



CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL



REGULAMENTO GERAL CCB

(NEW GEN CLUBS)

2025 V3

REGRAS E JOGABILIDADE

INFORMAÇÃO IMPORTANTE

É responsabilidade dos managers informar todos os players de sua equipe sobre este regulamento.

ART 1 - W.O

- a) Definição de W.O: Placar atribuído de 3x0.
 - b) Equipes que abandonarem o campeonato ou encerrarem as atividades estarão sujeitas à punição do manager junto às Federações da CCB.
 - c) Pedidos de W.O: Devem ser solicitados até 24 horas após a partida.
 - d) Mata-Mata: W.O por faltar ao jogo resultará na eliminação direta.
 - e) Em caso de W.O deve se avisar imediatamente o ADM da Federação no momento do ocorrido.
 - f) Equipe que ceder 3 W.Os em um mesmo Campeonato estará automaticamente eliminada.
-

ART 2 - INSCRIÇÃO DE PLAYERS

- a) Todos os players devem estar cadastrados no site da CCB: www.ccbclubs.com.br.
- b) A PSN/TAG cadastrada deve coincidir com a utilizada pelo player. Divergências serão analisadas por uma comissão e podem levar à perda de pontos por irregularidade.
- c) Recomenda-se comunicar alterações de PSN/TAG previamente. Caso a janela de transferência esteja fechada, o jogador poderá ser considerado irregular, prejudicando a equipe com penalizações.
- d) **TAG XBOX** – Eventualmente o XBOX coloca alguns números após a TAG cadastrada, ou seja, esses números **DEVEM SER LEVADO EM CONTA** caso contrário a TAG ficará diferente e poderá levar a análise da Comissão da CCB e possível punição





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

ART 2 a – ESTATÍSTICAS

- a) Para participar das estatísticas do campeonato, é obrigatório que o **NOME DE JOGO** estar o mais idêntico possível à PSN/TAG cadastrada. Divergências impossibilitarão a computação das estatísticas dos Players.
-

ART 3 – TRANSFERÊNCIAS

- a) A janela de transferência **abrirá na sexta-feira às 20h e fechará na segunda-feira às 20h.**
 - b) **Trocas de PSN devem respeitar o período da janela de transferência.** Certifique-se de informar seus Players.
 - c) **MERCADO**
 - i. O Player só poderá ser liberado da equipe no sistema após completar 12 dias de contrato com o Clube. Antes dessa data haverá multa de R\$ 5,00 para liberação, a parte interessada deve efetuar o pagamento.
-

ART 4 - MÍNIMO DE PLAYERS

- a) O número mínimo é de 7 players.
 - b) Partidas podem ser realizadas com menos de 7 players apenas se combinado e autorizado pela equipe adversária.
 - c) Caso não haja acordo, será aplicado W.O contra a equipe que descumprir o mínimo de jogadores.
-

ART 5 – TOLERÂNCIA

- a) A tolerância para o início dos jogos é de 10 minutos.
 - i. Se o manager adversário atrasar e não houver acordo entre as equipes, pode ser solicitado W.O com comprovação por vídeo.
 - ii. A equipe mandante é responsável pelo envio do convite. Caso não seja enviado dentro da tolerância, o adversário pode solicitar W.O com comprovação por vídeo.
 - b) **Cada time tem direito a um (1) QUIT antes dos 5 minutos de jogo por bug ou queda de player. Este QUIT está dentro da tolerância e não é válido após os 10 minutos.**
-

ART 6 - JOGABILIDADE, BUGS E QUIT

- a) Proibições gerais:
 - i. Bugar o goleiro (GK).
 - ii. BOT bater bolas paradas e escanteios (exceto se o player tiver caído).
 - iii. Segurar o goleiro adversário em lances de bolas paradas.
 - iv. Colocar jogador na linha do gol durante faltas ou escanteios.
 - v. Bugar a barreira em faltas.
 - vi. Usar o bug de altura (2,00 metros).





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

- vii. Usar o "Qualquer" (QQ).
 - b) Cartões amarelos e vermelhos não punem para próximas partidas.
 - c) Bug de uniformes: Pode ser quitado imediatamente com comprovação por foto/vídeo.
 - i. Sem comprovação, pode ser aplicado W.O.
 - d) Em caso de queda de conexão de ambas as equipes, continuará o meio tempo com o placar mantido no momento da queda.
-

ART 7 - REPORTS DAS PARTIDAS

- a) Os reports das partidas devem ser feitos em até Sexta Feira 23h59 da semana de jogos.
 - i. O descumprimento poderá acarretar o empate ou W.O duplo.
 - ii. Em caso de tentativa de BURLAR o Report, com dados não verídicos acarretará punições severas!
 - b) Dados obrigatórios para Report:
 - i. PSN (obrigatório) – recomendável tirar print no início ou intervalo.
 - ii. Placar.
 - iii. Notas.
 - iv. Gols (obrigatório, se houver).
 - v. Assistências (obrigatório, se houver).
 - vi. Divididas.
 - vii. Defesas do GK.
 - c) Inserir os dados no site www.ccbclubs.com.br.
-

ART 8 – EQUIPES – NOMES, ESCUDOS E DEMAIS INFORMAÇÕES

- a) As Equipes participantes dos Campeonatos das Federações da CCB terão como obrigatoriedade terminarem a competição com o mesmo NOME que iniciaram.
 - i. **NÃO É PERMITIDO ALTERAR O NOME DA EQUIPE NO DECORRER DOS CAMPEONATOS**
 - Mesmo que exista fusão entre duas equipes, ou venda, ou cessão da equipe para terceiros, **NÃO** poderá ser alterado o nome até o término do(s) Campeonato(s);
 - ii. Caso ocorra alterações na equipe ela será **DESCCLASSIFICADA** dos Campeonatos em que participa e os envolvidos deverão sofrer punições.
 - b) O nome da Equipe no Jogo deve ser o mais próximo possível do cadastro do Site.
 - c) Quando uma EQUIPE ENCERRA AS ATIVIDADES o Presidente/Manager só poderá sair do time após liberar todos os players da equipe.
-





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

FASTCUP FDT GAMES JUN25

(NEW GEN CLUBS EAFC25)

VALOR DA INSCRIÇÃO R\$ 25,00

CAMPEÃO 150,00

VICE 50,00

FÓRMULA DA DISPUTA

A primeira fase é composta por 16 times divididos em quatro grupos 1, 2, 3 e 4 (4 times cada). Os Times de cada Grupo se enfrentam em jogos de IDA E VOLTA.

Os 2 primeiros colocados ao fim da primeira fase se classificam para o MATA-MATA.

Critério de desempate Primeira Fase:

- Pontos Ganhos
- Números de Vitórias
- Saldo de Gols
- Gols Pró
- Confronto Direto
- Menos Gols Contra
- Caso todos os Critérios anteriores estejam empatados haverá 1 jogo para desempate!

Chaveamento do Mata - Mata:

Nesta fase os times se enfrentam em jogos de *IDA E VOLTA*.

Após primeira fase os confrontos serão da seguinte forma!

1º Colocado A X 2º Colocado B
2º Colocado A X 1º Colocado B
1º Colocado C X 2º Colocado D
2º Colocado C X 1º Colocado D





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

Fase Mata – Mata

Nessa Fase os jogos serão de *IDA E VOLTA*. Não existe vantagem de gols fora de casa, ou seja, persistindo o empate no placar agregado dos dois jogos haverá um terceiro jogo com prorrogação e pênaltis.

FINAL – JOGO ÚNICO

A Final será em JOGO ÚNICO, persistindo o empate, prorrogação e pênaltis.

Nota final: O jogo apresenta limitações e bugs. É fundamental seguir as regras previamente acordadas, lembrando que o FIFA Pro Clubs não possui VAR!

