



CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL



REGULAMENTO GERAL CCB

(NEW GEN CLUBS)

2025 V1

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.
-

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.
 - ii. Em caso de jogador não aprovado em avaliação no clube (ou seja, jogador dispensado pelo Clube), o mesmo poderá ser liberado antes de completar 12 dias de contrato. (O Clube efetiva a dispensa do mesmo pelo site).
-

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 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.





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

- v. Bugar a barreira em faltas.
- vi. Usar o bug de altura (2,00 metros).
- 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 48 horas após a realização da partida.
 - 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.



SÉRIE A, B e COPA OURO - JAN 2025

FÓRMULA DA DISPUTA

SÉRIES A e B

A primeira fase será composta por 16 times, divididos em 2 Grupos. Os times de cada grupo se enfrentam em jogos de IDA.





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

Os 4 primeiros colocados de cada grupo ao fim da primeira fase se classificam para o MATA-MATA, sendo jogos apenas de IDA, permanecendo o empate o jogo segue prorrogação e Pênaltis.

COPA OURO (TODOS OS TIMES DAS SÉRIES A e B – 32 Times)

A COPA OURO terá 5 FASES, todas MATA-MATA de JOGO ÚNICO, persistindo o empate, segue para PRORROGAÇÃO e PENALTIS!

PREMIAÇÕES

PREMIAÇÃO SÉRIE A

CAMPEÃO 300,00 e VICE 150,00 (ou de acordo com a quantidade de inscritos).

Todos os times participantes da Série A, se cumprir todas as regras e sem nenhum tipo de punição da Comissão da CCB receberá ao término do CAMP R\$20,00 pela participação

PREMIAÇÃO SÉRIE B

CAMPEÃO 150,00 e VICE 80,00 (ou de acordo com a quantidade de inscritos)

PREMIAÇÃO COPA OURO

CAMPEÃO 100,00 e VICE 50,00 (ou de acordo com a quantidade de inscritos)

HORÁRIOS

Serão 3 jogos por Semana

Horário FIXO 22h40

SEGUNDA FEIRA – Jogos das Séries A e B

TERÇA FEIRA – Jogos da Copa Ouro

QUINTA FEIRA - Jogos das Séries A e B

CRITÉRIOS DE DESEMPATE PRIMEIRA FASE SÉRIES A e B:

- Pontos Ganhos
- Números de Vitórias
- Saldo de Gols
- Gols Pró
- Confronto Direto





CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

- Menos Gols Contra

- Terceiro Jogo

CHAVEAMENTO DO MATA-MATA SÉRIES A e B:

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

Após primeira fase os confrontos serão da seguinte forma!

1º Colocado A X 4º Colocado B

2º Colocado A X 3º Colocado B

3º Colocado A X 2º Colocado B

4º Colocado A X 1º Colocado B

Fase Mata – Mata Séries A e B

Nessa Fase os jogos serão de *IDA*. Não existe vantagens, ou seja, persistindo o empate no segue para prorrogação e pênaltis.

FINAL – JOGO ÚNICO (SÉRIES A e B)

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!

