

EAFC

1. A competição de EAFC será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os jogadores devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

2. OS JOGADORES DEVEM

2.1 Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no neste regulamento.

2.2 Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

2.3 Ter no mínimo 16 anos completos.

2.4 Residir no Brasil.

2.5 Ter conta ID EA ou ID de plataforma válido não podendo este ser alterado durante o período de competição.

a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.

2.6 Ter uma conta Battlefy válida.

b) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.

2.7 Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.

2.8 O Jogo compreende o software intitulado EA Sports FC 25, desenvolvido pela Electronic Arts.

2.9 A Plataforma compreende apenas o Playstation 5.

2.10 Durante a etapa Online, é de responsabilidade do(a) jogador a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu console, estabilidade de conexão e atualização do jogo.

2.11 As inscrições devem ser realizadas através do Google Forms conforme o Link: <https://forms.gle/SDnxXRDaNhK7zD6R7>

3. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

3.1 A competição é dividida em duas etapas etapas:

- a) Classificatória Presencial.
- b) Finais Campus Play.

3.3 Da Classificatória Presencial.

- a) Nesta etapa, a competição será realizada no dia 11/10/2025 a partir das 10h00 (Horário de Brasília) no Centro de Convenções de Teresina (Av. Mar. Castelo Branco, 1275 - Cabral, Teresina - PI, 64000).
- b) O Chaveamento será em formato de eliminação simples em jogo único.
- c) Os quatro atletas melhores classificados avançam para a Etapa Final Campus Play.

3.4 Da etapa Final Campus Play Presencial.

- a) Os jogos da etapa Final Campus Party Games Presencial será em jogo de ida e volta, sendo o resultado final o placar agregado.
 - a.1 Em caso de empate no placar agregado, um jogo extra com gol de ouro deverá ser disputado.
- b) A semifinal e final serão realizadas no dia 12 de outubro de 2025 às 10h00 (Horário de Brasília).

4. PREMIAÇÃO

4.1 A premiação total da modalidade é de R\$2.000,00 (Dois mil e quinhentos reais) a serem pagas em até 60 dias após a realização do evento presencial.

- a) Sendo R\$1.500,00 (Dois mil reais) para o campeão da etapa Final Four Campus Party Games Presencial.
- b) Sendo R\$500,00 (Quinhentos reais) para o segundo colocado da etapa Final Four Campus Party Games Presencial.

5. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS

5.1 Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de

qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos jogadores sobre a alteração o mais rápido possível.

5.2 Os jogadores deverão estar prontos com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um jogador não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

5.3 Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do jogador.

6. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS

6.1 Serão utilizadas as seguintes condições de jogo:

- a)** Você deve enfrentar o adversário no menu Amistoso online do modo Temporadas.
- b)** Os jogadores devem adicionar um ao outro como amigos pela ID EA ou ID de plataforma. Pode levar alguns minutos para que sua lista de amigos seja atualizada e apareça na seção Amistosos Online.
- c)** Para jogar, vá para Amistosos Online -> Nova temporada de amistosos -> Selecionar as configurações -> Iniciar.

Configuração de partida	
Tempo de duração:	6 minutos (cada tempo)
Controles:	Qualquer
Velocidade:	Normal
Tipos de Elenco:	Padrão
Atributos Online:	Desativado
Narração:	Desativado

6.2 Os jogadores devem gravar todas as partidas usando o dispositivo embutido do console ou um dispositivo externo. As partidas devem ser salvas e disponibilizadas para a organização do evento caso solicitado.

6.3 Cada jogador precisa vestir uma camiseta clara ou uma camiseta escura, escolhendo a oposta do adversário para evitar confusões. Se não for possível chegar a um acordo, o jogador da casa ficará com a camiseta escura e o jogador de fora, com a camiseta clara.

6.4 Em casos de desconexão da partida, por queda de energia, problema de rede ou qualquer fator adverso que impeça a continuidade da partida, o jogador afetado deverá comunicar à comissão organizadora e seu adversário do problema e solicitar o reinício da partida.

6.5 O jogador deverá fornecer um print com o placar e o tempo de jogo até o momento da desconexão. Os jogadores em situação de partidas reiniciadas deverão jogar considerando o tempo restante do relógio, possíveis expulsões possíveis substituições e os gols marcados antes da queda.

6.6 Será mais difícil tomar decisões quanto às contestações pós-jogo, então recomenda-se que qualquer problema seja apresentado durante a partida e não após o jogo. A decisão de um árbitro é final e soberana.

6.7 Os jogadores deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios Battlefy, fornecendo uma imagem do placar final.

a) O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor do confronto.

7. DOS WO'S E DESCLASSIFICAÇÕES

7.1 Os jogadores deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 15 minutos de atraso.

7.2 Um jogador afetado por desconexão terá até 15 minutos para retomar a partida antes de levar um WO.

7.3 O jogador que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3x0.

7.4 São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de WOs:

- a) Ausência do jogador na arena dentro do tempo estipulado.
- b) Ausência de resposta do jogador ao chamado para partida.

7.5 Nos casos em que ambos os jogadores não compareçam para o seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o WO.

7.6 Um jogador está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento.

8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

8.1 Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora.

8.2 A CBGE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados.

8.3 Cheating e Fraude:

- a) Todas as denúncias devem ser enviadas para sergio.medeiros@cbge.com.br.
- b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

8.4 Atualização de versão do EAFC:

- a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1 Desistência do jogador:

- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 3x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.

9.2 Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga da Campus Party Esports.

9.3 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da

Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento.