



REGULAMENTO GERAL TORNEIO DE EA FC 25 DA CPGOIÁS5

Este documento descreve as regras oficiais que devem ser seguidas no **TORNEIO DE EA FC 25 DA CPGOIÁS5**, organizado pela Game Space e pela Gamer Arena, no qual todos os jogadores e equipes participantes concordaram respeitar no ato da inscrição/participação. O não cumprimento destas regras pode acarretar penalidades conforme descrito.

1. DA COMPETIÇÃO

1.1. Descrição Geral da Competição:

- Jogo: **EA FC 25**
- Data Torneio: **20 DE OUTUBRO DE 2025, A PARTIR DAS 10h30**
- Quantidade de vagas: **64 (SESSENTA E QUATRO) VAGAS NO TOTAL (48 vagas antecipadas e 16 vagas no local)**
- Tipo de torneio: **PRESENCIAL**
- Modo de jogo: **AMISTOSO (11X11)**
- Formato do campeonato: **ELIMINATÓRIO (MATA-MATA)**
- Plataforma: **PC**
- Tipo de Inscrição: **GRATUITA**

1.2. CRONOGRAMA:

10h30 - abertura dos portões

10h30 às 10h45 - período de check in dos jogadores

10h45 às 11h - substituições de jogadores ausentes

11h - chaveamento e início do campeonato

ATENÇÃO: Jogadores que **não fizerem check in na arena no período estabelecido, entre 10h30 às 10h45, serão desclassificados** do campeonato e a vaga será dada para um jogador na espera ou será aplicado W.O. para o jogador ausente.



1.3. DURAÇÃO DO EVENTO:

O TORNEIO DE EA FC 25 DA CPGOIÁS5 inicia-se no dia 20 de novembro de 2025 e encerra-se no mesmo dia, entretanto, a Game Space poderá alterar, a seu único e exclusivo critério, as datas do evento, inclusive a de início e fim.

O campeonato é organizado e produzido pela Game Space e pela Gamer Arena.

2. DA INSCRIÇÃO

2.1. Idade do jogador: a idade mínima é 16 anos. Os jogadores menores de 18 anos precisarão da autorização dos pais, a qual deverá vir acompanhada de cópia do documento de identidade do responsável e do menor e enviadas para o email contato@gamespace.com.br (MODELO DE AUTORIZAÇÃO - ANEXO I)

2.2. Inscrição: As inscrições deverão ser realizadas no site da [CAMPUS PARTY](#) ou pelo link da bio no [instagram da Game Space](#) e serão disponibilizadas, ao todo, 64 (sessenta e quatro) vagas no total, 48 vagas antecipadas e 16 vagas no local..

2.2.1. A **inscrição no local** somente ocorrerá se o participante realizar **antes do chaveamento do torneio**, após esse momento, não será possível se inscrever para o torneio.

2.2.2. COMUNICADO IMPORTANTE – GRUPO DE WHATSAPP DO TORNEIO

A participação no campeonato só será confirmada após o ingresso do jogador no grupo oficial de WhatsApp do torneio.

O link do grupo oficial foi disponibilizado no corpo do email de confirmação da inscrição da plataforma Sympla. Não deixe de verificar a caixa de spam caso não o encontre em sua caixa de entrada.

- Regras obrigatórias:

- O jogador deve entrar no grupo correspondente à sua modalidade.
- A inscrição do jogador só será validada após a entrada no grupo.
- O jogador que não entrar no grupo não terá confirmada sua inscrição



A comunicação oficial, horários, regras e atualizações serão feitas exclusivamente pelo grupo de WhatsApp.

2.3. Residência: para participar da Competição os jogadores devem estar de maneira física e legal no território brasileiro.

2.4. Utilização de imagem: Ao realizar a inscrição no Campeonato, todos os competidores e responsáveis, quando aplicável, autorizam automaticamente, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretratável e livre de qualquer ônus ou encargo a utilização de seu nome, imagem, voz, fotos, arquivos e/ou qualquer outro tipo de mídia relacionada à Competição sendo elas digitais ou não.

2.6.1. A Game Space, Gamer Arena e Campus Party poderão a seu exclusivo critério, por si ou por terceiros por elas autorizados, utilizar as Mídias livremente, transmiti-las via televisão de qualquer espécie (televisão aberta ou televisão por assinatura, através de todas as formas de transporte de sinal existentes, exemplificativamente UHF, VHF, cabo, MMDS e satélite), disseminá-la através da Internet e/ou telefonia, fixa ou móvel, bem como dar às Mídias outras utilizações nos termos da presente autorização, como comunicação através de cartazes, folders, flyers, outdoors, vinhetas, peças promocionais, websites, redes sociais, meios de comunicação, dentre outros, sem limitação de tempo ou de número de vezes, no Brasil e/ou no exterior.

2.6.2. A Lei Geral de Proteção de Dados (LGDP) será obedecida, em todos os seus termos, obrigando-se as partes envolvidas a tratar os dados dos participantes que forem eventualmente coletados, conforme sua necessidade ou obrigatoriedade (Lei 13.709/2018).

3. ELEGIBILIDADE

3.1. Obrigatoriedade de Participação. O jogador, ao realizar a inscrição, compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo banimento de todos os Campeonatos e competições futuras da Organizadora, caso descumpra este compromisso.

4. REGISTRO E PARTICIPAÇÃO



4.1. Registro de jogadores. O jogador deve preencher o formulário de cadastro para participar da competição.

4.2. Nomes e nicks de jogadores. Os nomes e nicks de jogadores devem ser únicos, a GAME SPACE se reserva no direito de rejeitar um nome de equipe ou jogador se considerar vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Caso o jogador infrator não realize a alteração para um nome adequado quando solicitado, a GAME SPACE se reserva no direito de desclassificá-lo.

4.3. Propriedade de contas. É obrigatório o uso das contas da Organização no torneio. Caso seja detectado que um participante está usando a própria conta, o participante será desclassificado imediatamente.

4.5. Patrocínios: A GAME SPACE se reserva o direito de proibir ou eliminar jogadores com patrocinadores e/ou sócios de empresas amplamente conhecidas por pornografia, uso de drogas, ou que infrinjam as regras de proibição da publisher do jogo.

5. EQUIPAMENTOS E SOFTWARE

5.1. Equipamentos da organização. Em eventos presenciais, a Organização fornecerá todos os equipamentos necessários para o Campeonato, podendo os jogadores levarem seus próprios equipamentos, sendo:

- Controle
- Fone de ouvido

5.2. Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos;

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

6.1. O formato da competição será eliminatório (mata-mata), em partidas de jogo único.

6.2. Em caso de empate:

- Prorrogação: Sim



- Pênaltis: Sim, se persistir o empate.

6.3. O chaveamento dos confrontos será realizado antes do início do torneio. Será aplicado W.O. para o jogador que não estiver presente na Arena no momento do chaveamento.

7. ESTRUTURA E CONFIGURAÇÃO DAS PARTIDAS

7.1. As partidas serão configurada da seguinte maneira:

Modo: Amistoso (11x11)

Tempo de jogo: 6 minutos por tempo

Gramado: Indiferente

Velocidade do jogo: Normal

Nível: Lendário

Substituições: 5 (padrão do jogo)

7.2. Os jogadores terão 5 min para preparar o jogo.

7.3. Os protestos relativos ao jogo ou ao adversário, deverão ser comunicados antes do início do mesmo para alguém da Organização para analisar e tomar as providências cabíveis.

8. COMPOSIÇÃO DA EQUIPE.

8.1. Cada equipe deve ser composta por 1 (um) jogador.

8.2. O nickname do jogador não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

8.3. Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

9. REGRAS DAS PARTIDAS

9.1. No caso de o jogador querer pausar o jogo durante a partida, devido a força maior (falha do comando), o jogador deve pedir permissão ao árbitro para pausar o jogo.



9.2. Cada jogador pode fazer 3 pausas no total, em cada jogo. Os jogadores podem pausar o jogo apenas quando a bola está parada. Se um jogador ficou sem pausas e foi mostrado cartão vermelho ou houve alguma lesão, ele poderá ainda usar mais 1 (uma) pausa.

9.3. Os 2 jogadores que terminam o jogo devem manter o resultado do jogo visível e reportar o resultado a um integrante da Organização após o final de um jogo. O resultado da partida não é válido sem a comunicação do resultado à Organização.

9.4. Caso a conexão caia, os jogadores devem iniciar nova partida com as mesmas particularidades deste quando foi interrompido (se um jogador estava expulso, na partida deve expulsá-lo de novo, etc.) e jogar somente o tempo restante de quando a partida foi interrompida

10. DAS PENALIDADES:

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator e ao jogador adversário.

As penalidades são:

1. Advertência

2. Anulação do gol

3. Vantagem em gols para o jogador adversário:

3. Partida perdida

4. Desqualificação: desclassificação do jogador infrator da Competição.

- a) Os jogadores desclassificados do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio.



- b) Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um jogador da equipe, em vez da equipe inteira. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um jogador reserva disponível.

5. Banimento: proibição da equipe ou jogador infrator de participar de qualquer outro Campeonato, Torneio ou Competição organizado e/ou produzido pela GAME SPACE.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

1. Atraso - uma advertência

2. Ajuda externa - uma advertência e partida perdida, no caso de reincidência

3. Desobedecer instruções do torneio - advertência e, em caso de reincidência, o time perde a partida

4. Conduta antidesportiva - a depender da conduta, a organização avaliará a punição na hora, podendo o jogador ser desclassificado do torneio.

5. Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor) - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência

6. Subornos e pagamentos - desclassificação e banimento do torneio de forma direta, sem advertência

7. Comportamento agressivo - advertência e, em caso de reincidência, o jogador perde a partida.

8. Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência. Caso comprovado o ato, o jogador envolvido será banido permanentemente e desclassificado de seus torneios atuais.

9. Uso de aplicativos e sites (utilização de aplicativos ou sites que não o jogo e o de comunicação) - advertência e, em caso de reincidência, partida perdida.

10. Rage Quit - Abandonar a partida ou rage quit além do jogador ser advertido, serão adicionados 3 gols além do placar que a partida já tinha

11. Derrubar o adversário ou goleiro em bola parada: anulação do gole e, em caso de reincidência, desclassificação do jogador.

11. REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO



11.1. **Em torneio presencial, o jogador ficará responsável por arcar com todas as suas despesas, incluindo transporte, hospedagem e alimentação.**

11.2. A participação no campeonato é pessoal e intransferível.

11.3. A participação neste Torneio implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da GAME SPACE, a critério também da Organização;

11.4. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização;

11.5. As regras previstas se aplicam a todas as etapas da competição;

11.6. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de competidores, cronograma da competição e penalidades serão de responsabilidade apenas da GAME SPACE, organizadora da Competição, não podendo estas serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal;

11.7. O presente regulamento rege a participação do competidor no torneio e sua relação com a Organização e a competição. Ao inscrever-se na competição, o competidor concorda e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;



11.8. Aplica-se a este Torneio/Competição, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro de São José dos Campos, Estado de São Paulo para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

12. DO SUPORTE

12.1. Em caso de dúvidas sobre o Campeonato, os competidores deverão entrar em contato com a Organização pelo email contato@gamespace.com.br ou por [whatsapp oficial](#) da Organização.

12.2. A Organização não se responsabiliza por nenhuma informação veiculada fora dos canais oficiais de comunicação, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados.

12.2.1. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas os publicados e veiculados no website www.gamespace.com.br, nas redes sociais oficiais do [Game Space](#) e e-mails com o domínio @gamespace.com.br.

12.3. Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte via [WhatsApp](#);

12.4. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;

12.5. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;

12.6. Caso o competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou solicitações do Suporte, poderá ser desclassificado da Competição.



13. DATAS E HORÁRIOS

13.1. Após a inscrição, o competidor irá receber por via WhatsApp a confirmação da inscrição da equipe, as datas e horários da realização da sua partida;

13.2. Todas as partidas da competição devem ser jogadas no horário e/ou prazo determinado para realização dos mesmos, na página de partida de cada time e/ou divulgação pela Organização via WhatsApp aos mesmos (em grupos criados para tal finalidade), respeitando as informações fornecidas pela Organização da competição;

13.3. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa da Organização;

13.4. Todos os competidores serão previamente informados dos horários e, quando possível, das tabelas das partidas, portanto **é de total responsabilidade do competidor não se atrasar ou perder seus jogos**. A equipe organizadora enviará mensagem via WhatsApp, portanto, tenha certeza de ter preenchido corretamente o campo de telefone para contato.

13.5. Se o competidor inscrito não conseguir comparecer na data marcada para sua partida, deverá informar a Organização com antecedência mínima de 03 (três) dias antes da data marcada para a Competição e a vaga será transferida para outra equipe

14. DA PREMIAÇÃO

14.1. As equipes serão premiadas de acordo com as divisões descritas abaixo:

1º lugar: R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais)

2º lugar: R\$ 750,00 (setecentos reais)

3º lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais)

4º lugar: R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais)

14.2. O pagamento será feito em até 90 (noventa) dias após o encerramento da Competição.



14.3. O contato será feito pela Organização, através de e-mail e/ou whatsapp, a ser enviado ao jogador indicado no formulário de cadastro.

14.4. Os jogadores, desde já, aceitam que é de responsabilidade única e exclusiva do jogador indicado realizar eventual repasse/divisão do prêmio com os demais integrantes do Time, não havendo qualquer responsabilidade da Organização nesse sentido.

14.5. O endereço de e-mail e o número de telefone de todos os competidores deverão estar devidamente atualizados no formulário de cadastro.

14.6. É de responsabilidade dos jogadores informar à Organização, pelos seus canais oficiais, a mudança de endereço de email ou de telefone, sob pena de não recebimento da premiação.

14.7. O Prêmio é pessoal e intransferível, não podendo a Organização, em hipótese alguma, transferi-lo para terceiros que não o jogador indicado no formulário de cadastro.

14.8. É de responsabilidade exclusiva daquele que receberá a premiação, realizar o recolhimento de todo e qualquer imposto incidente sobre o valor e, caso exista determinação legal que estipule como de responsabilidade da Campus Party, o recolhimento de tais impostos, fica autorizada a retenção do valor, via dedução sobre o prêmio total, para o recolhimento por parte da Campus Party.

15. CONSIDERAÇÕES FINAIS

15.1. Tolerância. Haverá 5 minutos de tolerância a partir da hora marcada para o jogador se apresentar ao local de partida. O jogador que não cumprir com o horário e o tempo de tolerância sofrerá derrota por W.O.

15.2. Transmissão. A GAME SPACE é responsável apenas pela administração do torneio dentro das plataformas de jogo, bem como da transmissão nos canais oficiais a que tem direito.

14.3.1. Caso algum jogador queira fazer a transmissão da Competição, é necessária a autorização expressa da Organização bem como cumprir com as regras informadas.



15.3. Mídia As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com a GAME SPACE, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização. Somente após esgotadas as tentativas de resolução por meio de ocorrências, as equipes têm permissão para postar declarações nas mídias sociais.

15.3.1. No caso de um representante da equipe ter o objetivo de prejudicar a reputação da organização ou de patrocinadores do evento, o organizador tem o direito de desqualificar e banir todas as partes envolvidas de eventos futuros e iniciar processos judiciais para defender a reputação da marca.

15.5. As alterações das regras. A comissão organizadora se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da GAME SPACE.

OBS: APÓS O INGRESSO DO CAPITÃO NO GRUPO OFICIAL DE WHATSAPP DO TORNEIO, AS EQUIPES RECEBERÃO UM REGULAMENTO EXTRA, CONTENDO O FORMATO ESPECIFICADO, CRONOGRAMA, ETC.

ANEXO I

MODELO DE AUTORIZAÇÃO



Eu, _____(nome completo), (RG) nº_____,
CPF:_____, autorizo o(a)menor_____, RG nº
_____ a participar do a participar do TORNEIO DE EA FC 25 DA CAMPUS
PARTY, Edição CPGoiás5 que será realizado presencialmente no dia 20 de novembro de
2025 no Passeio das Águas Shopping..

_____, ____ de ____ de 2025.

Assinatura do responsável legal

Obs.: A autorização deverá vir acompanhada dos documentos de identificação do(s) pais(s) ou responsável(eis) e do menor. Deverá ser enviada para o email contato@gamespace.com.br ou entregue a alguém da organização no dia do campeonato.