



CONFEDERAÇÃO DE CLUBS BRASIL

REGULAMENTO GERAL CCB

(NEW GEN CLUBS)

2026 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) A 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 no sábado às 20h e fechará na segunda-feira às 20h.**
- b) **As trocas de PSN devem respeitar o período da janela de transferência.** Certifique-se de informar seus Players.
- c) **MERCADO**
- O Player só poderá ser liberado da equipe no sistema após completar 12 dias de contrato com o Clube. Antes dessa data apenas se tiver o plano PRIME ativo.
 - As equipes podem contratar no máximo 25 jogadores no seu elenco. Tendo o plano PRIME ativo, a equipe poderá ter mais de 30.
- d) **Contratações e demissões:**
- A responsabilidade dos contratos é 100% de vocês, ou seja, dos ADMs de clube e jogadores.
 - É totalmente possível contratar um player que já tem contrato com outro clube, mas para isso é necessário ter o plano PRIME ativo, pois o plano PRIME permite contratação livre de qualquer jogador e demissão livre em qualquer data também. **(O plano PRIME não interfere nas janelas dos campeonatos. Fique atento com a data de inscrição dos seus jogadores.)**
 - Caso uma equipe não consiga demitir um jogador recém contratado ou a equipe não queira o demitir, a responsabilidade é 100% do player e nova equipe contratante de conversar e conseguir a liberação desse player.

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.
- iii. Vamos supor que um campeonato tem o horário fixo das 22:10, a equipe adversária tem até as 22:20 para estarem prontos para que seja feito o envio do convite.
- IV. Se a equipe convidada não aceitar o convite 1 minuto após o envio, será considerado W.O.
- 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. (EM FALTAS)

- 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.
- e) Em caso de PING ALTO, conexão ruim, deve-se entrar em um consenso para o ajuste do servidor e chamar a partida novamente.
- i. Ao puxar o amistoso, recomendamos estarem no servidor 1 e caso não dê certo, as duas equipes devem mudar para o servidor 2 e assim puxarem novamente.
- ii. Caso façam a troca de servidor e não dê certo, está livre o QUIT para a ÚLTIMA TENTATIVA. Ou seja, puxaram e deu ping alto, está permitido o quite para o ajuste do servidor. Puxaram a segunda vez e deu ruim de novo, está permitido o quite novamente para a última tentativa. Em resumo vocês tem 2 QUITES para o ajuste e deve ser feita a partida de qualquer maneira no mesmo dia, a federação não irá remarcar a menos que seja um problema geral.
- iii. Cada partida tem em média 18 a 20 minutos, então você deve puxar até 6 minutos depois da tolerância (**Somente nesse caso de problema com conexão e sempre ter provas**).

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.

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!

