

# LIVRO DE REGRAS OFICIAL – AZUMA EXPERIENCE



**Versão do Documento:** 1.1

**Modalidades:** Street Fighter 6 (PS5), EA Sports FC (PS5) e F1 (Simulador/PC)

**Formato:** Presencial (Equipamentos fornecidos pelo evento)

Bem-vindo aos torneios individuais do Azuma Experience. Este documento foi projetado para oferecer a máxima performance competitiva, integridade e fair play para o cenário de eSports. Ao se inscrever e participar desse campeonato, todos os jogadores declaram estar cientes e de acordo com a totalidade das regras e diretrizes estabelecidas neste documento. O descumprimento de qualquer norma sujeitará os infratores às penalidades aqui previstas.

## 1. DEFINIÇÕES GERAIS E ADMINISTRAÇÃO

### 1.1. Fuso Horário

Todas as partidas, cronogramas e comunicações oficiais serão baseados rigorosamente no horário oficial de Brasília (GMT-3). É de responsabilidade exclusiva de cada jogador atentar-se aos horários estipulados para evitar penalidades por atraso ou eliminação por W.O. (Walkover).

### 1.2. Administração do Torneio

A equipe de juízes (League-Ops) é responsável pela interpretação, aplicação e execução soberana deste regulamento. A administração reserva-se o direito de julgar casos omissos ou situações excepcionais de forma autônoma, visando sempre preservar a integridade competitiva, o espírito esportivo e a imparcialidade do evento.

### 1.3. Alterações de Regras

A organização do Azuma Experience poderá alterar, modificar ou atualizar este livro de regras sem aviso prévio em cenários críticos que ponham em risco o andamento justo da competição. Eventuais alterações serão publicadas nos canais oficiais de comunicação.

## 2. ELEGIBILIDADE E INSCRIÇÃO

### 2.1. Inscrições e Gestão de Chaves

As inscrições devem ser realizadas exclusivamente de forma prévia ou no local estipulado pelo Azuma Experience. Todo o chaveamento e o andamento simultâneo das competições serão centralizados e geridos tecnicamente através da plataforma ChallengerMode.

### 2.2. Modalidade Individual

Os torneios de Street Fighter 6, EA Sports FC e F1 são estritamente individuais (1v1 ou Time Trial). Não é permitida a inscrição de reservas ou treinadores (coaches) atuando nos postos de jogo.

### 2.3. Menores de idade

Menores de idade só poderão participar mediante autorização do responsável legal. A organização poderá solicitar documento do participante e do responsável no ato do check-in.

## 3. FORMATAÇÃO DOS TORNEIOS E CRONOGRAMA

### 3.1. Estrutura do Evento

Os torneios ocorrerão presencialmente durante os 2 (dois) dias de evento. Todos os equipamentos, incluindo consoles (PS5), PCs, simuladores, controles e volantes serão inteiramente fornecidos pela organização do evento. É vedado o uso de periféricos próprios não autorizados pela staff.

### 3.2. Check-in, Comunicações e W.O. (Walkover)

O fluxo de chamadas para as estações de jogo ocorrerá de forma presencial e através de grupos/listas de transmissão no WhatsApp.

Após a chamada oficial do juiz de liga para a estação de jogo, o competidor possui um limite estrito de **5 minutos** para se apresentar no local. O não cumprimento do tempo limite acarretará a derrota/eliminação por W.O. automática em favor do adversário presente.

## 4. REGRAS ESPECÍFICAS: STREET FIGHTER 6 (PS5)

### 4.1. Formato Competitivo

O torneio será disputado no formato de **Dupla Eliminação (Double Elimination)**. O jogador que perder uma série cai para a Chave dos Perdedores (Lower Bracket) mantendo a chance de disputar a final.

- **Séries Regulares:** Melhor de 3 (MD3).
- **Grande Final:** Melhor de 3 (MD3) - com necessidade de "Reset de Chave" para o competidor oriundo da Lower Bracket.
- Cada game será vencido pelo jogador que conquistar 2 rounds. As séries regulares serão em melhor de 3 games. A Grande Final também será em melhor de 3 games..

### 4.2. Configurações de Jogo

- **Tempo:** 99 segundos por round.
- **Condição de Vitória:** Melhor de 3 rounds vence o Game.
- **Seleção de Estágio:** Aleatório ou fixado na "Sala de Treinamento" (Training Room) a critério da arbitragem para evitar lag visual.

### 4.3. Controles e Interrupções

- **Esquemas Permitidos:** O uso do esquema de controles "Moderno" é totalmente permitido, assim como o "Clássico".
- **Pausas Acidentais:** Apertar os botões "Pause", "Options" ou "PS" durante um round em andamento resultará na **perda imediata do round** para o infrator, salvo se o adversário perdoar a infração.
- **Falha de Hardware:** Em caso de defeito no controle fornecido, o jogador deve levantar a mão imediatamente. Confirmada a falha física pelo juiz, o round será reiniciado.

## 5. REGRAS ESPECÍFICAS: EA SPORTS FC 26 (PS5 OU NOTEBOOK GAMER)

**5.1. Formato Competitivo** O torneio será disputado integralmente em formato de chaveamento de Eliminação Dupla (Double Elimination).

### 5.2. Configurações da Partida

- **Duração:** 4 minutos por tempo (8 minutos no total).
- **Dificuldade:** Configurações competitivas gerais.
- **Times:** Uso de equipes reais (Clubes ou Seleções com elencos atualizados). É proibido o uso de seleções especiais (Classic XI, Soccer Aid, etc).
- **Outros:** Partidas sempre à noite, Clima Limpo (Clear), Lesões Desativadas e Câmera Transmissão TV/Co-op.

**5.3. Critérios de Desempate e Prorrogação** Em caso de empate no tempo regulamentar em qualquer partida do chaveamento, haverá Prorrogação Clássica seguida de disputa de Pênaltis, se necessário.

**5.4. Anti-Jogo e Pausas** A pausa tática ou substituição somente poderá ser realizada com a bola fora de jogo ou quando o jogador estiver em posse da bola em seu próprio campo de defesa. Cada jogador terá direito a, no máximo, 3 pausas durante a partida. O excedente acarretará desclassificação imediata, salvo se o adversário optar por relevar a infração e permitir a continuidade da partida.

O "Anti-jogo" (tocar a bola excessivamente na defesa para gastar tempo) não é tolerado. Em caso de infração, o jogador receberá uma advertência oficial da arbitragem. O acúmulo de três advertências resultará na desclassificação imediata da partida a critério do juiz.

## 6. REGRAS ESPECÍFICAS: F1 2026 SIMULADOR (PC)

### 6.1. Formato da Competição (Time Trial)

O torneio consiste no registro da volta mais rápida. Cada participante terá o direito de sentar no simulador e realizar um total de 5 voltas contínuas (contabilizar a média das 5 voltas ). O menor tempo de volta limpa será contabilizado no ranking geral do evento.

### 6.2. Carros e Pista

- **Performance:** Carros Iguais (Equal Performance) ativado.
- **Setup do Carro:** Padrão do jogo (Equilibrado). É estritamente proibido alterar configurações de aerodinâmica ou suspensão para manter a igualdade técnica e fluidez da fila.
- **Pista:** A definir pela organização via sorteio.

### 6.3. Assistências e Limites de Pista

Para garantir acessibilidade a todos os níveis de jogadores, as seguintes assistências **serão permitidas e travadas**:

- **Câmera:** Cockpit
- **Câmbio:** Manual
- **Freio ABS e Controle de Tração:** Desligados
- **Linha de Trajetória:** Desligado
- **Danos no Carro:** Desligados (Cosméticos)
- **Limites de Pista (Fair Play):** Cortar caminho pela grama ou usar zebras de forma excessiva invalidará a volta do piloto. O juiz de simulador tem total autonomia para zerar o tempo da tentativa irregular.

## 7. CÓDIGO DE CONDUTA E FAIR PLAY

### 7.1. Comportamento Esportivo e Integridade do Equipamento

Os participantes devem manter um tratamento ético e respeitoso mútuo com adversários, organizadores e público. Como as modalidades ocorrem em estações fornecidas pelo Azuma Experience, é rigorosamente proibido o "Rage Quit" físico (bater, chutar ou arremessar controles, e apoiar peso indevido em volantes de simulador). Danos intencionais gerarão desclassificação sumária e o infrator poderá arcar com os custos de reparo do patrimônio.

### 7.2. Classificação Escalada de Infrações e Penalidades

A administração do torneio categoriza as quebras de conformidade comportamental conforme a matriz estrutural abaixo:

Gravidade	Exemplos de Condutas	Sanções Aplicáveis
<b>LEVE</b>	Atrasos de até 5 minutos na estação, uso pontual de linguagem inadequada, gritos excessivos para atrapalhar a concentração do oponente.	Advertência verbal formalizada; Perda de round administrativo.

<b>MODERADA</b>	Desrespeito direcionado a oficiais da liga, abandono voluntário de partida em andamento sem justa causa, reincidência de condutas leves, pausas irregulares intencionais.	Derrota automática no mapa/partida atual; Desclassificação da modalidade.
<b>GRAVE</b>	Atos comprovados de discriminação, agressão ao patrimônio do evento (danificar controles/simulador), manipulação fraudulenta de resultados.	Desclassificação imediata da modalidade ou do evento, possibilidade de impedimento de participação em futuras edições e cobrança de eventuais danos materiais..

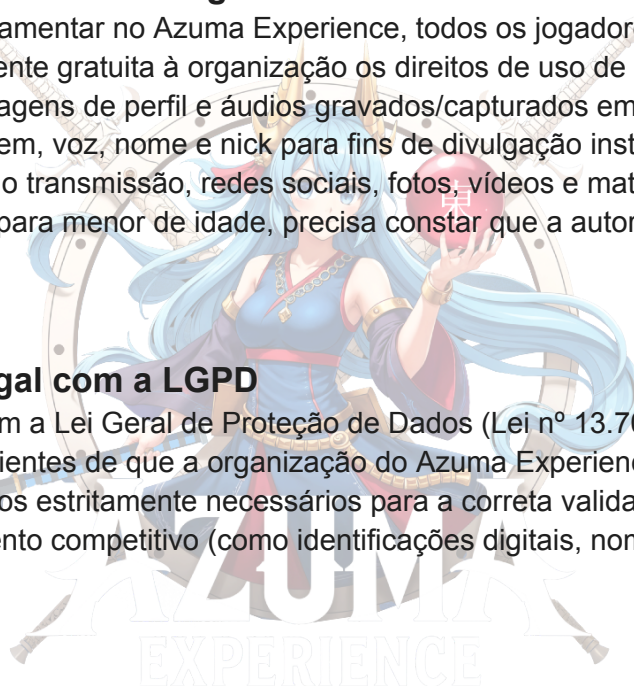
## 8. DIREITOS DE IMAGEM, TRANSMISSÃO E LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (LGPD)

### 8.1. Direitos de Transmissão e Imagem

Após a inscrição regulamentar no Azuma Experience, todos os jogadores cedem e transferem de forma totalmente gratuita à organização os direitos de uso de seus nomes, apelidos de jogo (nicks), imagens de perfil e áudios gravados/capturados em ambiente competitivo. O uso de imagem, voz, nome e nick para fins de divulgação institucional do Azuma Experience, incluindo transmissão, redes sociais, fotos, vídeos e materiais promocionais do evento. E para menor de idade, precisa constar que a autorização vem do responsável.

### 8.2. Conformidade Legal com a LGPD

Em estrita conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), os participantes declaram-se cientes de que a organização do Azuma Experience coletará e armazenará apenas os dados estritamente necessários para a correta validação, segurança e execução logística do evento competitivo (como identificações digitais, nomes e contatos



básicos). Os dados e informações não serão repassados a terceiros sem consentimento explícito e serão excluídos ou anonimizados ao término das auditorias de pós-campeonato.  
© 2026 AZUMA EXPERIENCE. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

