

REGULAMENTO 3ªCOPA CONTRAF CUT EA FC 25

CARACTERIZAÇÃO DO CAMPEONATO

COPA CONTRAF-CUT DO RAMO FINANCEIRO EA FC 25 PARA O CONSOLE PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X E S E COMPUTADOR

1. SOBRE O TORNEIO

O Torneio tem como objetivo criar interatividade entre os associados do Sindicato dos Bancários, onde disputarão Torneio de EA FC 25 pelo vídeo Game Playstation 5 XBOX Series X e S e PC. Participarão da disputa limitando 64 jogadores na modalidade fase de grupos e ou mata-mata. A modalidade de disputa poderá sofrer alterações caso haja alterações no número de competidores.

Importante: A inscrição neste Torneio implica automaticamente na sessão de direito de uso de imagem dos competidores e autorização expressa quando no caso de menores de idade que enviarão imagens para criação de banners de confronto a CONTRAF-CUT e à SMUGAMES para divulgação do evento. Todos competidores deverão enviar a organização foto e documento que comprovem a veracidade dos participantes.

2. SOBRE O FORMATO DO TORNEIO

- Os jogos poderão acontecer em dois FORMATOS fase de grupos OU MATA MATA a depender do número de inscritos sendo o máximo de 64 participantes.
- Os jogos serão disputados no modo de IDA E VOLTA, até às 8ª e 4ª de finais, semi finais e final serão jogo único
- Na fase de GRUPOS, os jogadores de cada grupo se enfrentam e os 2 que somarem mais pontos classificam-se para a fase mata-mata (Eliminatória Simples) para a próxima fase, e nesta fase caso o jogo termine empatado cada jogador somará APENAS 1 ponto;
- Haverá transmissão das semi finais e da final, um dos jogadores sorteados será sorteado para transmitir a partida e deverá enviar o link de transmissão para a equipe da Campeonato SMUGAMES, e a partir disso, a equipe da SMUGAMES captará o sinal e retransmitirá com narração ao VIVO para os canais indicados pela CONTRAF-CUT.

3. PREMIAÇÃO:

A premiação será feita pela CONTRAF-CUT.

1º colocado voucher no valor de \$3000,00

2º colocado voucher no valor de \$ 1500,00

3º colocado voucher no valor de \$ 500,00

4º colocado voucher no valor de \$ 500,00

4. INSCRIÇÕES

- **Período de inscrições:** até 19/11/25
- **Torneio dia 22/11/25 – início às 10hs com previsão de término para às 18hs, e intervalo de uma hora para descanso**
- **Taxa de Inscrição: R\$ 50,00.**
- Bancário deve ser sócio do sindicato ou se associar no ato da inscrição.
- Considera se dependentes filhos e cônjuge.
- O torneio é para todos os gêneros

- **Requerido:** Jogo EA FC 25, Computador ou Consoles (Playstation 5, Xbox Series X e S) e internet acima de 20 MB.
Obs. Para transmissão mínimo de 50 MB
- **Obrigações:** Todo competidor que estiver disputando deverá estar conectado online pelo seu console 15 minutos antes do início do campeonato.
- **Procedimento de inscrição:** a CONTRAF-CUT criará a seu critério constando as informações de cada competidor podendo usar formulários próprios.

5. JOGOS FASE DE GRUPOS E OU MATA- MATA

5.1. CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS

- **Modalidade de disputa:** Defesa tática
- **Tempo de Partida:** 6 minutos (Pontos Corridos), 6 minutos (Fase Mata-Mata)
- **Modalidade de fases:** Composto de 2 fases Online, sendo a primeira delas de fase grupos, fase mata-mata. Na fase de grupos 2 (dois) competidores se classificam por grupo, sendo 4 competidores por grupo. Na primeira fase os competidores jogarão apenas jogos de IDA com TODOS do seu grupo, classificando os 2 melhores de grupo que avançarão pra próxima fase.
 - Nas Oitavas de Final, Quartas de Final, (jogos ida e volta) Semi Final e Final os competidores disputarão em jogo unico, e o vencedor avançará pra próxima fase.
- **Critérios de desempate na fase pontos corridos:** 1º número de vitórias, 2º saldo de gols, 3º gols pró
- **Critérios de desempate na formato mata mata:** Em caso de empate na fase mata-mata deve-se fazer uma nova partida. Caso ainda siga empatado então uma nova partida deve ser iniciado com golden gol ou gol de ouro.
- **Escolha de times:** Times Livres (clubes e seleções)
- **Formação personalizada:** Não permitida
- **Tática personalizada:** Permitida
- **Tipo de Defesa:** Tática
- **MODALIDADE MATA-MATA:** serão dois jogos de 06 minutos cada tempo, ida e volta em caso de empate uma nova partida deve ser iniciado com golden gol ou gol de ouro, persistindo o empate prorrogação e disputa de pênaltis. Para fase seguintes até as 4ªs de final serão dois jogos; para semi final e final jogo único.

5.2. WO

- O competidor terá 15 minutos de tolerância de atraso para estar online, caso ultrapasse esse limite a equipe da SMUGAMES / E CONTRAF-CUT aplicará o WO

6. DATAS / CALENDÁRIO

- 22/11/25 – Fase de Grupos, com início às 10hs e previsão de término às 16h.
- Intervalo de uma hora para descanso.
- Transmissão com Narração Profissional para o canal do Youtube ou Facebook/youtube da CONTRAF-CUT a partir da semi final, sendo transmitido 1 jogo por rodada
- Disputa da final com transmissão.
A transmissão dependerá de toda configuração necessária disponível de cada competidor, e ficando de responsabilidade da CONTRAF-CUT a transmissão.

7. LOCAL DO EVENTO

- Todos os competidores jogarão da sua casa ou de qualquer lugar que escolherem, desde que tenham acesso à internet com velocidade acima de 20 MB.

8. REGRAS GERAIS

- Os jogos deverão ser realizados no modo Amistoso.
Os controles são de responsabilidade de cada jogador.
 - Caso o controle apresente defeito o jogador deverá pausar o jogo e comunicar a Campeonato SMUGAMES. Se o competidor jogar com o controle defeituoso o resultado final será válido.
 - Os jogadores poderão jogar com times ou seleções, e os mesmos podem ser repetidos.
Utilizar "pause" somente quando a bola estiver parada ou nas mãos do goleiro. Escanteio, lateral, tiro de meta, falta são exemplos de bola parada (permitido por jogo 4 pausas apenas).
- Cada jogo será iniciado na hora determinada pelo torneio, com tolerância de 10 minutos. Os competidores que não estiverem no horário do jogo e fora da tolerância serão desclassificados.
Os competidores terão 2 minutos para realizar as configurações de controles, táticas, formação e iniciar o jogo imediatamente.
- Caso o jogo seja interrompido, é de responsabilidade do jogador comunicar a SMUGAMES para que seja restabelecido.

9. AGENDAMENTO DE PARTIDAS

- A equipe da SMUGAMES criará grupos de WhatsApp relacionados aos grupos do Campeonato e através dele gerenciará o momento que os jogadores iniciarão suas partidas.

10. LANÇAMENTO DE RESULTADOS

- Neste campeonato lançamento de resultados será feito EXCLUSIVAMENTE pelo administrador. Ao finalizar o jogo, tire o print e se possível grave um pequeno vídeo com resultado do jogo e envie para o administrador do Campeonato, que prontamente postará o resultado do jogo no site. Sempre guarde um print do resultado do jogo, pois caso seu adversário diga que está incorreto ele poderá ser usado como evidência. Vale lembrar que em caso de fraudes com resultados o jogador será banido e não poderá jogar mais campeonatos.

11. LAG/DELAY

- Em caso de lag ou delay durante a partida, o jogador deverá sair do jogo e avisar seu adversário via Whatsapp que não tem condições de jogar daquela forma, após isso notificar a administração da SMU Games.
 - Ao continuar no jogo com lag ou delay você concorda com as condições do jogo e tal reclamação será desconsiderada.
 - Em caso de goleada, os gols não serão desconsiderados por causa do lag, somente serão desconsiderados gols onde claramente o lag prejudicou a jogada, fato que deverá ser comprovado com vídeo do jogo.

12. QUEDA DE CONEXÃO

- Caso ocorra a queda de conexão será considerado vitória ao jogador que se manteve na partida por 3 x 0 (a equipe da SMUGAMES entrará em contato com os participantes para avaliar o caso, e ver se partida será refeita)

13. RAGE QUIT

- Rage quit é expressamente proibido mesmo que esteja tomando a famosa goleada. Abandonar a partida ou rage quit além do jogador ser advertido, será adicionados 3 gols além do placar que a partida já tinha. Vale lembrar que Rage Quit é diferente de queda de conexão.

14. ADVERTÊNCIAS

- Caso seja identificado que o jogador iniciou a partida com elenco editado (Ex: Messi no Real Madrid, etc) e que tal fato comprove a intenção de se beneficiar, o jogador que cometeu a infração será banido do campeonato sem direito a ressarcimento do valor da inscrição.
Comportamento anti-jogo (Ex: tocar a bola no campo de defesa sem reação de ataque por várias vezes) levará advertência e poderá ter o jogo anulado após análise da administração. Em caso de duas advertências o jogador será banido do campeonato sem direito a ressarcimento do valor da inscrição.
- A conduta de substituir um jogador inscrito por outro membro da mesma equipe ou outra pessoa que não seja ela mesma, é considerada conduta antidesportiva e passível de penalidade como eliminação do

campeonato em curso, assim como o jogador que for identificado jogando com duas contas diferentes no mesmo campeonato, caracterizados como "fake".

- Combinação de resultados de partidas entre jogadores do mesmo grupo que forem comprovadas acarretará em desclassificação dos jogadores envolvidos, sem direito a ressarcimento do valor da inscrição.
- Caso não haja evidências a acusação será desconsiderada;
- Apenas saia da partida se realmente tiver a gravação do jogo;
- Aconselhamos a gravar todas as partidas, caso seu console não ofereça tal recurso, utilize aparelho celular;

*Toda denúncia deverá ter evidências de forma que a administração da SMUGAMES possa julgar. **Caso não haja evidências as denúncias serão desconsideradas.**

15. INTERRUPÇÕES

- Se o jogo for interrompido intencionalmente pelo competidor, ele será desclassificado.
- Se o jogo for interrompido por algum erro do jogo, queda de energia, o jogo será reiniciado do ponto onde parou, seguindo as mesmas condições de jogo, cartões amarelos, vermelhos, etc.

16. COMPORTAMENTO DO COMPETIDOR

- É expressamente proibido o uso de linguagem vulgar quando estiver dentro da área do torneio, assim como desafios, ironias, gestos e afins ao adversário. Tal conduta poderá gerar penalidade e consequentemente desclassificação, sem direito a ressarcimento do valor de inscrição.
Uso de drogas é terminantemente proibido durante o evento.
Os competidores não poderão estar sob influência de drogas ou álcool enquanto estiverem participando.
- Qualquer jogador que violar os termos acima poderá ser desqualificado.

17. CHAVEAMENTO

☒ O algoritmo pega todos os jogadores que avançou para o mata mata e cria uma única lista, baseado nas pontuações, independente do grupo. E dentro dessa lista ele montando os jogos dos melhores contra os piores, a metade de cima, contra a metade de baixo.

18. ENTREGA DAS PREMIAÇÕES

- As premiações serão entregues pela CONTRAF-CUT ao primeiro, segundo e terceiro lugar.

19. CASOS OMISSOS

- A SMU GAMES reserva o direito de realizar modificações operacionais no campeonato com a finalidade de viabilizá-lo, tais como: modificação da quantidade de participantes por chave, mudanças em datas de realização de etapas do campeonato, entre outros.
- Os casos omissos serão deliberados pelos administradores do campeonato.