



CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL



## REGULAMENTO GERAL CCB

(NEW GEN CLUBS)

2026 V2

### REGRAS E JOGABILIDADE

### INFORMAÇÃO IMPORTANTE

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

#### ART 1 - W.O

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

#### ART 2 - INSCRIÇÃO DE PLAYERS

- Todos os players devem estar cadastrados no site da CCB: [www.ccbclubs.com.br](http://www.ccbclubs.com.br).
- 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.
- 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.
- 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.

d) Não está permitido as substituições devido a BUGS e atraso de partidas

### 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.

v. Usar o bug de altura (2,00 metros).



- vii. Usar o "Qualquer" (QQ).
- b) Cartões amarelos e vermelhos não punem para as 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 - REPORTES DAS PARTIDAS

- a) Os reportes das partidas devem ser feitos até sábado às 14h 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](http://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.

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



