

FINC 2026 · ARENA GEEKIE · TRADING CARD GAMES

Regulamento Oficial de TCG

Oficinas “Aprenda a Jogar” e Torneios · em parceria com a Livraria Atlântica

Feira Internacional do Conhecimento · 12ª edição

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 a oficinas e torneios
Anexo I	Pokémon TCG
Anexo II	One Piece Card Game
Anexo III	Digimon Card Game
Anexo IV	Yu-Gi-Oh! TCG
Anexo V	Riftbound

REGULAMENTO DE TCG · PARTE I

Disposições gerais

Aplicáveis às oficinas e aos torneios dos cinco jogos

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. Este Regulamento disciplina as atividades de **Trading Card Games (TCG)** realizadas no espaço **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, em **21 e 22 de outubro de 2026**, em Feira de Santana/BA, em parceria institucional com a **Livraria Atlântica**.

1.2. As atividades são organizadas em duas frentes:

- **Oficinas "Aprenda a Jogar":** atividades introdutórias e de curta duração, com baralhos didáticos fornecidos pela Livraria Atlântica, destinadas a estudantes sem experiência em TCG;
- **Torneios competitivos:** disputas em chaveamento, destinadas a participantes com experiência e baralho próprio.

1.3. O Regulamento é composto por esta **Parte I**, aplicável a todas as atividades, e pelos **Anexos I a V**, com as regras específicas de cada jogo (Pokémon TCG, One Piece Card Game, Digimon Card Game, Yu-Gi-Oh! TCG e Riftbound). Havendo conflito, prevalece o Anexo do jogo naquilo que for específico dele e, no que o Anexo não tratar, as **regras oficiais vigentes** publicadas pela fabricante.

1.4. 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.

1.5. 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, confirmação das atividades, arbitragem e julgamento (item 3.1).
Livraria Atlântica	Parceira institucional que fornece os baralhos didáticos das oficinas e apoia a condução das atividades com monitores e juízes.
Atividade	Cada oficina ou torneio de um jogo específico (por exemplo, "Torneio de Pokémon TCG" ou "Oficina de One Piece Card Game").
Quórum mínimo	Número mínimo de inscritos confirmados para que uma atividade seja realizada (item 4).
Juiz	Pessoa designada pela Comissão para conduzir as partidas de um torneio, aplicar as regras e registrar os resultados. O juiz-chefe coordena os demais.

Termo	Significado
Monitor	Pessoa designada pela Comissão ou pela Livraria Atlântica para conduzir uma oficina.
Partida	Um jogo completo entre dois participantes.
Série	Conjunto de partidas que define o vencedor de um confronto. Nos torneios, todas as séries são **MD3** (vence quem ganhar 2 partidas).
Deck	Baralho próprio do participante, montado conforme o Anexo do jogo.
Lista de deck	Registro de todas as cartas do deck, entregue no credenciamento e usado para conferência durante o torneio.
Plataforma oficial	Sistema de cadastro de jogadores mantido pela fabricante de cada jogo (item 5.3).
W.O.	Vitória concedida ao adversário por ausência, atraso além da tolerância ou impedimento de quem deveria jogar.
Canais oficiais	E-mail oficial da Comissão (arenagamer.finc@gmail.com), e-mail cadastrado na inscrição, 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: apurar o quórum, confirmar ou cancelar atividades, alocar os inscritos, definir dia, horário e mesas, designar juízes e monitores, realizar os sorteios, julgar recursos, aplicar as penalidades de desclassificação e impedimento e resolver os casos omissos.

3.3. Compete ao juiz: conferir a identidade e a lista de deck dos jogadores, conduzir as partidas, controlar o tempo, decidir sobre a aplicação das regras do jogo, aplicar advertências e as penalidades de sua competência e registrar o resultado.

3.4. Membros da Comissão, juízes e monitores não podem competir nos torneios em que atuam. O juiz deve se declarar impedido de atuar em série com participante de quem seja parente ou com quem mantenha vínculo que comprometa sua imparcialidade.

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 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 nome, atividade e descrição do fato, acompanhada das provas disponíveis.

4. ATIVIDADES, JOGOS E QUÓRUM

Jogo	Oficina “Aprenda a Jogar”	Torneio competitivo	Anexo
Pokémon TCG	Sim	Sim	I

Jogo	Oficina “Aprenda a Jogar”	Torneio competitivo	Anexo
One Piece Card Game	Sim	Sim	II
Digimon Card Game	Sim	Sim	III
Yu-Gi-Oh! TCG	Sim	Sim	IV
Riftbound	Sim	Sim	V

4.1. Os cinco jogos estão **em análise**. A realização de cada oficina e de cada torneio depende da demanda apurada nas inscrições e do **quórum mínimo** abaixo.

Atividade	Quórum mínimo	Vagas	Observação
Torneio (21/10)	8 inscritos	até 16 jogadores	Chave de 16
Torneio (22/10)	8 inscritos	até 32 jogadores	Chave de 32
Oficina (cada sessão)	4 inscritos	até 8 participantes	Limitada aos baralhos didáticos disponíveis

4.2. A atividade que não atingir o quórum mínimo é **cancelada**, e seus inscritos são realocados na opção seguinte que indicaram (item 6.4).

4.3. O torneio de um jogo é realizado **em um único dia**. A Comissão define o dia de cada torneio conforme a demanda: os jogos com mais inscritos são alocados em **22/10**, que comporta chaves de até 32 jogadores. Podem ocorrer até **dois torneios simultâneos em 21/10** e até **três em 22/10**, conforme a disponibilidade de mesas e juízes.

5. PARTICIPAÇÃO E ELEGIBILIDADE

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

5.2. São requisitos cumulativos para todo participante:

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

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

5.2.3. comparecer presencialmente à atividade em que for confirmado.

5.3. Para os **torneios**, são requisitos adicionais:

5.3.1. estar **previamente cadastrado na plataforma oficial** do jogo e informar o identificador no formulário de inscrição, conforme a tabela abaixo;

5.3.2. possuir **deck próprio**, montado conforme o Anexo do jogo, com cartas originais.

Jogo	Plataforma oficial	Identificador solicitado
Pokémon TCG	Play! Pokémon (conta do Pokémon Trainer Club)	Player ID
One Piece Card Game	Bandai TCG+ (Bandai Namco ID)	Número de membro do TCG+
Digimon Card Game	Bandai TCG+ (Bandai Namco ID)	Número de membro do TCG+
Yu-Gi-Oh! TCG	KONAMI CARD GAME NETWORK	CARD GAME ID

Jogo	Plataforma oficial	Identificador solicitado
Riftbound	Riftbound Play Network (com Riot ID vinculado)	Riot ID

5.4. O cadastro na plataforma oficial serve para agilizar o credenciamento e a identificação dos jogadores. Os torneios da Arena Geekie são eventos da FINC 2026 e **não são eventos oficiais** das fabricantes, salvo divulgação em contrário.

5.5. As **oficinas** não exigem experiência, deck próprio nem cadastro em plataforma. Têm prioridade os estudantes que declararem nunca ter jogado o título escolhido.

6. INSCRIÇÕES, PREFERÊNCIAS E CONFIRMAÇÃO

6.1. As inscrições são feitas **exclusivamente pelo formulário oficial**, no padrão visual da Arena Geekie, na aba **Card games** do mesmo link de inscrições dos e-games, publicado nos canais oficiais, de **08/10/2026 a 16/10/2026 (até 23h59)**. Não são aceitas inscrições por outro meio nem fora do prazo.

6.2. No formulário, o estudante informa seus dados (nome completo, e-mail, WhatsApp, instituição, curso, matrícula e número do ingresso da FINC 2026) e indica **até três atividades em ordem de prioridade** (1ª, 2ª e 3ª opções), podendo combinar oficinas e torneios. Para cada torneio indicado, informa o identificador da plataforma oficial e declara possuir deck próprio.

6.3. Em **19/10/2026, às 10h**, a Comissão apura as inscrições, verifica o quórum de cada atividade e realiza a alocação.

6.4. A alocação segue estas regras, nesta ordem:

6.4.1. cada inscrito é alocado na **opção de maior prioridade** que tenha sido confirmada e ainda tenha vaga;

6.4.2. dentro de cada atividade, as vagas são preenchidas pela **ordem de envio** das inscrições;

6.4.3. cada estudante é confirmado em **no máximo um torneio**;

6.4.4. havendo vagas remanescentes, a Comissão pode confirmar o inscrito também em uma oficina indicada como 2ª ou 3ª opção, desde que não haja conflito de horário;

6.4.5. quem não puder ser alocado entra em **lista de espera** da sua opção de maior prioridade.

6.5. A **relação das atividades confirmadas**, com dia, horário, mesa e participantes de cada uma, é publicada em **19/10/2026, às 18h**. Pedido de reconsideração pode ser feito até **20/10/2026, às 12h**, pelo e-mail oficial; a resposta é definitiva.

6.6. A lista de espera é chamada até o horário do credenciamento. Vaga não ocupada no credenciamento pode ser preenchida por inscrito da lista de espera **presente no local**, pela ordem da lista.

6.7. O **sorteio público da chave** de cada torneio é realizado no local, logo após o credenciamento, com registro em vídeo, e a chave é publicada no painel do campeonato.

6.8. Informação falsa, uso de identificador de terceiro ou inscrição de quem não cumpre os requisitos acarreta cancelamento da inscrição ou, se descoberta depois, desclassificação a qualquer tempo.

7. CREDENCIAMENTO E IDENTIFICAÇÃO

7.1. Todo participante deve se apresentar no local **30 minutos antes** do início da sua atividade, com **documento oficial com foto**, **comprovante de matrícula** e **ingresso da FINC 2026**.

7.2. Nos torneios, o jogador também apresenta o **identificador da plataforma oficial** e entrega a **lista de deck**, em formulário fornecido pela organização ou em formato digital indicado pela Comissão. Após a entrega, o deck **não pode ser alterado** durante o torneio, salvo a troca de cartas do side deck nos jogos que o admitem (Anexos).

7.3. Sem a documentação completa ou sem a lista de deck, o participante não joga. Se a falta persistir após a tolerância do item 11.2, aplica-se o W.O.

7.4. Os participantes devem permanecer na área da atividade durante sua rodada e atender às convocações do juiz.

8. ESTRUTURA, MESAS E MATERIAIS

8.1. A organização fornece as **mesas numeradas**, as cadeiras e o cronômetro oficial de cada rodada. Nas oficinas, fornece também os **baralhos didáticos** da Livraria Atlântica e os acessórios necessários.

8.2. Os baralhos didáticos são de uso exclusivo durante a oficina e devem ser **devolvidos ao monitor** ao final. Dano ou extravio por mau uso é de responsabilidade do participante.

8.3. Nos torneios, o jogador traz o **próprio deck**, com **protetores de carta (sleeves) opacos, iguais e em bom estado**, e os acessórios exigidos pelo jogo (marcadores, contadores, dados ou moeda). O tapete de jogo (*playmat*) é opcional. A organização **não fornece nem empresta cartas** para os torneios.

8.4. São permitidas apenas **cartas originais**, em idioma oficialmente publicado pela fabricante. Réplicas, impressões e cartas alteradas (*proxies*) são proibidas. O jogador deve informar o texto de uma carta sempre que o adversário ou o juiz solicitar.

8.5. Aplicativos de celular são permitidos apenas como contador de pontos ou de vida, quando o Anexo do jogo o admitir, e o adversário pode exigir que fiquem visíveis. Fora isso, o celular deve permanecer **guardado e silencioso** durante a série.

8.6. A **compra, venda e troca de cartas** é proibida na área de jogo durante as rodadas e só pode ocorrer no estande da Livraria Atlântica ou fora dos horários de partida.

9. FORMATO DOS TORNEIOS

9.1. Todos os torneios são disputados em **eliminação simples**, com a chave definida no sorteio público do item 6.7. Quando o número de participantes não completar a chave, o sorteio define quem avança direto (folga), distribuindo as folgas pela chave.

9.2. Todas as séries são **MD3** (vence quem ganhar 2 partidas), com **limite de 50 minutos por série**, inclusive na final. O tempo começa quando o juiz autoriza o início da rodada e é controlado pelo cronômetro oficial.

9.3. Na **primeira partida** da série, quem começa é definido por sorteio (dado ou moeda) na presença do juiz; nas seguintes, o **perdedor da partida anterior** escolhe quem começa. O intervalo entre partidas é de até **3 minutos**, incluindo o uso do side deck, quando permitido.

9.4. Ao fim dos 50 minutos, aplica-se o **procedimento de fim de tempo**:

9.4.1. a partida em andamento continua por mais **3 turnos no total**, contados a partir do turno seguinte ao do aviso do juiz;

9.4.2. concluídos os turnos adicionais, vence a série quem tiver **mais partidas vencidas**;

9.4.3. se o número de partidas vencidas for igual, a partida em andamento é decidida pelo **critério de desempate do jogo** previsto no Anexo (por exemplo, menos cartas de Prêmio restantes no Pokémon TCG);

9.4.4. persistindo o empate, joga-se uma **partida de morte súbita**, vencida por quem primeiro obtiver vantagem no critério do jogo.

9.5. É proibido retardar deliberadamente o jogo para se beneficiar do limite de tempo (*stalling*). O juiz pode advertir o jogador lento e aplicar as penalidades do item 13.

9.6. O jogador deve **embaralhar** o deck de forma completa e aleatória antes de cada partida e apresentá-lo ao adversário, que tem direito a **embaralhar ou cortar**. Embaralhamento insuficiente ou manipulação do deck é infração (item 12.1.3).

9.7. Para fins de agenda, cada rodada ocupa **1 hora** (50 minutos de série e 10 minutos de transição). Os horários das grades são horários de início previstos; a Comissão pode antecipar a rodada seguinte quando todas as séries terminarem antes.

10. OFICINAS “APRENDA A JOGAR”

10.1. Cada oficina dura **50 minutos** e é conduzida por um monitor, que apresenta as regras básicas e acompanha partidas de demonstração entre os participantes.

10.2. As oficinas são **sem caráter competitivo**: não há ranking, eliminação nem premiação, e as regras de penalidade aplicam-se apenas às infrações de conduta.

10.3. O participante deve chegar até **10 minutos** após o início. Após esse prazo, a vaga pode ser repassada a inscrito da lista de espera presente no local.

10.4. A distribuição das oficinas de cada jogo nas sessões da grade (item 19) é definida pela Comissão conforme a demanda e publicada em 19/10/2026.

11. PONTUALIDADE E W.O.

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

11.2. A tolerância é de **10 minutos** após o horário oficial de cada rodada para o jogador estar sentado à mesa, com deck e acessórios prontos. Encerrada a tolerância, aplica-se o **W.O.**

11.3. No W.O., o adversário avança e o resultado é registrado como **2x0**. Havendo W.O. dos dois lados, ambos são eliminados e o próximo adversário na chave avança.

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

12. CONDUTA E FAIR PLAY

12.1. São infrações de conduta:

12.1.1. ofensas, xingamentos, provocações, gestos obscenos ou gritos intencionais dirigidos a adversários, juízes, monitores, organização ou público;

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

12.1.3. trapaça: cartas marcadas, manipulação do embaralhamento, uso de cartas não registradas na lista de deck, *proxies*, alteração do deck após o registro, manipulação de contadores ou omissão intencional de efeitos obrigatórios;

12.1.4. jogar no lugar de outra pessoa ou permitir que outra pessoa jogue em seu lugar;

12.1.5. receber orientação de qualquer pessoa durante as partidas;

12.1.6. combinação de resultado, divisão de premiação ou desistência para favorecer terceiros;

12.1.7. participação em apostas de qualquer natureza relacionadas às atividades;

12.1.8. desobedecer ao juiz, retardar deliberadamente o jogo ou abandonar a partida;

12.1.9. consumir bebida alcoólica, drogas, cigarro ou similares na área de jogo, ou manter alimentos e bebidas sobre as mesas;

12.1.10. comercializar ou trocar cartas na área de jogo durante as rodadas;

12.1.11. filmar ou fotografar as cartas do adversário durante a partida sem autorização.

12.2. O participante responde pela conduta de seus acompanhantes. A organização pode retirar da área qualquer pessoa.

12.3. Apenas os jogadores da série se dirigem ao juiz, sempre de forma respeitosa. Dúvida de regra deve ser levada ao juiz no momento em que surgir, com a partida pausada.

13. PENALIDADES

13.1. As penalidades aplicáveis são:

- advertência verbal;
- advertência formal, registrada pelo juiz;
- perda de partida;
- perda da série (W.O. técnico);
- desclassificação;
- impedimento de participar de futuras edições;
- comunicação à instituição de origem do participante.

13.2. A penalidade é proporcional à gravidade, à intenção, à reincidência e ao impacto no jogo.

13.3. A **segunda advertência formal** no torneio acarreta a perda da partida em andamento ou da próxima partida da série. A **terceira** acarreta a desclassificação.

13.4. Trapaça, jogo em lugar de outra pessoa, 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; celular fora do lugar durante a série	Advertência verbal; na reincidência, advertência formal
Jogo lento; embaralhamento insuficiente	Advertência verbal; na reincidência, advertência formal
Erro de procedimento (comprar cartas a mais, esquecer efeito obrigatório)	Correção pelo juiz e advertência; na reincidência, perda de partida
Deck diferente da lista registrada, sem indício de má-fé	Perda da partida em andamento e correção do deck conforme a lista
Sleeves marcados ou distinguíveis	Troca imediata dos sleeves; se houver padrão que gere vantagem, perda de partida

Infração	Penalidade de referência
Provocação ou gesto ofensivo	Advertência formal; na reincidência, perda de partida
Orientação externa durante a partida	Perda de partida; na reincidência, desclassificação
Retardamento deliberado (*stalling*); abandono; desobediência ao juiz	Perda da série
Trapaça, *proxies*, manipulação do deck, combinação de resultado, apostas	Desclassificação e impedimento
Violência, assédio, discriminação, ameaça	Desclassificação, impedimento e comunicação à instituição

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

14. RESULTADOS

14.1. Ao fim de cada série, os dois jogadores informam o resultado ao juiz **na própria mesa**, antes de deixá-la. O juiz confere o placar, registra o vencedor no painel do campeonato e o vencedor avança na chave.

14.2. Divergência sobre o resultado deve ser apontada ao juiz nesse momento. Depois que o jogador deixa a mesa, o resultado registrado é considerado aceito.

14.3. A alteração de resultado já registrado é exclusiva da Comissão, com justificativa.

15. RECLAMAÇÕES E RECURSOS

15.1. Irregularidades **durante a partida** devem ser comunicadas ao juiz no momento em que ocorrem, com a partida pausada. Fato não apontado no momento não pode ser alegado depois.

15.2. Reclamações sobre a série devem ser apresentadas ao juiz **no momento do registro do resultado** ou em até **10 minutos após o término da série**, sempre antes do início da rodada seguinte que envolva as partes. A reclamação indica o fato, a regra violada e as provas disponíveis.

15.3. Não são objeto de reclamação:

- as regras oficiais, a lista de banimentos e as interações de cartas definidas pela fabricante;
- a sorte do embaralhamento e da compra de cartas;
- o resultado do sorteio público da chave e de quem começa a partida;
- decisões do juiz sobre fatos de jogo dentro de sua competência.

15.4. O **juiz-chefe** decide a reclamação no local. Da decisão cabe **recurso à Comissão Organizadora**, apresentado em até 10 minutos, que decide antes da rodada seguinte das partes. A decisão da Comissão é **definitiva** no âmbito das atividades.

15.5. Problemas e relatos que não exijam decisão imediata no local devem ser enviados para **arenagamer.finc@gmail.com**. Manifestações em redes sociais não são consideradas reclamação nem recurso.

16. PREMIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

16.1. A premiação dos torneios é definida pela Comissão Organizadora em conjunto com a Livraria Atlântica e divulgada nos canais oficiais antes do evento.

16.2. A **cerimônia de premiação dos torneios de TCG** ocorre em **22/10/2026, às 19h45**, na Arena Geekie. Os campeões dos torneios de 21/10 devem comparecer à cerimônia ou indicar representante por e-mail oficial.

16.3. Recebe certificado de participação quem participar de uma oficina completa ou disputar ao menos uma série de torneio e não for desclassificado.

17. IMAGEM, DADOS PESSOAIS E RESPONSABILIDADE

17.1. O participante autoriza, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz e nome em transmissões e materiais de divulgação da FINC 2026 e da parceria com a Livraria Atlântica.

17.2. Os dados pessoais são tratados exclusivamente para a organização das atividades, nos termos da Lei nº 13.709/2018 (LGPD). O identificador da plataforma oficial é usado apenas para o credenciamento.

17.3. O participante é responsável pela guarda de suas cartas, decks e acessórios. A organização e a Livraria Atlântica **não se responsabilizam por perda, dano ou furto** de cartas ou objetos pessoais.

18. CRONOGRAMA GERAL

Data	Atividade	Local	Horário
08 a 16/10/2026	Inscrições de TCG (oficinas e torneios) pelo formulário oficial	Online	Até 23h59 de 16/10
19/10/2026	Apuração do quórum e alocação dos inscritos	Comissão	10h00
19/10/2026	**Divulgação das atividades confirmadas**, com dia, horário e participantes	Canais oficiais	18h00
20/10/2026	Prazo para pedido de reconsideração	E-mail oficial	Até 12h00
21/10/2026	Oficinas “Aprenda a Jogar” (4 sessões)	Arena Geekie	17h30 às 21h20
21/10/2026	Torneios do dia (até 16 jogadores cada)	Arena Geekie	17h30 às 22h00
22/10/2026	Oficinas “Aprenda a Jogar” (8 sessões)	Arena Geekie	14h00 às 21h50
22/10/2026	Torneios do dia (até 32 jogadores cada)	Arena Geekie	14h00 às 19h30
22/10/2026	**Cerimônia de premiação dos torneios de TCG**	Arena Geekie	19h45

18.1. Em 22/10/2026, as atividades de TCG ocorrem em paralelo às finais dos campeonatos de e-sports, em área própria da Arena Geekie.

19. GRADES DE HORÁRIOS

19.1. **Torneio em 21/10/2026** (até 16 jogadores):

Horário	Etapa	Observação
17h30 às 17h50	Credenciamento e entrega da lista de deck	Chamada da lista de espera às 17h50
17h55	Sorteio público da chave	—
18h00	Oitavas de final	MD3 · 50 minutos
19h00	Quartas de final	MD3 · 50 minutos
20h00	Semifinais	MD3 · 50 minutos
21h00	**Final**	MD3 · 50 minutos · término previsto até 22h00

19.2. **Torneio em 22/10/2026** (até 32 jogadores):

Horário	Etapa	Observação
14h00 às 14h20	Credenciamento e entrega da lista de deck	Chamada da lista de espera às 14h20
14h25	Sorteio público da chave	—
14h30	Rodada de 32	MD3 · 50 minutos
15h30	Oitavas de final	MD3 · 50 minutos
16h30	Quartas de final	MD3 · 50 minutos
17h30	Semifinais	MD3 · 50 minutos
18h30	**Final**	MD3 · 50 minutos · término previsto até 19h30

19.3. **Sessões das oficinas** (50 minutos cada):

Data	Início das sessões
21/10/2026	17h30 · 18h30 · 19h30 · 20h30
22/10/2026	14h00 · 15h00 · 16h00 · 17h00 · 18h00 · 19h00 · 20h00 · 21h00

Com chave de 16 em 22/10, o torneio começa nas oitavas, às 15h30. A distribuição dos jogos por dia e por sessão é publicada em 19/10/2026 (item 6.5).

20. DISPOSIÇÕES FINAIS

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

20.2. Em caso de força maior (queda prolongada de energia, indisponibilidade do espaço ou de materiais), a Comissão pode remarcar atividades, reduzir o limite de tempo das séries ou ajustar o formato, preservando a isonomia entre os participantes.

20.3. Os casos omissos são resolvidos pela Comissão Organizadora, cujas decisões são definitivas no âmbito das atividades.

REGULAMENTO DE TCG · ANEXO I

Pokémon TCG

Formato Padrão (Standard) · MD3 · 50 minutos por série

I.1. FORMATO E DECK

I.1.1. Deck de **exatamente 60 cartas**, no **formato Padrão (Standard)** vigente, com no máximo **4 cópias** de cartas de mesmo nome, exceto Energias Básicas, e demais limites da regra oficial (como cartas ACE SPEC).

I.1.2. Não há side deck. O deck registrado na lista é usado em todas as partidas do torneio.

I.2. REGRAS DE JOGO

I.2.1. As partidas seguem as **regras oficiais vigentes** do jogo, publicadas pela fabricante, e a **lista oficial de cartas banidas e restritas em vigor em 14/10/2026**, mantida até o fim do torneio.

I.2.2. Cada jogador separa **6 cartas de Prêmio** no início da partida. Mulligans seguem a regra oficial.

I.2.3. É permitido usar contadores de dano, marcadores de condição especial e moeda ou dado próprios, desde que não se confundam com cartas do jogo.

I.3. CRITÉRIO DE DESEMPATE NO FIM DE TEMPO

I.3.1. Aplicado ao procedimento do item 9.4 da Parte I: vence a partida em andamento quem tiver **menos cartas de Prêmio restantes**.

I.3.2. Persistindo o empate, joga-se a partida de morte súbita do item 9.4.4 da Parte I.

I.4. CREDENCIAMENTO E OFICINA

I.4.1. **Plataforma oficial:** Play! Pokémon, com conta do Pokémon Trainer Club (Player ID). O identificador é informado no formulário de inscrição e conferido no credenciamento.

I.4.2. **Oficina “Aprenda a Jogar”:** com decks temáticos fornecidos pela Livraria Atlântica, apresentando a montagem de campo, os tipos de carta, as Energias e a dinâmica de Prêmios.

REGULAMENTO DE TCG · ANEXO II

One Piece Card Game

Formato Standard · MD3 · 50 minutos por série

II.1. FORMATO E DECK

II.1.1. Deck com **1 carta de Líder**, **deck principal de exatamente 50 cartas** e **deck de DON!! de 10 cartas**, no **formato Standard** vigente, com no máximo **4 cópias** de cartas de mesmo número e todas as cartas do deck principal compatíveis com a cor do Líder.

II.1.2. Não há side deck. O deck registrado na lista é usado em todas as partidas do torneio.

II.2. REGRAS DE JOGO

II.2.1. As partidas seguem as **regras oficiais vigentes** do jogo, publicadas pela fabricante, e a **lista oficial de cartas banidas e restritas em vigor em 14/10/2026**, mantida até o fim do torneio.

II.2.2. As cartas de **Vida** são definidas pelo valor do Líder, conforme a regra oficial.

II.2.3. É permitido usar contadores para registrar efeitos e poder, desde que não se confundam com cartas do jogo.

II.3. CRITÉRIO DE DESEMPATE NO FIM DE TEMPO

II.3.1. Aplicado ao procedimento do item 9.4 da Parte I: vence a partida em andamento quem tiver **mais cartas de Vida restantes**.

II.3.2. Persistindo o empate, joga-se a partida de morte súbita do item 9.4.4 da Parte I.

II.4. CREDENCIAMENTO E OFICINA

II.4.1. **Plataforma oficial:** Bandai TCG+, com Bandai Namco ID (número de membro). O identificador é informado no formulário de inscrição e conferido no credenciamento.

II.4.2. **Oficina “Aprenda a Jogar”:** com decks iniciais fornecidos pela Livraria Atlântica, apresentando Líder, DON!!, ataques, contra-ataques e Vida.

REGULAMENTO DE TCG · ANEXO III

Digimon Card Game

Formato Standard · MD3 · 50 minutos por série

III.1. FORMATO E DECK

III.1.1. Deck principal de **exatamente 50 cartas** e **deck de Digi-Ovos de até 5 cartas**, no **formato Standard** vigente, com no máximo **4 cópias** de cartas de mesmo número, respeitada a lista de cartas restritas e banidas.

III.1.2. Não há side deck. O deck registrado na lista é usado em todas as partidas do torneio.

III.2. REGRAS DE JOGO

III.2.1. As partidas seguem as **regras oficiais vigentes** do jogo, publicadas pela fabricante, e a **lista oficial de cartas banidas e restritas em vigor em 14/10/2026**, mantida até o fim do torneio.

III.2.2. Cada jogador forma a pilha de **Segurança** com 5 cartas no início da partida. O contador de memória é compartilhado e deve ficar visível aos dois jogadores.

III.3. CRITÉRIO DE DESEMPATE NO FIM DE TEMPO

III.3.1. Aplicado ao procedimento do item 9.4 da Parte I: vence a partida em andamento quem tiver **mais cartas de Segurança restantes**.

III.3.2. Persistindo o empate, joga-se a partida de morte súbita do item 9.4.4 da Parte I.

III.4. CREDENCIAMENTO E OFICINA

III.4.1. **Plataforma oficial:** Bandai TCG+, com Bandai Namco ID (número de membro). O identificador é informado no formulário de inscrição e conferido no credenciamento.

III.4.2. **Oficina “Aprenda a Jogar”:** com decks iniciais fornecidos pela Livraria Atlântica, apresentando memória, Digi-Ovos, digivolução e Segurança.

REGULAMENTO DE TCG · ANEXO IV

Yu-Gi-Oh! TCG

Formato Avançado (TCG) · MD3 · 50 minutos por série · side deck permitido

IV.1. FORMATO E DECK

IV.1.1. **Deck principal de 40 a 60 cartas**, **Deck Adicional de até 15 cartas** e **Side Deck de até 15 cartas**, no **formato Avançado** do TCG, com no máximo **3 cópias** de cartas de mesmo nome, respeitada a Lista de Cartas Proibidas e Limitadas vigente.

IV.1.2. Entre as partidas da série, o jogador pode trocar cartas entre o Side Deck e os demais decks, **uma por uma**, mantendo as quantidades válidas. O deck volta à configuração registrada no início de cada nova série.

IV.2. REGRAS DE JOGO

IV.2.1. As partidas seguem as **regras oficiais vigentes** do jogo, publicadas pela fabricante, e a **lista oficial de cartas banidas e restritas em vigor em 14/10/2026**, mantida até o fim do torneio.

IV.2.2. Cada jogador começa com **8.000 Pontos de Vida (LP)**. O registro de LP deve ser feito à vista do adversário, em papel ou aplicativo admitido pelo juiz.

IV.3. CRITÉRIO DE DESEMPATE NO FIM DE TEMPO

IV.3.1. Aplicado ao procedimento do item 9.4 da Parte I: vence a partida em andamento quem tiver **mais Pontos de Vida (LP)**.

IV.3.2. Persistindo o empate, joga-se a partida de morte súbita do item 9.4.4 da Parte I.

IV.4. CREDENCIAMENTO E OFICINA

IV.4.1. **Plataforma oficial:** KONAMI CARD GAME NETWORK (CARD GAME ID). O identificador é informado no formulário de inscrição e conferido no credenciamento.

IV.4.2. **Oficina “Aprenda a Jogar”:** com decks iniciais fornecidos pela Livraria Atlântica, apresentando tipos de invocação, Magias, Armadilhas e cadeias.

REGULAMENTO DE TCG · ANEXO V

Riftbound

Formato construído oficial · MD3 · 50 minutos por série

V.1. FORMATO E DECK

V.1.1. Deck construído conforme as **regras oficiais de construção vigentes** publicadas pela Riot Games (Lenda, Campeão escolhido, deck principal, deck de Runas e Campos de Batalha), respeitados os limites de cópias e a lista de cartas banidas em vigor.

V.1.2. O uso de side deck segue a regra oficial vigente; na falta de previsão, não é permitido.

V.2. REGRAS DE JOGO

V.2.1. As partidas seguem as **regras oficiais vigentes** do jogo, publicadas pela fabricante, e a **lista oficial de cartas banidas e restritas em vigor em 14/10/2026**, mantida até o fim do torneio.

V.2.2. Os pontos de cada jogador devem ser registrados à vista do adversário, em marcador físico ou aplicativo admitido pelo juiz.

V.3. CRITÉRIO DE DESEMPATE NO FIM DE TEMPO

V.3.1. Aplicado ao procedimento do item 9.4 da Parte I: vence a partida em andamento quem tiver **mais pontos**.

V.3.2. Persistindo o empate, joga-se a partida de morte súbita do item 9.4.4 da Parte I.

V.4. CREDENCIAMENTO E OFICINA

V.4.1. **Plataforma oficial:** Riftbound Play Network, com Riot ID vinculado. O identificador é informado no formulário de inscrição e conferido no credenciamento.

V.4.2. **Oficina “Aprenda a Jogar”:** com decks iniciais fornecidos pela Livraria Atlântica, apresentando Lendas, Runas, Campos de Batalha e a disputa por pontos.