cartas e Torres do Rei no **nível 11**).

I.3.2. Cada jogador monta um deck de 8 cartas a partir da própria coleção. O deck pode ser trocado **entre** as partidas de uma série, com até 2 minutos entre elas, nunca durante a partida.

I.3.3. Vence a partida, conforme a mecânica oficial do jogo:

- quem destruir a Torre do Rei adversária ou tiver **mais coroas** ao fim dos 3 minutos regulamentares;
- persistindo o empate, quem vencer a **prorrogação de morte súbita**;
- persistindo o empate, o vencedor pelo desempate automático do jogo (menor vida de torre). Se o jogo declarar empate, a partida é repetida.

I.3.4. **Emotes são proibidos** durante as partidas. O primeiro uso gera advertência verbal; os seguintes seguem o quadro de penalidades do item 12 da Parte I.

I.3.5. Problema no celular ou na conexão do jogador (bateria, travamento, queda de internet) **não é falha técnica da organização**. O jogador tem direito a **uma única pausa de até 5 minutos por série** para resolvê-lo; se a batalha em andamento for perdida por desconexão, o resultado é mantido. Persistindo o problema, perde a partida em curso e as seguintes da série. Sair do jogo, fechar o aplicativo ou encerrar a batalha voluntariamente resulta em **derrota na partida**.

I.4. GRADE DE HORÁRIOS

Data	Início previsto	Fase	Séries
21/10/2026	17h00 às 18h00	**Inscrições presenciais** e acesso ao clã oficial	—
21/10/2026	18h00 · 18h10	Homologação no local · sorteio público da chave	—
21/10/2026	18h20	Rodada de 32 (1º bloco)	C1 a C6 · 6 séries simultâneas
21/10/2026	18h40	Rodada de 32 (2º bloco)	C7 a C12 · 6 séries simultâneas
21/10/2026	19h00	Rodada de 32 (3º bloco)	C13 a C16 · 4 séries simultâneas
21/10/2026	19h20	Oitavas de final (1º bloco)	O1 a O6 · 6 séries simultâneas
21/10/2026	19h40	Oitavas de final (2º bloco)	O7 e O8 · 2 séries simultâneas
21/10/2026	20h00	Quartas de final	4 séries simultâneas
21/10/2026	20h20	Semifinais	2 séries simultâneas (término previsto: 20h40)
22/10/2026	15h30	**Grande final**	1 série, com transmissão no telão
22/10/2026	18h15	Cerimônia de premiação	—

Local: espaço E-Sport Challengers, com 6 mesas de jogo e 3 árbitros (cada árbitro conduz 2 mesas). Cada bloco começa assim que as séries do bloco anterior terminarem. Os jogadores devem permanecer no espaço desde a inscrição até a eliminação; quem não atender à convocação do árbitro sofre W.O. (item 10).

REGULAMENTO OFICIAL · ANEXO II

VALORANT

Equipes 5x5 · 16 equipes · MD1 · Etapa Prévia em 13, 14 e 16/10 · grande final em 22/10/2026

II.1. FORMATO

II.1.1. Disputa por **equipes de 5 jogadores (5x5)**, com até 1 reserva, até **16 equipes**, em eliminação simples. **Todas as séries são MD1** (um único mapa), inclusive a grande final.

Fase	Partidas	Local
Etapa Prévia: 1ª rodada (16 → 8)	8 (V1 a V8)	V1–V4 na UNEF · V5–V8 na UNIFAN
Etapa Prévia: quartas de final (8 → 4)	4 (Q1 a Q4)	Q1–Q2 na UNEF · Q3–Q4 na UNIFAN
Semifinais	2	E-Sport Challengers
Grande final	1	E-Sport Challengers

II.2. CONFIGURAÇÃO DA PARTIDA

II.2.1. Partida personalizada, servidor mais próximo disponível (São Paulo), **Modo Torneio ativado** e trapaças desativadas, no padrão competitivo oficial:

- vence o mapa quem chegar a **13 rounds**;
- em 12x12, prorrogação do Modo Torneio: vence quem abrir **2 rounds de vantagem**, com créditos fixos a cada round;
- tempo de round e de *spike* conforme o padrão competitivo do jogo.

II.2.2. **Mapas:** vale o *pool* competitivo vigente na data do sorteio, publicado com a chave e mantido até o fim do campeonato, mesmo que o jogo o altere.

II.2.3. **Agentes:** todos os disponíveis nas contas padrão. Agentes lançados menos de 14 dias antes de 13/10/2026 ficam proibidos.

II.3. VETOS E LADOS

II.3.1. O **Time A** de cada confronto é definido por sorteio realizado pelo árbitro.

II.3.2. **Vetos:** Time A veta, Time B veta, Time A veta, Time B veta, Time A veta, Time B veta; joga-se o mapa restante e o Time B escolhe o lado inicial.

II.4. PAUSAS, FALHAS E REINÍCIO

II.4.1. Cada equipe tem até **2 pausas táticas de 60 segundos**, pedidas ao árbitro e realizadas entre rounds.

II.4.2. Pausas técnicas são pedidas ao árbitro, que as valida e controla. Pausa técnica usada como tática é punida com a perda das pausas táticas restantes.

II.4.3. Falha antes de qualquer dano no primeiro round gera o **reinício do mapa**.

II.4.4. Após isso, o árbitro pausa e aplica o item 7.10 da Parte I. Se o mapa não puder ser retomado, ele é **recriado** com os mesmos agentes e lados do momento da falha; os rounds já vencidos são mantidos na súmula e joga-se até uma equipe completar 13 rounds no total, recomeçando a economia.

II.5. COMUNICAÇÃO E COMPOSIÇÃO

II.5.1. Não há técnico. Durante o mapa, apenas os 5 jogadores em jogo se comunicam. O reserva fica na área indicada pelo árbitro e só fala com a equipe nas pausas.

II.5.2. No chat geral são permitidos apenas cumprimentos.

II.6. GRADE DE HORÁRIOS

Data	Início previsto	Lab. 2 UNEF (Metade A)	Lab. UNIFAN (Metade B)
13/10/2026	15h00	V1	V5
13/10/2026	16h15	V2	V6
14/10/2026	16h00	V3	V7
14/10/2026	17h15	V4	V8
16/10/2026	15h00	Q1 (venc. V1 × venc. V2)	Q3 (venc. V5 × venc. V6)
16/10/2026	16h15	Q2 (venc. V3 × venc. V4)	Q4 (venc. V7 × venc. V8)

Data	Início previsto	Partida	Local
21/10/2026	19h00	Semifinal 1 (venc. Q1 × venc. Q2)	E-Sport Challengers
21/10/2026	20h15	Semifinal 2 (venc. Q3 × venc. Q4)	E-Sport Challengers
22/10/2026	16h45	**Grande final**	E-Sport Challengers

Na Etapa Prévia, os horários de VALORANT se intercalam com os de League of Legends no mesmo laboratório (Anexo III).

REGULAMENTO OFICIAL · ANEXO III

League of Legends

Equipes 5x5 · 16 equipes · MD1 · Etapa Prévia em 13, 14 e 16/10 · grande final em 22/10/2026

III.1. FORMATO

III.1.1. Disputa por **equipes de 5 jogadores (5x5)**, com até 1 reserva, até **16 equipes**, em eliminação simples. **Todas as séries são MD1** (uma única partida), inclusive a grande final.

Fase	Partidas	Local
Etapa Prévia: 1ª rodada (16 → 8)	8 (L1 a L8)	L1–L4 na UNEF · L5–L8 na UNIFAN
Etapa Prévia: quartas de final (8 → 4)	4 (Q1 a Q4)	Q1–Q2 na UNEF · Q3–Q4 na UNIFAN
Semifinais	2	E-Sport Challengers
Grande final	1	E-Sport Challengers

III.2. CONFIGURAÇÃO DA PARTIDA

III.2.1. Partida personalizada, servidor **BR**, mapa **Summoner's Rift**, 5x5, modo **Tournament Draft**, com 5 banimentos e 5 escolhas por equipe.

III.2.2. **Campeões:** todos os disponíveis nas contas padrão. Ficam proibidos os campeões lançados ou retrabalhados menos de 14 dias antes de 13/10/2026 e os desativados pela desenvolvedora.

III.2.3. Runas e feitiços são configurados pelo próprio jogador durante o draft. Erro de runa ou feitiço não gera reinício depois que a partida se torna oficial.

III.3. LADO E PRIORIDADE DE ESCOLHA

III.3.1. A equipe vencedora do sorteio escolhe entre **lado do mapa** ou **prioridade de escolha**; a outra define o restante.

III.4. PAUSAS, FALHAS E REINÍCIO

III.4.1. Cada equipe tem até **10 minutos de pausa técnica por partida**, sinalizada ao árbitro. Não há pausa tática.

III.4.2. A partida se torna **oficial** com o primeiro dano a tropas, monstros, estruturas ou campeões inimigos, ou ao atingir **2 minutos** de jogo. Antes disso, falha técnica ou erro na seleção gera a recriação da sala.

III.4.3. Depois de oficial, o árbitro pausa e aplica o item 7.10 da Parte I. Se a partida não puder continuar, ela é **recriada com o mesmo draft e os mesmos lados**.

III.5. COMUNICAÇÃO E COMPOSIÇÃO

III.5.1. Não há técnico. Durante as partidas, apenas os 5 jogadores em jogo se comunicam. O reserva fica na área indicada pelo árbitro e só fala com a equipe durante o draft.

III.5.2. No chat geral são permitidos apenas cumprimentos.

III.6. GRADE DE HORÁRIOS

Data	Início previsto	Lab. 2 UNEF (Metade A)	Lab. UNIFAN (Metade B)
13/10/2026	17h30	L1	L5
13/10/2026	18h30	L2	L6
13/10/2026	19h30	L3	L7
14/10/2026	18h30	L4	L8
16/10/2026	17h30	Q1 (venc. L1 × venc. L2)	Q3 (venc. L5 × venc. L6)
16/10/2026	18h30	Q2 (venc. L3 × venc. L4)	Q4 (venc. L7 × venc. L8)

Data	Início previsto	Partida	Local
21/10/2026	17h00	Semifinal 1 (venc. Q1 × venc. Q2)	E-Sport Challengers
21/10/2026	18h00	Semifinal 2 (venc. Q3 × venc. Q4)	E-Sport Challengers
22/10/2026	15h30	**Grande final**	E-Sport Challengers

Na Etapa Prévia, os horários de League of Legends se intercalam com os de VALORANT no mesmo laboratório (Anexo II).

REGULAMENTO OFICIAL · ANEXO IV

Súmula impressa de contingência

Usada somente se o tablet estiver indisponível (item 13.5)

IV.1. IDENTIFICAÇÃO DA SÉRIE

Modalidade	
Fase e série (MD1/MD3)	
Data, horário e local	
Árbitro	
Lado A (jogador ou equipe)	
Lado B (jogador ou equipe)	

IV.2. RESULTADOS

Partida	Mapa / observação	Placar A	Placar B	Vencedor
1				
2				
3				
Vencedor da série				
W.O. (se houver) e motivo				

IV.3. OCORRÊNCIAS, ADVERTÊNCIAS E RECLAMAÇÕES

IV.4. ASSINATURAS

Usada apenas se o tablet estiver indisponível. A assinatura dos líderes equivale ao aceite (item 13.2). Reclamações devem ser registradas no campo IV.3 antes da assinatura ou em até 15 minutos após a série (item 14.3).

Função	Nome	Assinatura
Árbitro		
Jogador / capitão A		
Jogador / capitão B		