

SUMÁRIO

1. Da Finalidade	3
2. Justificativa	3
3. Objetivos	3
4. Realização	3
5. Limite de Participação por Modalidade	4
6. Das inscrições	5
7. Das características do torneio	8
8. Da conduta dos jogadores	9
9. Sinuca On-line Regras	11
Sinuca On-line Formato e fases	11
10. EA FC 26 (FIFA 26) Regras	13
EA FC 26 (FIFA 26) Configuração das partidas	13
EA FC 26 (FIFA 26) Formato e fases	14
11. Truco On-line Regras	16
Truco On-line Configuração das partidas	16
Truco On-line Formato e fases	17
12. Free Fire Regras	19
Free Fire Formato e fases	19
Free Fire Sistema de Pontuação	20
13. Clash Royale Regras	21
Clash Royale Formato, Fases e Pontuação	22
Clash Royale Critério de Desempate	22

14. Valorant Regras	24
Valorant Formato e fases	
Valorant Configuração de Partidas	
15. League of Legends Regras	26
League of Legends Formato	26
16. Dama On-line Regras	29
Dama On-line Formato	29
17. Xadrez On-line Regras	31
Xadrez On-line Formato	31
18. Fortnite Regras	33
Fortnite Formato e fases	34
Fortnite Sistema de pontuação	35
Fortnite Critério de desempate	36
19. Counter-Strike 2 Regras	37
Counter-Strike 2 Plataforma ChallengerMode	37
Counter-Strike 2 Formato e fases	38
20. Premiação	40
21. Hospedagem e Alimentação	40
22. Comissão Organizadora	41

1. Da Finalidade

A **VI Edição do Coopsportes Digital** promovido pelo Sistema Ocemg, busca contribuir, por meio da prática esportiva digital, para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral dos participantes.

2. Justificativa

Através das atividades desportivas constrói-se valores, promove-se a socialização e obtém-se uma melhor qualidade de vida. Desta forma, o VI Coopsportes Digital está atrelado ao eixo da Promoção Social – Qualidade de Vida, e ao sétimo princípio do cooperativismo – Interesse pela Comunidade.

3. Objetivos

O Coopsportes Digital tem por objetivo:

- 3.1.** Contribuir, por meio da prática esportiva, para o desenvolvimento integral dos participantes como seres sociais, autônomos, democráticos e participativos.
- 3.2.** Proporcionar o intercâmbio sócio desportivo entre as cooperativas, incentivando-as a estabelecerem metas coletivas, por meio do trabalho cooperativo, de modo a:
 - 3.2.1.** Enriquecer a qualidade de vida do público participante.
 - 3.2.2.** Proporcionar aos participantes momentos de alegria, descontração e lazer;
 - 3.2.3.** integrar dirigentes, empregados e cooperados das cooperativas, fortalecendo o companheirismo.
 - 3.2.4.** Os jogos do torneio serão EA FC 26 (FIFA 26), Sinuca On-line, Truco On-line, Xadrez On-line, Dama On-line, Free Fire, Clash Royale, League of Legends, Valorant, Fortnite e Counter-Strike 2.

4. Realização

4.1. O VI Coopsportes Digital será realizado em duas etapas: Classificatórias e Final.

4.1.1. As etapas Classificatórias (On-line) e Final (presencial) acontecerão para todas as modalidades do torneio.

4.2. As etapas acontecerão conforme apresentado no quadro abaixo:

MODALIDADE	DATA	ETAPA
Todas as modalidades	17 de agosto a 11 de setembro	Inscrição
Todas as modalidades	21 de setembro a 18 de outubro	Etapa Classificatória (On-line)
Todas as modalidades	14 de novembro	Final (Presencial)

5. Limite de Participação por Modalidade

5.1. O limite total de participantes no evento pré-definido é de 1.650 jogadores.

5.2. O limite total de participantes por modalidade pré-definidos é de 150 jogadores.

5.3. As vagas serão preenchidas obedecendo a ordem cronológica da inscrição efetuada no site, respeitando o limite total conforme item 5.2.

5.4. O número limite total de participantes por modalidade poderá sofrer alteração de acordo com a demanda de vagas. Caberá à Comissão Organizadora analisar, caso a caso, a possibilidade de aumento do número máximo de participantes em determinada modalidade considerando a capacidade operacional de cada jogo.

5.5. O limite mínimo de inscritos em jogos individuais por modalidade é de quinze (15) inscritos.

5.6. Caso a modalidade não receba o número mínimo de inscritos, caberá à Comissão Organizadora pela sua realização ou não.

5.7. Limite de inscrições e número de classificados por modalidade:

MODALIDADES	Nº mínimo de atletas	CATEGORIA	Limite de atletas	Classificam para a final (presencial)
Sinuca On-line	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas
Truco On-line	15	DUPLA	150 atletas	8 atletas
Xadrez On-line	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas
Dama On-line	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas
EA FC 26	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas
Free Fire	15	DUPLA	150 atletas	12 atletas
League of Legends	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas
Clash Royale	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas
Fortnite	15	DUPLA	150 atletas	8 atletas
COUNTER-STRIKE 2	15	DUPLA	150 atletas	8 atletas
VALORANT	15	INDIVIDUAL	150 atletas	4 atletas

5.8. Não há limite de vagas referente a representantes da Cooperativa na modalidade, somente o limite geral de acordo o item 5.2.

6. Das inscrições

- 6.1. As inscrições deverão ser feitas exclusivamente no site: coopsportesdigital.com.br.
- 6.2. A participação é aberta às cooperativas regulares e adimplentes junto ao Sindicato e Organizadora das Cooperativas do Estado de Minas Gerais - Sistema Ocemg.

Observação: Consideram-se cooperativas regulares e adimplentes todas aquelas que se encontram em dia com os pagamentos das contribuições do Sistema além do envio dos documentos de regularidade da cooperativa. As informações sobre regularidade podem ser obtidas pelo e-mail cadastro@sistemaocemg.coop.br e arrecadacao@sistemaocemg.coop.br.

- 6.3. Poderão participar das diversas modalidades esportivas do VI Coopsportes Digital:

Dirigentes, conselheiros, empregados, cooperados, estagiários, jovens aprendizes, cônjuges e filhos destes.

6.3.1. É vedada a participação de:

Terceirizados, familiares (exceto filhos e cônjuges, conforme item 6.3.) e atletas profissionais.

- 6.4. Em todas as modalidades a idade mínima para participação do atleta é de 12 anos completos até o dia 21/09/2026 (Início do torneio).
- 6.5. Os atletas devem realizar uma “Pré-inscrição” através do Site do Coopsportes Digital.
- 6.6. Após a “Pré-inscrição” e havendo vaga, a organizadora do torneio fará a conferências das informações e documentação preenchida no formulário.
- 6.7. A pré-inscrição e comprovação de vínculo é um item obrigatório para a participação no torneio, podendo a organizada não efetivar a inscrição em caso de descumprimento.

- 6.8.** Os atletas inscritos, com menos de 18 anos, deverão apresentar um **Termo de Autorização do Responsável** (anexo I).
- 6.9.** Para o preenchimento do formulário de inscrição é necessário que o participante tenha uma conta do Google ativa, só assim será possível realizar o preenchimento.
- 6.10.** A formação de duplas independe de gênero e idade (considerando a faixa etária do torneio). As duplas podem ser formadas por integrantes de cooperativas diferentes. Reforçamos que as duplas só poderão ser trocadas diante da formalização através de e-mail para a equipe organizadora.
- 6.11.** A inscrição no torneio implica plena e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste Regulamento.
- 6.12.** Solicitações de alterações ou substituições após o início do torneio deverão ser enviadas formalmente à Comissão Organizadora, acompanhadas da devida justificativa. O pedido será analisado pela organização, que terá a palavra final sobre o deferimento ou indeferimento da troca.
- 6.13.** A inscrição somente será efetivada se as informações e documentos estiverem completos, caso não seja enviado completo a organizadora fará contato antes de iniciar o torneio.
- 6.14.** O jogador deve escolher **apenas uma modalidade de jogo** para participar do evento. Caso inscreva-se em mais de um, o atleta deverá informar à equipe a modalidade que deve permanecer, através do e-mail coopsportes@sistemaocemg.coop.br.

7. Das características do torneio

- 7.1.** É dever do jogador conferir as publicações no site oficial do evento através do coopsportesdigital.com.br. No site, dentro de cada sessão das modalidades disponíveis encontram-se vídeos tutoriais de como instalar, acessar e jogar.
- 7.2.** A etapa Classificatória, acontecerá de forma on-line de 21 de setembro a 18 de outubro, e a Final exclusivamente presencial no dia 14 de novembro em Belo Horizonte.

- 7.3.** A conexão com a internet bem como o equipamento necessário para o jogo são de total responsabilidade do jogador, confira nas regras de cada modalidade o procedimento caso haja perda de conexão com a internet.
- 7.4.** Somente os jogadores devidamente inscritos poderão participar do torneio.
- 7.5.** O jogador que for identificado usando programas que deixem os oponentes em **desvantagem**, tais como: *scripts, aplicativos, apps, APK, MACRO, HACK*, será avaliado e poderá ser desclassificado do torneio.
- 7.6.** Com o objetivo de auxiliar na apuração de possíveis irregularidades, recomenda-se que os jogadores **gravem suas partidas em vídeo**. Caso haja suspeita de uso de cheat, hack ou programa externo, o vídeo poderá ser apresentado como elemento de comprovação para análise da Organizadora.
- 7.7.** Os jogadores das modalidades (Free Fire, Clash Royale, Fortnite, Counter-Strike 2 e Valorant) devem fazer *check-in*, via aplicativo *WhatsApp*, quinze minutos antes do início da partida, que será agendada previamente pela Organizadora. O início da partida acontecerá impreterivelmente no horário definido pela Organizadora, disponível nas informações da modalidade no regulamento. Não será aberto exceções quanto a esse horário.
- 7.8.** O jogador deve tirar um *printscreen* da tela Final da partida com o resultado e enviar para o contato oficial da organizadora para fins de prova da qualificação.
- 7.9.** A Organizadora não se responsabiliza por problemas técnicos dentro do jogo. Os jogadores são responsáveis pela atualização do jogo e não será permitido o uso de Android Application Pack (Apks) externos e o uso de emuladores. Não reiniciaremos as partidas, caso seja identificado ou caracterizado um problema técnico.
- 7.10.** A tabela de chaves dos jogos Sinuca On-line, EA FC 26, Truco On-line, Clash Royale, League of Legends, Dama On-line e Xadrez On-line e Valorant será organizada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge, já no jogo Counter-Strike 2 será feita pela plataforma ChallengerMode, as tabelas de cada modalidade serão divulgadas no site oficial do Coopsportes Digital e no grupo do WhatsApp após o encerramento das inscrições.

- 7.11.** As modalidades: Valorant, Clash Royale, League of Legends, Counter-Strike 2, Xadrez On-line, Truco On-line, Sinuca On-line e Dama On-line serão no formato tabela de chave simples com repescagem, as demais modalidades EA FC 26, Free Fire e Fortnite, seguirão um formato único de acordo informado na modalidade.
- 7.12.** A quantidade de grupos e o número de fases de cada modalidade será definido após o término do período de inscrições de cada etapa.
- 7.13.** Para as modalidades EA FC 26 (Fase Mata-Mata), Valorant, Clash Royale (Fase 2), League of Legends, Counter-Strike 2, Xadrez On-line, Truco On-line, Sinuca On-line e Dama On-line em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos os jogadores comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não consigam chegar a um acordo comum, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio. Este recurso será aplicado única e estritamente em último caso, sendo de responsabilidade dos competidores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar que o resultado seja decidido de forma aleatória.

8. Da conduta dos jogadores

- 8.1.** Os jogadores devem se comportar de maneira sociável com os adversários, espectadores e membros oficiais do evento.
- 8.2.** Os jogadores deverão estar disponíveis para cerimônias de premiação e fotografias necessárias para divulgação do evento.
- 8.3.** Os jogadores não devem usar linguagem vulgar enquanto estiverem jogando, dirigir palavras ofensivas, desafios, ironias, gestos obscenos e afins aos adversários. Caso isso ocorra, poderão ser penalizados com desclassificação.
- 8.4.** Não serão permitidos *nicknames* ofensivos e/ou aqueles que a Organizadora considerar ofensivos, se necessário será solicitado a alteração.
- 8.4.4.** A troca de *nicknames* só será permitida durante o torneio caso haja justificativa formalizada para a Organizadora. Caso algum jogador troque de *nickname* sem autorização poderá ser desclassificado após análise da Organizadora.

- 8.5.** Todos os jogadores inscritos para participar do VI Coopsportes Digital terão os direitos de vídeo e imagem cedidos por prazo indeterminado para fins promocionais do Sindicato e Organizadora das Cooperativas do Estado De Minas Gerais (Sistema Ocemg) referente ao torneio.
- 8.6.** Caso um dos jogadores tenha se mostrado disponível para a realização do confronto em múltiplos dias dentro do período estipulado pela **Organizadora**, e a outra parte não tenha apresentado disponibilidade dentro do prazo do torneio, poderá ser atribuído W.O ao jogador que não respondeu ou buscou conciliar o confronto ao longo dos dias em que o adversário esteve disponível, após análise da Organizadora.
- 8.7.** O jogador que for pego se aliando a outro para obter vantagem poderá ser desclassificado após análise da Organizadora.
- 8.8.** É dever do competidor se manter e ficar atento às mensagens do grupo do *WhatsApp* criado pela Organizadora. Caso saia do grupo, o mesmo não receberá informações suficientes para se manter na competição.
- 8.9.** Caso haja desistência, o jogador deverá formalizar à Organizadora para que seja desclassificado, através do e-mail coopsportes@sistemaocemg.coop.br.
- 8.10.** Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.
- 8.11.** O jogador não poderá chamar terceiros para a sala personalizada. Caso a Organizadora identifique algum *nickname* não inscrito, o mesmo será retirado da sala.

9. Sinuca on-line | Regras

- 9.1.** Para participar, é imprescindível ter um aparelho celular ou tablet com o jogo 8 Ball Pool instalado, caso seja *Android* você pode baixar pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miniclip.eightballpool&hl=pt_BR&gl=US ou caso seja *iOs* pelo link: <https://apps.apple.com/br/app/8-ball-pool/id543186831>, número válido no **WhatsApp e acesso à internet**. Os quatro jogadores melhores classificados da

modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.

9.2. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

9.3. Sinuca on-line | Formato e fases

9.3.1. Formato: 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).

9.3.2. Partidas: Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.

9.3.3. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

9.3.4. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.

9.3.5. Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.

9.3.6. Taco: Taco inicial (Padrão de começo do jogo). Conforme a imagem abaixo:

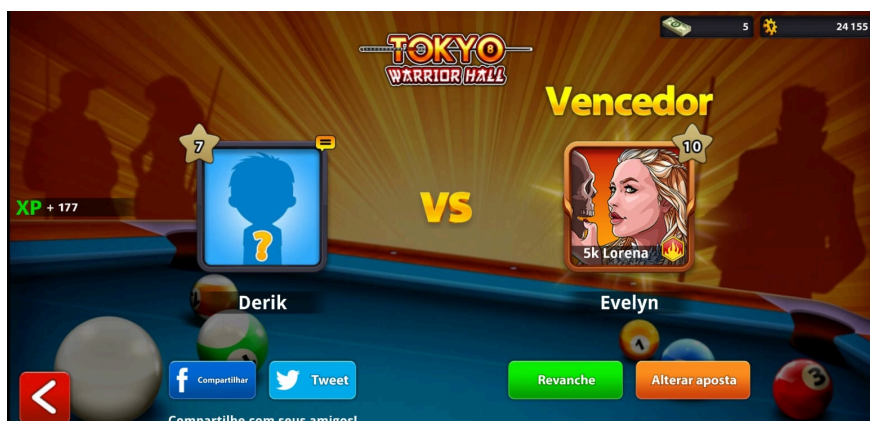


- 9.3.6.1.** Caso um jogador utilize um taco diferente (mais forte) de forma indevida, o adversário deverá comunicar imediatamente à **Organizadora** antes da continuidade do confronto.
- 9.3.6.2.** Caso seja comprovada a utilização indevida do taco durante a partida, a mesma terá que ser realizada novamente.
- 9.3.6.3.** Caso a comunicação não seja realizada de forma imediata e o confronto prossiga com a realização das partidas subsequentes, o resultado da partida disputada até aquele momento será mantido, mesmo que tenha ocorrido irregularidade no uso do taco. A falta de comunicação imediata implicará no consentimento do uso indevido do taco, impossibilitando posterior contestação sobre o uso irregular do taco em partidas anteriores.
- 9.3.6.4.** Caso ambos os jogadores utilizem tacos indevidos, a partida não será anulada. O resultado da partida(s) jogada(s) será(ão) mantido.

9.3.7. Cidade: Downtown London PUB ou Sydney Marina Bar (conforme a imagem abaixo).



- 9.4.** Ao final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organizadora o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:



9.5. Criação de partidas: A Organizadora informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

9.5.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, será aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.

9.5.2. A comprovação dos itens 9.4.6.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

9.5.3. Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.

10. EA FC 26 | Regras

- 10.1.** Para participar, é imprescindível ter um videogame um Playstation 5 (com assinatura na PSN PLUS), um XBOX Series X/S (com assinatura na GamePass) ou um PC/Notebook com o jogo EA Sports FC 26 instalado, número válido no WhatsApp e acesso à internet.
- 10.2.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet no meio de uma partida, deverá reiniciar a partida com o mesmo saldo de gols e o tempo restante, porém caso ele se torne impossibilitado de jogar dentro do período definido será analisado pela Organizadora.
- 10.3.** Os jogadores devem utilizar times reais, por exemplo Real Madrid, Barcelona, Bayern, seleções também estão permitidas, **somente o time "Soccer Aid" não poderá ser utilizado.**
- 10.4.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a **Organizadora** o print ou uma foto da Tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:



10.5. EA FC 26 | Configuração de Partidas

- 10.5.1. Duração total do jogo:** 12 minutos (6 minutos cada tempo).
- 10.5.2. Desenho do Gramado:** Indiferente.
- 10.5.3. Bola:** Padrão.
- 10.5.4. Velocidade do jogo:** Normal.

- 10.5.5. Prorrogação:** Não.
- 10.5.6. Pênaltis:** Não.
- 10.5.7. Número de substituições:** 3.
- 10.5.8. Nível:** Lendário.
- 10.5.9. Árbitro:** Aleatório.
- 10.5.10. Desgaste do Gramado:** Leve.
- 10.5.11.** O jogador convidado para a partida deverá verificar se o adversário definiu o jogo como indicado. Se não o fizer, o jogador convidado deverá sair da sala e pedir para que seu adversário configure a partida corretamente. Caso se recuse ou não o faça, o jogador convidado deverá recorrer à Organizadora imediatamente.

10.6. EA FC 26 | Formato e Fases

10.6.1. Fase de Grupos

10.6.1.1. Partidas: Melhor de 1 (MD1). Significa que os competidores jogarão 1 partida e é declarada vencedora a equipe que vencer.

10.6.1.2. Classificação: O número de grupos e classificados de cada grupo dependerá do número de inscritos no torneio, a Organizadora informará a todos os jogadores por meio do grupo oficial do torneio no WhatsApp.

10.6.1.3. Pontuação:

- Vitória: 3 pontos.
- Empate: 1 ponto.
- Derrota: 0 pontos.

10.6.1.4. Critérios de desempate na fase de grupo (em ordem):

1) Maior saldo de gols.

Obs: O saldo de gols é calculado subtraindo os gols marcados pelos gols sofridos.

2) Gols pró (Somente os gols marcados).

3) Confronto direto (entre os jogadores) no formato Mata-Mata para definir o classificado, conforme item 10.3.1.5.

10.6.1.5. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.

10.6.2. Fase Mata-Mata: Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.

10.6.2.1. Em caso de empate nas três rodadas (por exemplo, 1 vitória para cada lado e 1 empate, ou 3 empates), será realizada uma partida de ouro para definir o vencedor.

Exemplo 1:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Empate.
- Terceira partida: Empate.
- *Vencedor do confronto: Jogador 1.*

Exemplo 2:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Jogador 2 venceu.
- Terceira partida: Empate.
- Quarta partida no formato Gol de Ouro.

10.6.3. Vamos considerar a pontuação final do candidato que foi atingida até a data limite do campeonato, mesmo que ele não tenha jogado todas as partidas.

10.6.4. Final: A Final do torneio será presencial com data e horário de acordo com o item 4.2 deste regulamento.

10.6.5. Os quatro jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.

10.6.6. Criação de partidas: A Organizadora informará no grupo do WhatsApp qual Nickname pertence ao seu adversário, é dever do jogador adicionar e combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado

pela Organizadora, que será informado através do grupo de whatsapp e site do torneio.

- 10.6.6.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.
- 10.6.6.2.** A comprovação dos itens 10.3.5.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 10.6.6.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 10.6.6.4.** Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entram em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.
- 10.6.6.5.** O sorteio mencionado será realizado de forma online, utilizando a plataforma www.sorteador.com, onde serão inseridos diretamente os nomes de ambos os jogadores, duplas ou times envolvidos para a definição do classificado. Para garantir a total lisura e transparência do processo, a Organizadora gravará um vídeo contínuo da tela no momento exato do sorteio, que servirá como comprovação oficial e incontestável da legalidade do resultado.

11. Truco On-line | Regras

- 11.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android, iOS, Computador ou Notebook com acesso à internet, ter baixado o aplicativo TRUCO ARENA na Google Play através do link:**

https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.delotech.trucoarena&hl=pt_BR, na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/br/app/truco-arena-truco-online/id1578919784>, uma dupla formada e número válido no WhatsApp.

- 11.2. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, há um tempo de espera da própria plataforma de aproximadamente três minutos. Passado esse tempo, será considerado W.O. para a dupla da qual o integrante com problemas na conexão faz parte.
- 11.3. Ao final da partida, um dos integrantes da dupla vencedora deverá enviar um print ou foto da tela final para a **Organizadora**, como comprovação.
- 11.4. As duas duplas (8 jogadores) melhores classificadas da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamada a próxima dupla melhor classificada.

11.5. Truco On-line | Configuração das partidas

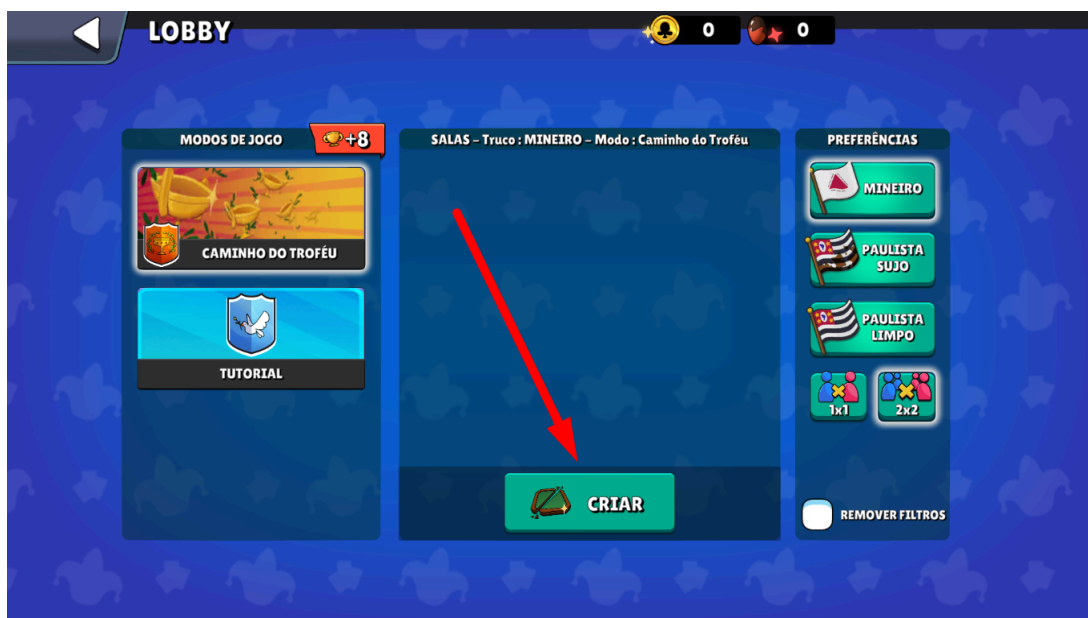
11.5.1. O torneio será realizado utilizando as regras do truco mineiro.

11.5.2. **Sala:** Para criação da sala os jogadores devem seguir as instruções abaixo:

- Clique em “Salas”



- Depois em “Criar”.



- Selecionar “Mineiro” em “Preferências” e depois “Criar”



11.6. Truco On-line | Formato e fases

11.6.1. **Formato:** 2 vs 2 (dois contra dois).

- 11.6.2. Estrutura:** Tabela mata-mata com repescagem.
- 11.6.3.** Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente de acordo com a definição da tabela.
- 11.6.4. Partidas:** Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir as 4 duplas finalistas totalizando 8 atletas.
- 11.6.5. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.
- 11.6.6. Criação de partidas:** A **Organizadora** informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.
- 11.6.6.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.
- 11.6.6.2.** A comprovação dos itens 11.7.5.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 11.6.6.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 11.6.6.4.** Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entrem em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em

último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.

12. Free Fire | Regras

12.1. Para participar, é imprescindível ter celular ou tablet com acesso à internet e o jogo Free Fire previamente instalado e atualizado, uma dupla formada e ter número válido no WhatsApp.

12.2. Os doze jogadores (seis duplas) melhor classificados da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamada a próxima dupla melhor classificada.

12.3. Não teremos limitação de nível e habilidade para personagem, ou seja é aberto para qualquer nível, e o jogo não balanceia os personagens, inclusive será permitido o uso de qualquer habilidade, arma, veículo ou personagem.

12.4. Antes do início da partida, a Organizadora solicitará via *WhatsApp* o nickname de cada jogador. Caso seja identificado algum *nickname* que não pertença ou mencionado anteriormente, o mesmo será banido da sala personalizada.

12.5. Haverá penalidade de 15 pontos para quem utilizar *bugs* dentro do jogo. Ex: *bug* de render e gelo.

12.6. Não será permitido o uso de emulador.

12.7. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

12.8. Free Fire | Formato e fases

12.9. Modo de equipe: Dupla.

12.10. Partidas: Criação de partidas através de salas personalizadas (modo clássico).

12.11. Datas e horários (Base oficial):

12.12. Dias: Segunda, terça e quarta (em 3 semanas das Classificatórias).

12.13. Horário: 20 horas (horário de Brasília).

12.14. Divulgação da sala/chave: 19h45 (horário de Brasília).

12.15. Número de quedas: 2 quedas por dia (totalizando 18 quedas).

12.16. Flexibilidade de Calendário: Os dias e horários estipulados servem como a grade principal do evento. A Organizadora poderá alterar ou marcar partidas fora do horário base estipulado para acomodar excepcionalidades de logística, número de inscrições ou grupos. Toda e qualquer mudança será comunicada com antecedência aos jogadores no grupo oficial do torneio no WhatsApp.

12.16.1. As partidas serão iniciadas no horário definido pela Organizadora os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.

12.17. Modo de jogo: Battle Royale.

12.18. Mapas utilizados: Kalahari, Purgatório ou Bermuda.

12.19. Estrutura: Sistema de grupos com somatória de pontos.

12.20. Nível mínimo: 0.

12.21. Free Fire | Sistema de Pontuação

12.22. Será contabilizado 1 (um) ponto por abate somado com a pontuação por posição, conforme a tabela que segue:

BOOYAH.....12 pontos

2º lugar.....9 pontos

3º lugar8 pontos

4º lugar7 pontos

5º lugar6 pontos

6º lugar5 pontos

7º lugar4 pontos

8º lugar3 pontos

9º lugar2 pontos

10º lugar1 ponto

11º lugar0 ponto

12º lugar0 ponto

12.23. Se estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

- 1 - Soma de Booyahs (vitórias).
- 2 - Soma de abates.
- 3 - Colocação na última queda em que os jogadores empatados participaram juntos.
- 4 - Soma de pontos de dano na última queda em que cada um dos jogadores empatados participaram.
- 5 - Confronto direto adicional entre os jogadores empatados.

12.24. A equipe ou jogador que entrar no SLOT incorreto dentro da sala ficará sem a pontuação de colocação na referida queda (sendo contabilizada a pior colocação possível da partida), mantendo válida apenas a pontuação conquistada através de abates (kills).

12.25. Referente a final presencial, as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

13. Clash Royale | Regras

13.1.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet, ter baixado o jogo Clash Royale na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashroyale> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/br/app/clash-royale/id1053012308> e número válido no WhatsApp.

13.1.2. O jogador deve ter no mínimo nível 8 (oito) da torre do rei para poder participar do torneio.

13.1.3. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.



Para localizar seu nível da torre do rei, abra o jogo Clash Royale e visualize no canto esquerdo superior como no exemplo da imagem acima.

- 13.1.4. Todas as cartas podem ser utilizadas, independente se são cartas raras, lendárias ou evoluídas.**
- 13.1.5.** O jogador pode trocar de deck a cada partida ou utilizar o mesmo deck em todas as partidas, ficando a critério de cada um utilizar a sua estratégia.
- 13.1.6.** O próprio jogo tem um sistema de nivelamento de torneio, onde todas as cartas no nível máximo ficarão com nível 11.

13.2. Clash Royale | Formato, Fases e Pontuação

13.2.1. Fase 1 - Classificatória

13.2.2. Modo de jogo: Batalha estratégica.

13.2.3. Formato: Todos contra todos.

13.2.4. Estrutura: Ranking de posição do jogo através da somatória de vitórias.

13.2.5. Número de partidas: Será definida após o período de inscrição.

13.2.6. Duração de cada partida: 1 hora.

13.2.7. Partidas: Torneio particular.

13.2.8. Classificação: Os 32 melhores classificados na tabela passam de fase.

13.2.9. Datas e horários (Base oficial):

13.2.10. Dias: Terça e quinta (em 2 semanas das Classificatórias).

13.2.11. Horário: 20 horas (horário de Brasília).

13.2.12. Divulgação da sala/chave: 19h45 (horário de Brasília).

13.2.13. Flexibilidade de Calendário: O cronograma serve como base para o torneio. A Organizadora reserva-se o direito de realizar ou reagendar partidas fora dos horários ou dias inicialmente previstos, visando a adequação necessária devido ao número de inscrições, formação de grupos ou logística do torneio. Qualquer alteração ou definição de horário será sempre informada previamente aos competidores através do grupo oficial do WhatsApp.

13.3. Clash Royale | Critério de Desempate

13.3.1. Como critério de desempate na **Fase 1 - Classificatória**, analisaremos a foto (print) enviada pelo jogador no grupo oficial e consideramos os seguintes itens, em ordem crescente:

1. Mais coroas.
2. Menos derrotas.
3. Menos empates.
4. Menos batalhas jogadas.

13.4. Fase 2 - Mata-Mata

13.4.1. Modo de jogo: Batalha normal.

13.4.2. Formato: 1 jogador vs 1 jogador.

13.4.3. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

13.4.4. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.

13.4.5. Partidas: Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.

13.4.5.1. Em caso de empate nas três rodadas (por exemplo, 1 vitória para cada lado e 1 empate, ou 3 empates), será realizada uma partida de ouro para definir o vencedor.

Por exemplo 1:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Empate.
- Terceira partida: Empate.
- *Vencedor do confronto: Jogador 1.*

Exemplo 2:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Jogador 2 venceu.
- Terceira partida: Empate.
- *Quarta partida define o vencedor.*

13.4.6. Os quatro jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.

13.4.7. Criação de partidas: A Organizadora informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

13.4.7.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.

- 13.4.7.2.** A comprovação do item 13.4.7.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 13.4.7.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 13.4.7.4.** Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entrem em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.

14. Valorant | Regras

- 14.1. Para participar, é imprescindível ter um computador ou notebook, ter o jogo Valorant instalado, número no WhatsApp e acesso a internet.**
- 14.2.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.
- 14.3.** Recomendamos que ambos os jogadores gravem seus confrontos x1, para auxiliar a Organizadora em caso de utilização indevida de habilidades, uso de hack ou para fins de comprovação de eventuais irregularidades na execução da dinâmica do x1.
- 14.4.** Os quatro jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.
- 14.5. Valorant| Configuração de Partidas**
- 14.5.1. Modo de jogo:** Duelo Padrão.
- 14.5.2. Mapa:** Duelo A..

14.5.3. Permitir Cheats: Desligado

14.5.4. Modo Torneio: Ligado

14.5.5. Prorrogação: Vença Por Dois: Ligado

14.5.6. Jogar por todas as rodadas: Desligado

14.5.7. Ocultar Histórico de Partidas: Desligado

14.6. Valorant| Formato e fases

14.6.1. Formato: 1 jogador x 1 jogador.

14.6.2. Total de rounds: Quem fizer 10 rounds vence (Se empatar em 9x9, entra a prorrogação)..

14.6.3. Agentes permitidos: Todos.

14.6.4. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

14.6.5. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.

14.6.6. Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.

14.6.7. Partidas: Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.

14.6.8. As partidas serão agendadas via WhatsApp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2.

14.6.9. Criação de partidas: A Organizadora informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

14.6.9.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que

estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.

- 14.6.9.2.** A comprovação dos itens 14.5.10.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 14.6.9.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 14.6.9.4.** Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entrem em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.

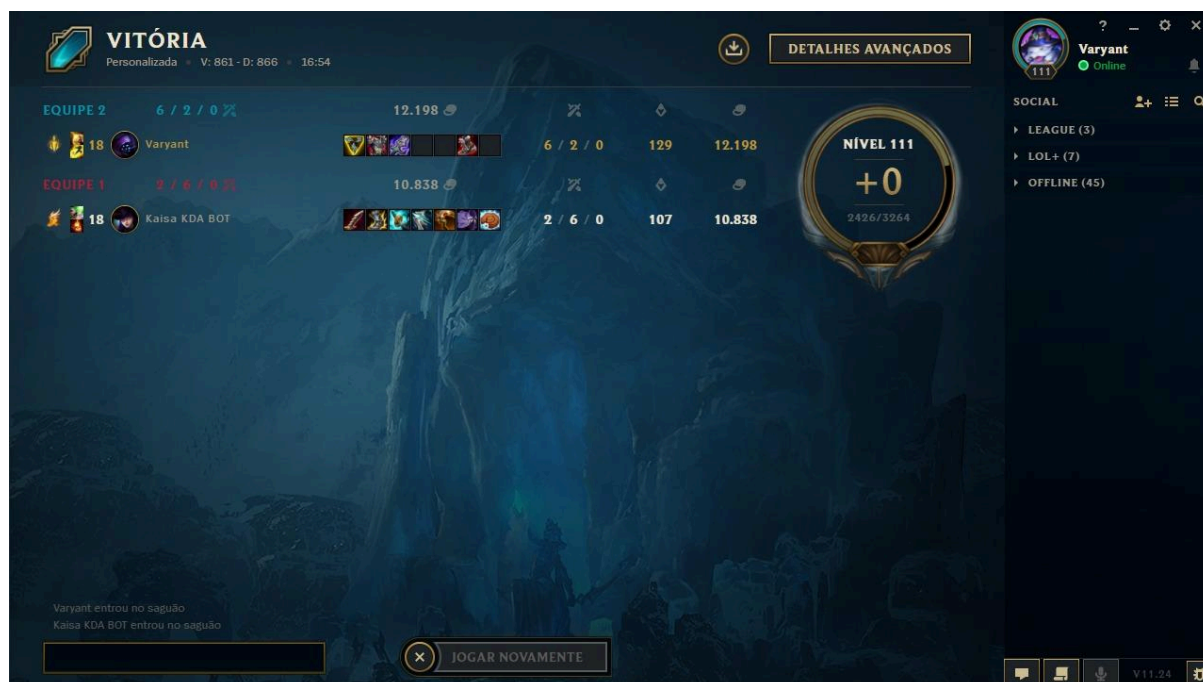
15. League of Legends | Regras

- 15.1.** Para participar, é imprescindível ter um PC ou Notebook, uma conta [RIOT GAMES](#), ter o jogo LEAGUE OF LEGENDS instalado e conexão com a internet e número válido no WhatsApp.
- 15.2.** Os quatro jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.
- 15.3.** Durante toda a participação no torneio, o jogador só poderá competir com uma única conta no jogo League of Legends. Caso o jogador possua uma conta alternativa, ele deverá optar por qual deseja inscrever para participar do torneio.
- 15.4.** Na sala personalizada dentro do LOL, o jogador que for o “dono do grupo” só poderá iniciar a partida quando seu adversário der o “ok” via chat do jogo.
- 15.5.** Nas “Classificatórias”, os jogadores podem solicitar 10 minutos de intervalo antes de iniciar a próxima partida.
- 15.6.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

15.7. League of Legends | Formato

- 15.7.1. **Mapa:** Howling Abyss.
- 15.7.2. **Formato:** 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).
- 15.7.3. **Criação de partidas:** Através de salas personalizadas criadas pelos próprios jogadores.
- 15.7.4. **Elo mínimo:** Sem restrição de elos.
- 15.7.5. **Quantidade mínima de campeões adquiridos:** 15 campeões.
- 15.7.6. **Tipo de jogo:** Às Cegas.
- 15.7.7. **Bans de campeões:** Antes de a partida começar, ainda na sala de espera (Lobby) personalizada, os jogadores devem utilizar o chat em texto para definir os banimentos. Cada jogador tem o direito de digitar o nome de 3 campeões que deseja banir (totalizando 6 banimentos). Os campeões banidos não poderão ser escolhidos!
- 15.7.8. **Estrutura:** Tabela mata-mata com repescagem.
- 15.7.9. **Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.
- 15.7.10. **Caso a tabela não feche em números iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 de jogadores, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não os jogadores para a próxima fase da tabela.**
- 15.7.11. **Partidas:** Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.
- 15.7.12. As partidas serão agendadas via WhatsApp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2.
- 15.7.13. **Criação de partidas:** A Organizadora informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

- 15.7.13.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.
- 15.7.13.2.** A comprovação dos itens 15.7.12.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 15.7.13.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 15.7.13.4.** Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entram em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.
- 15.7.14.** Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para Organizadora:



Tela de estatística exibida ao Final da partida de League of Legends

15.8. League of Legends | Definição de Vencedor

15.9. O participante de cada partida será nomeado vencedor ao atingir um dos critérios relacionados abaixo:

- O primeiro que eliminar seu oponente (first blood).
- O primeiro que alcançar 100 (cem) de farm.
- O primeiro que destruir a torre do seu oponente.

16. Dama On-line | Regras

16.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet, ter baixado o jogo Dama na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamovation.quickcheckers> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/checkers-on-line-offline/id1490271170> e número válido no WhatsApp.

16.2. Os quatro jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.

16.3. Dama com captura: Se em sua diagonal houver uma outra peça, sendo essa da cor adversária, a captura só pode ser efetuada se houver uma ou mais casas vazias após a peça adversária, a captura é obrigatória. A dama não é obrigada a ficar em uma casa após a peça capturada.

16.4. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

16.5. Dama on-line | Formato

16.5.1. Formato: 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).

16.5.2. Modo: Damas brasileiras.

16.5.3. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

16.5.4. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.

16.5.5. Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.

16.5.6. Partidas: Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam até que um deles alcance obrigatoriamente 2 (duas) vitórias. Partidas terminadas em empate não são contabilizadas para o resultado final da série. Em caso de empate, os jogadores devem jogar uma nova partida imediatamente para tentar o desempate, repetindo o processo até que um dos jogadores atinja as duas vitórias necessárias, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.

Por exemplo 1:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Empate (Não contabiliza).
- Terceira partida: Jogador 1 venceu.
- Vencedor do confronto: Jogador 1 (alcançou 2 vitórias).

Exemplo 2:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Jogador 2 venceu.
- Terceira partida: Empate (Não contabiliza).
- Quarta partida: Jogador 2 venceu.
- Vencedor do confronto: Jogador 2 (alcançou 2 vitórias).

16.5.7. Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate.

16.5.8. Criação de partidas: A Organizadora informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

16.5.8.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.

16.5.8.2. A comprovação dos itens 16.5.6.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

- 16.5.8.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 16.5.8.4.** Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entram em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.
- 16.5.9.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organizadora o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:



17. Xadrez On-line | Regras

- 17.1.** Para participar, é imprescindível ter um celular/tablet ou PC/notebook com acesso a internet e ter baixado o jogo Xadrez - Jogar e Aprender na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chess> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/chess-play-learn/id329218549> ou acesse pelo PC através do link: <https://www.chess.com/pt-BR> e número válido no WhatsApp.
- 17.2.** Os quatro jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.
- 17.3.** Usaremos as regras da plataforma Chess.com que podem ser acessadas através do link: <https://www.chess.com/pt/regras-do-xadrez>.
- 17.4.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

17.5. Xadrez On-line | Formato e fases

- 17.5.1. Formato:** 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).
- 17.5.2. Estrutura:** Tabela mata-mata com repescagem.
- 17.5.3. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.
- 17.5.4.** Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.
- 17.5.5. Partidas:** Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 atletas Finalistas.
- Em caso de empate nas três rodadas (por exemplo, 1 vitória para cada lado e 1 empate, ou 3 empates), será realizada uma partida de ouro para definir o vencedor.

Por exemplo 1:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Empate.
- Terceira partida: Empate.
- *Vencedor do confronto: Jogador 1.*

Exemplo 2:

- Primeira partida: Jogador 1 venceu.
- Segunda partida: Jogador 2 venceu.
- Terceira partida: Empate.
- *Quarta partida define o vencedor.*

17.5.6. Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate.

17.5.7. Criação de partidas: A Organizadora informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

17.5.7.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.

17.5.7.2. A comprovação do item 17.5.6.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

17.5.7.3. Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.

17.5.7.4. Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entram em acordo,

a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.

- 17.5.7.5.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organizadora o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:



18. Fortnite | Regras

- 18.1.** Para participar, é imprescindível ter um PC/Notebook ou Playstation/XBOX/Nintendo Switch com acesso a internet, uma dupla formada e ter o jogo Fortnite instalado e atualizado.
- 18.2.** Os oito jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.
- 18.3.** Todas as armas e veículos serão permitidos.
- 18.4.** Quando o jogador estiver na sala personalizada, pronta para jogar, deverá dar um “ok” via WhatsApp para a comissão organizadora, atestando que se encontra apto para começar a partida.

- 18.5.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.
- 18.6.** O jogador deve tirar um print ou foto legível da tela de estatísticas contendo os abates e sua colocação e enviar para a Organizadora via formulário a Final de cada partida para fins de prova de quantidade de abates e colocação, caso esses prints não sejam enviados o jogador não receberá pontuação. Esse é o link do formulário:

<https://forms.gle/kMUPtL3dbCuAdBjN8>



Tela de estatística exibida ao Final da partida de Fortnite

- 18.7.** A **Organizadora** não reiniciará as salas personalizadas por vazamento de senha, isso é total desrespeito e contra as regras do torneio.

18.8. Fortnite | Formato e Fases

- 18.8.1. Fases:** A quantidade de grupos e fases serão definidas após o término das inscrições.

18.8.2. Estrutura: Sistema de grupos com até 100 jogadores em cada sala (esse número pode variar de acordo com o número de inscritos) e somatória de pontos.

18.8.3. Formato: Dupla.

18.8.4. Modo: Sem construção

18.8.5. Mapa: Padrão da temporada.

18.8.6. Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas pelo WhatsApp.

18.8.7. Nível dos jogadores: Sem restrição de nível.

18.8.8. Datas e horários (Base oficial):

18.8.9. Dias: Segunda, terça e quarta (em 3 semanas das Classificatórias).

18.8.10. Horário: 20 horas (horário de Brasília).

18.8.11. Divulgação da sala/chave: 19h45 (horário de Brasília).

18.8.12. Número de quedas: 2 quedas por dia (totalizando 18 quedas).

18.8.13. Flexibilidade de Calendário: Os dias e horários estipulados servem como a grade principal do evento. A Organizadora poderá alterar ou marcar partidas fora do horário base estipulado para acomodar excepcionalidades de logística, número de inscrições ou grupos. Toda e qualquer mudança será comunicada com antecedência aos jogadores no grupo oficial do torneio no WhatsApp.

18.8.13.1. As partidas serão iniciadas no horário definido pela Organizadora os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.

18.9. Fortnite | Sistema de Pontuação

18.9.1. Caso o jogador não envie a tela de pontuação através do link no item 18.6 ele ficará sem a pontuação daquela partida.

18.9.2. Caso um jogador ou equipe elimine o personagem/conta pertencente à Organizadora (que entra no lobby como jogador para posteriormente ser eliminado e atuar como espectador da partida), este abate **não** será contabilizado na pontuação de *kills* da dupla.

18.9.3. Caso a foto enviada esteja ilegível ou com alguma informação cortada, o jogador ficará sem a pontuação daquela partida.

18.9.4. A comprovação de resultado na partida (por exemplo, replays), poderá ser aceita pela Organizadora, contanto que esteja de forma legível e compatível com a partida em questão.

18.9.5. Caso haja suspeita de incompatibilidade com o resultado da partida oficial, a Organizadora poderá negar a comprovação enviada pela dupla.

18.9.6. Será contabilizado 10 (dez) pontos por abate somado com a pontuação por posição, conforme a tabela que segue:

1º Lugar.....	100 pontos
2º lugar.....	90 pontos
3º lugar	80 pontos
4º lugar	70 pontos
5º lugar	60 pontos
6º lugar	50 pontos
7º lugar	40 pontos
8º lugar	30 pontos
9º lugar	20 pontos
10º lugar	10 pontos
11º lugar	5 pontos
12º lugar	1 ponto
13º Lugar ao 100º Lugar.....	0 ponto

18.9.7. Por exemplo: o jogador ficou em 4º lugar na partida e fez seis (6) eliminações. 4º lugar = 70 pontos (posição) + 60 pontos (10 pontos por cada eliminação), totalizando 130 pontos.

18.9.8. A cada nova etapa do torneio as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

18.10. Fortnite | Critério de Desempate

18.10.1. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

1 - Soma de vitórias.

2 - Soma de abates.

3 - Colocação na última queda em que os jogadores empatados participaram juntos.

18.10.2. Caso a foto enviada esteja ilegível ou cortada, o jogador perde o direito de análise de critérios para desempate.

19. Counter-Strike 2 | Regras

19.1.1. Para participar, é imprescindível ter um computador ou notebook, ter o jogo Counter-Strike 2 instalado, número no WhatsApp, uma conta no site Challengermode, uma dupla formada e acesso à internet.

19.1.2. Para acessar o torneio é necessário se cadastrar na plataforma [Challengermode](#). Nossa equipe enviará o link do torneio através do WhatsApp do evento.

19.1.3. Os lados (TR ou CT) das duplas são definidas pela plataforma diretamente ao realizar os picks e bans dos mapas.

19.1.4. Cada jogador poderá utilizar o pause (pause ou pause) apenas 3 vezes por partida com a duração de 1 minuto.

19.1.5. Não existem restrições quanto a patentes e níveis para os participantes.

19.1.6. É necessário possuir conta Steam pessoal válida e com Counter-Strike 2 adquirido.

19.1.7. A plataforma possui um sistema de backup de round, então caso aconteça algum problema na partida, a Organizadora utilizará esse sistema, caso a plataforma não permita utilizar, a partida será reiniciada.

19.1.8. O procedimento para conectar o servidor será pela sala de confronto da Challengermode.

19.1.9. É obrigação exclusiva da dupla estar alinhada entre si para acompanhar as comunicações dos grupos e definir situações em conjunto. A Organizadora não irá intervir, mediar ou resolver pendências de comunicação e organização que envolvam internamente apenas os jogadores da dupla.

19.1.10. Em caso de denúncias referentes ao uso de programas irregulares (hacks) ou quaisquer artifícios ilícitos, é obrigação exclusiva dos jogadores denunciante apresentarem provas concretas da infração. A denúncia só será acatada e analisada pela Organizadora mediante o envio de materiais comprobatórios evidentes, como fotos, vídeos ou outros formatos válidos, que demonstrem o uso indevido por parte da dupla adversária. Denúncias sem fundamentação material não serão investigadas.

19.2. Counter-Strike 2 | Plataforma Challengermode

19.2.1. O email dos jogadores na Challengermode deve ser o mesmo usado em sua conta STEAM, caso contrário não conseguirá efetivar o cadastro.

19.2.2. Cada jogador da equipe precisa ter o perfil da STEAM público para concluir o cadastro dentro da plataforma Challengermode.

19.2.3. No momento do cadastro na plataforma, ele poderá vincular a conta da Twitch ou do Discord somente se o email utilizado em uma dessas duas plataformas for igual ao email da Steam, caso contrário não conseguirá conectar a STEAM.

19.2.4. O perfil de cada jogador na plataforma Challengermode deverá ser público.

19.3. Counter-Strike 2 | Formato e Fases

19.3.1. Modo de jogo: 2 vs 2 (dois contra dois).

19.3.2. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

19.3.3. Partidas: Melhor de 3 (MD3) - No formato MD3, os competidores se enfrentam em até 3 (três) partidas. Avança para a próxima fase aquele que conquistar o maior número de vitórias ou vencer 2 (duas) partidas, classificando para a próxima fase até definir as 4 duplas Finalistas totalizando 8 atletas.

19.3.4. Modo de jogo: Wingman (Braço Direito).

- 19.3.5. Número máximo de rounds:** 24 rounds.
- 19.3.6. Mapas:** Inferno, Nuke, Overpass, Vertigo, Shortdust2, Assembly.
- 19.3.7. Critério de Desempate:** Caso houver empate em uma partida o mesmo entrará em overtime de forma automática.
- 19.3.8.** Será utilizado um sistema de chave mata-mata que será gerado de forma automática e aleatória pela plataforma Challengermode, a tabela poderá ser acessada pelo link: coopsportesdigital.com.br após as inscrições.
- 19.3.9. Fase Classificatórias:** As partidas serão agendadas via WhatsApp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2 deste regulamento.
- 19.3.10. Fase Final:** A etapa Final será presencial com data e horário de acordo com o item 4.2 deste regulamento.
- 19.3.11.** Os oito jogadores melhores classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador melhor classificado.
- 19.3.12. Criação de partidas:** A plataforma Challengermode criará a tabela de confrontos de forma totalmente automática, assim que definida é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio. Após a combinação do horário do confronto, devem informar a Organizadora para a configuração da partida na plataforma Challengermode.
- 19.3.12.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organizadora, poderá ser aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida, será analisado pela Organizadora a situação.
- 19.3.12.2.** A comprovação do item 19.3.11.1 deverá ser formalizada para a Organizadora, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 19.3.12.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organizadora verificar a justificativa, para tomar a decisão.

19.3.12.4. Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entrem em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.

19.3.12.5. Em situações de total incompatibilidade de horários, onde ambos comprovem disponibilidade dentro do prazo, mas não entrem em acordo, a Organizadora definirá o classificado por meio de um sorteio, conforme as diretrizes do Item 10.6.6.5. Este recurso será aplicado estritamente em último caso, sendo responsabilidade exclusiva dos jogadores o esforço mútuo e a flexibilidade para viabilizar a partida e evitar uma eliminação aleatória.

20. Premiação

20.1. Os jogadores classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar de cada modalidade na Etapa Final, receberão as premiações de acordo com a sua colocação, conforme abaixo:

- 1º Lugar: 1 (uma) Cadeira Gamer, 1 (um) Troféu e 1 (uma) medalha.
- 2º Lugar: 1 (um) Mouse e 1 (um) Teclado Gamer, 1 (um) Display e 1 (uma) medalha.
- 3º Lugar: 1 (um) Headset, 1 (um) Display e 1 (um) medalha.

20.1.1. Nas modalidades de dupla, a dupla receberá o prêmio, de acordo item **20.1** somente o troféu será único para a dupla, os outros itens serão para os 2 componentes.

20.2. Na Etapa Final presencial, que será realizada no dia 14 de novembro, será entregue aos vencedores apenas o troféu e a medalha, os demais prêmios serão enviados para o endereço dos competidores vencedores, até o dia 30/11/2026, sendo possível a entrega ser feita de outra forma caso necessário.

20.2.2 Os resultados do torneio na grande final presencial, poderá ser questionado, por escrito e entregue para a comissão organizadora até o momento da entrega do troféu e medalha da modalidade, após esse momento não será aceito alterações de resultados.

20.3. Não há premiações para as Etapas Classificatórias.

20.4. Os equipamentos que serão oferecidos pela Organizadora no dia 14 de novembro, juntamente com as orientações necessárias para os jogadores, serão enviados através de e-mail até o dia 06/11/2026.

Observação: O jogador classificado para a final, terá que obrigatoriamente ter enviado a documentação exigida pelo torneio, caso não seja enviado após a classificação para a final será desclassificado e a vaga será ofertada para o próximo da modalidade.

21. Hospedagem e alimentação

21.1. As hospedagens para participação na Etapa Final presencial que será realizada no dia 14 de novembro (sábado), serão oferecidas pelo SESCOOP-MG, exclusivamente para os atletas finalistas que residam a 70 km ou mais do local da final em Belo Horizonte. O check-in ocorrerá no dia 13/11/2026 a partir das 14:00 e o check-out no dia 14/11/2026 até as 10:00. A Etapa Final presencial está prevista para acontecer no endereço AV. Pres. Antônio Carlos, 681 - Lagoinha, Belo Horizonte/MG, CEP 31210-010 (Órbi Conecta), em caso de alteração de local da final, será previamente informado aos jogadores (finalistas).

21.2. Finalistas menores de 18 anos completos até o dia 14/11/2026, terão direito à um acompanhante, seu responsável legal, na hospedagem fornecida pelo SESCOOP-MG.

- 21.3.** Os Finalistas deverão informar, a necessidade de hospedagem em caso de classificação para a etapa Final, após o resultado das Classificatórias o atleta Finalista deverá confirmar a necessidade de hospedagem, através do e-mail: coopsportes@sistemaocemg.coop.br. A confirmação ou alteração desta informação, deverá ser feita até o dia 30/10/2026, impreterivelmente.
- 21.4.** O “TERMO DE RESPONSABILIDADE DE HOSPEDAGEM”, será disponibilizado pela Organizadora para preenchimento ao atleta e envio conforme item 21.3.
- 21.5.** Além da regra especificada acima, não serão admitidos quaisquer acompanhantes nos apartamentos reservados pelo SESCOOP-MG, mesmo que seja representante da Cooperativa, ocupante de cargos diretivos ou dos conselhos.
- 21.6.** Os Finalistas e seus acompanhantes, quando for o caso terão direito a um (01) café da manhã fornecido pelo hotel e alimentação no evento da Grande Final no dia 14/11/2026, não incluindo jantar.

22. Comissão Organizadora

- 22.1.** Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela Comissão Organizadora, composta pelo “SISTEMA OCEMG”, cujas definições serão finais e definitivas.
- 22.2.** Contato com a Organizadora, e-mail: coopsportes@sistemaocemg.coop.br, telefone: (31) 3025-7081.
- 22.3.** As decisões da Comissão Organizadora do torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.

Belo Horizonte/MG, 07 de Julho de 2026.