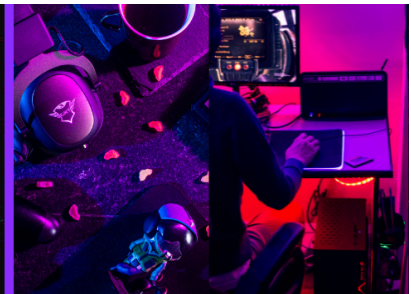




COOPSPORTES DIGITAL 2025 **REGULAMENTO**



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	11
10. EA FC 25 (FIFA 25) Regras	13
EA FC 25 (FIFA 25) Configuração das partidas	13
EA FC 25 (FIFA 25) Formato e fases	14
11. Truco On-line Regras	16
Truco On-line Configuração das partidas	16
Truco On-line Formato	17
12. Free Fire Regras	19
Free Fire Formato	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
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 **V 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 V 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 objetivos:

- 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 FIFA 2025, 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.
 - 3.2.5.** Poderão participar: dirigentes, conselheiros, empregados, cooperados, estagiários, jovens aprendizes, cônjuges e filhos destes.



4. Realização

4.1. O V 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	01 de Setembro a 19 de Setembro	Inscrição
Todas as modalidades	22 de Setembro a 12 de outubro	Etapa Classificatória (On-line)
Todas as modalidades	01 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 25	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 Organização 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 V Coopsportes Digital:

Dirigentes, conselheiros, empregados, estagiários, cooperados, estagiários, jovem aprendiz, cônjuges e filhos de dirigentes, conselheiros, empregados e cooperados de cooperativas do estado de Minas Gerais.

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 22/09/2025 (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 comprovação de vínculo junto à cooperativa por e-mail.



- 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.** As inscrições e alterações devem ser feitas dentro do prazo conforme item 4.12, sendo assim, a equipe/modalidade contará apenas com o número de atletas com inscrições deferidas, inclusive, na etapa Final.
- 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 22 de setembro a 12 de outubro, e a Final exclusivamente presencial no dia 01 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 fortemente 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 Organização. O início da partida acontecerá impreterivelmente no horário definido pela Organização, 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 no grupo oficial criado pela organizadora para fins de prova da qualificação.
- 7.9.** A Organização 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 25, 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 2, Free Fire, Fortnite e Counter-Strike 2, 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.

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 Organização 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 Organização. Caso algum jogador troque de *nickname* sem autorização poderá ser desclassificado após análise da organização.
- 8.5.** Todos os jogadores inscritos para participar do V Coopsportes Digital terão os direitos de vídeo e imagem cedidos por prazo indeterminado para fins promocionais do Sindicato e Organização 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 organização.
- 8.7.** O jogador que for pego se aliando a outro para obter vantagem de qualquer gênero poderá ser desclassificado após análise da organização.
- 8.8.** É dever do competidor se manter e ficar atento às mensagens do grupo do *WhatsApp* criado pela Organização. Não haverá comunicação de forma privada (*inbox*). 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 Organização 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 Organização 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.
- 9.2.** 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.



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

9.4. Sinuca on-line | Formato

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

9.4.2. 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.

9.4.3. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

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

9.4.5. 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.

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



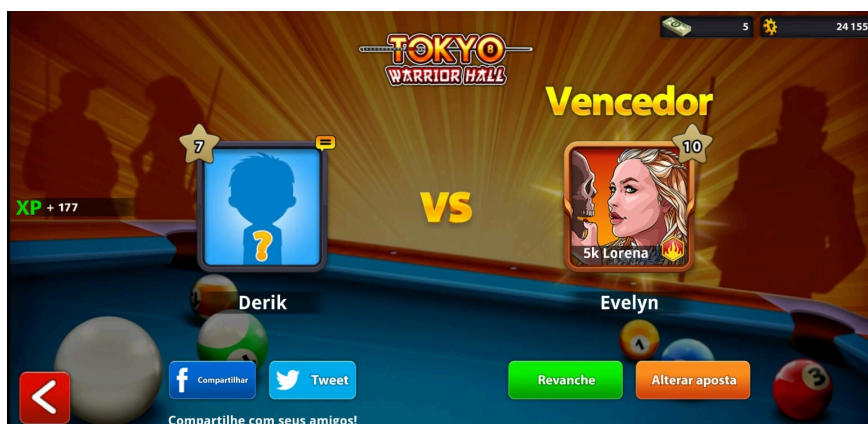
9.4.6.1. Caso um jogador utilize um taco diferente (mais forte) de forma indevida, o adversário deverá comunicar imediatamente à **Organizadora** antes da continuidade do confronto.



- 9.4.6.2.** Caso seja comprovada a utilização indevida do taco durante a partida, a mesma terá que ser realizada novamente.
- 9.4.6.3.** Caso a comunicação não seja realizada de forma imediata e o confronto prossiga com a realização das partidas subsequentes, o resultado da(s) partida(s) disputada(s) 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.
- 9.4.6.4.** Caso ambos os jogadores utilizem tacos indevidos, a partida não será anulada. O resultado da partida(s) jogada(s) será(ão) mantido.
- 9.4.7. Criação de partidas:** A Organização 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 Organização, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.
- 9.4.7.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, 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.
- 9.4.7.2.** A comprovação dos itens 9.4.6.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 9.4.7.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 9.4.8. Cidade:** Downtown London PUB ou Sydney Marina Bar (conforme a imagem abaixo).



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



10. EA FC 25 | Regras

- 10.1.** Para participar, é imprescindível ter um videogame um Playstation 4 ou 5 (com assinatura na PSN PLUS), um XBOX Series X/S com o jogo EA Sports FC 25, número válido no WhatsApp e acesso à internet.
- 10.1.1.** A **Organizadora** não se responsabiliza caso o jogador não consiga efetuar a partida da modalidade EA FC 25 por não possuir os equipamentos indicados (Playstation 4, 5 ou XBOX Series X/S).
- 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 organização.

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 25 | 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 Organização imediatamente.

10.6. EA FC 25 | 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 Organização 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 Organização 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 Organização, 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 Organização, 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 organização a situação.

- 10.6.6.2.** A comprovação dos itens 10.3.5.1 deverá ser formalizada para a Organização, 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 Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

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 MEGAJOGOS na Google Play através do link: https://play.google.com/store/apps/details?id=air.br.com.megajogos.mobile&hl=pt_BR, na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/br/app/megajogos-cartas-e-tabuleiro/id570050950> ou computador/notebook através do link: <https://apps.microsoft.com/detail/9nqh521hcgmb?hl=pt-BR&gl=BR> da plataforma Trucoon previamente instalado 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. **Manilha Fixas:** Habilitado.

11.5.3. **Pontos disputados:** 2.

11.5.4. **Mão de Ferro:** Habilitado.

11.5.5. **Sala visível para todos:** Habilitado.

11.5.6. **Curinga (Três e Meio):** Desabilitado.

11.5.7. **Baralho Limpo:** Desabilitado.

11.5.8. **Família Real:** Desabilitado.

11.5.9. **Sala:** Os jogadores devem seguir as instruções abaixo:

- Clique em “Ver todas as salas”





- Depois em “Jogar com amigos”.



- O jogador responsável pela sala deve escolher uma mesa e informar os outros jogadores do confronto, assim que todos estiverem prontos, o jogo será iniciado.

11.6. Truco On-line | Formato

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 Challenge.



11.6.6. Criação de partidas: A **Organização** 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 Organização, 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 Organização, 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 organização a situação.

11.6.6.2. A comprovação dos itens 11.7.5.1 deverá ser formalizada para a Organização, 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 Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

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, 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 Organização 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

12.9. Modo de equipe: Dupla.

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

12.11. Datas e horários:

12.11.1. Dias: Segunda, terça e quarta (nas 3 semanas das Classificatórias.)

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

12.11.3. Divulgação do ID e senha: 19h45 (horário de Brasília).

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

12.11.5. As partidas serão iniciadas no horário definido (20 horas), os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.

12.11.6. Os 12 melhores colocados entre as qualificatórias se classificam para a final.

12.12. Modo de jogo: Battle Royale.

12.13. Mapas utilizados: Kalahari, Purgatório ou Bermuda.

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

12.15. Nível mínimo: 0.

12.16. Free Fire | Sistema de Pontuação

12.17. 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

12.18. 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.

12.19. 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.

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:** 2.finalista
- 13.2.6. Duração de cada partida:** 1 hora.
- 13.2.7. Partidas:** Torneio particular.
- 13.2.8. Datas e horários:** As partidas serão agendadas via grupo no WhatsApp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 4.2.
- 13.2.9. Classificação:** Os 16 melhores classificados na tabela passam de fase.

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 chaveamento de 8 posições (16 jogadores) e 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 Organização 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 Organização, 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 Organização, 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 organização a situação.

13.4.7.2. A comprovação do item 13.4.7.1 deverá ser formalizada para a Organização, 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 Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

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 fortemente que ambos os jogadores gravem seus confrontos x1, para auxiliar a organização 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. Formato | VALORANT

14.4.1. Modo de jogo: Padrão.

14.4.2. Mapa: Haven.

14.4.3. Formato: 1 jogador x 1 jogador.

14.4.4. Agentes permitidos: Todos.

14.4.5. Habilidades: Não permitida a utilização

14.4.6. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

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

14.4.8. Total de rounds: 13.

14.4.9. Critério de Desempate: Caso houver empate em 12x12 entrará em modo morte súbita, ou seja, quem ganhar o round vence o confronto.

14.4.10. Você pode acessar um vídeo explicativo de como deverá funcionar o X1 por este link: <https://youtu.be/2SrLP9DZ7Cg>

14.4.11. 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.



14.4.12. 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.

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

14.4.14. Criação de partidas: A Organização 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 Organização, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

14.4.15. 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.

14.4.15.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, 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 organização a situação.

14.4.15.2. A comprovação dos itens 14.5.10.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

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

14.4.16. VALORANT | Configuração de Partidas

14.4.16.1. Permitir Cheats: Ligado

14.4.16.2. Modo Torneio: Ligado

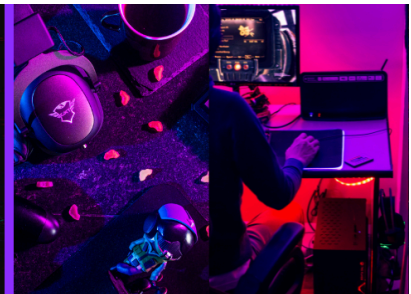
14.4.16.3. Prorrogação: Vença Por Dois: Desligado

14.4.16.4. Jogar por todas as rodadas: Desligado

14.4.16.5. Ocultar Histórico de Partidas: Ligado

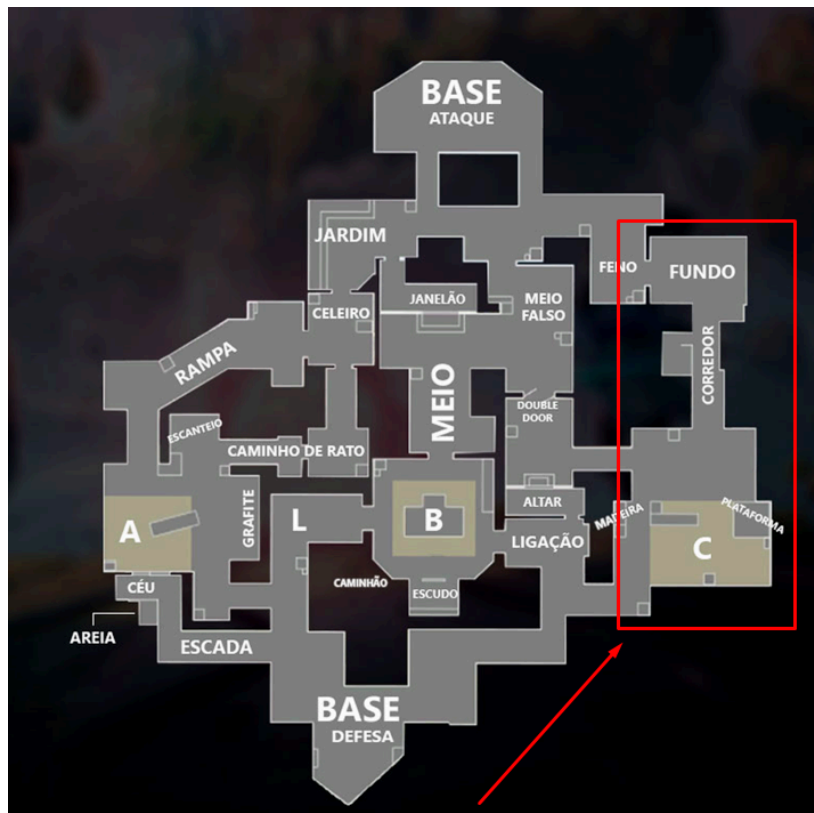


COOPSPORTES DIGITAL 2025 REGULAMENTO



14.4.17. VALORANT | Dinâmica

14.4.17.1. O x1 deverá acontecer do lado do bomb C. Um jogador se posicionará dentro do bomb C enquanto o outro jogador se posicionará do outro lado do corredor



14.4.17.2. Os jogadores deverão seguir a dinâmica abaixo nos confrontos:

- 1) Em todos os rounds os jogadores deverão utilizar armadura pesada;
- 2) O primeiro round do X1 será SEMPRE com a arma CLASSIC;
- 3) O jogador que perder o round escolhe a arma que será utilizada por ambos os jogadores no próximo round;
 - Por exemplo: Jogador 1 perdeu o Round 1, ele escolheu a arma Vandal para ambos os jogadores utilizarem no round 2.
- 4) Ao chegar no 12º ponto jogado, o jogo automaticamente inverterá dos lados, ou seja, quem estava posicionado dentro do bomb C, deverá se posicionar do outro lado do corredor.



5) O jogador que chegar a 13 pontos primeiro, vence o confronto.

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.

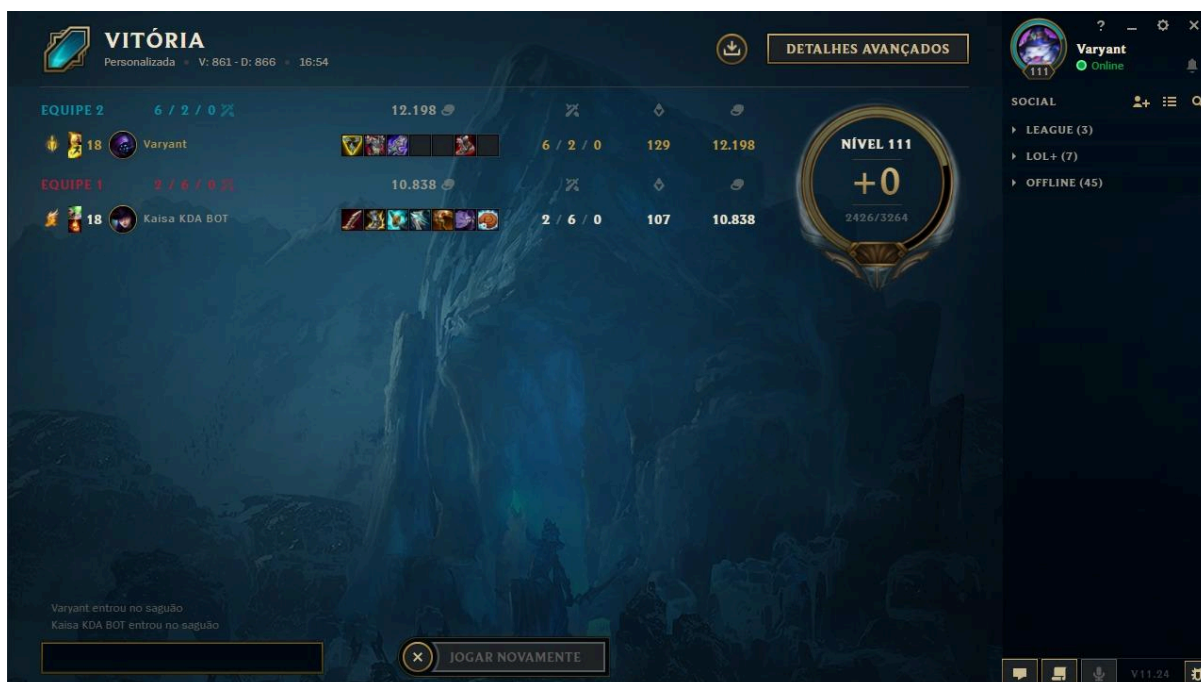
15.7.6. Tipo de jogo: Alternada torneio.

15.7.7. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

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



- 15.7.9. 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.**
- 15.7.10. 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.
- 15.7.11.** As partidas serão agendadas via WhatsApp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2.
- 15.7.12. Criação de partidas:** A Organização 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 Organização, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.
- 15.7.12.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, 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 organização a situação.
- 15.7.12.2.** A comprovação dos itens 15.7.12.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 15.7.12.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 15.7.13.** Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para Organização:



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. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem.

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

16.5.4. 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.

16.5.5. 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.

16.5.5.1. 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.*

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

16.5.7. Criação de partidas: A Organização 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 Organização, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio.

16.5.7.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, 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 organização a situação.

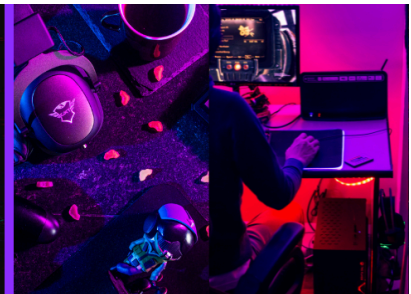
16.5.7.2. A comprovação dos itens 16.5.6.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

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

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



COOPSPORTES DIGITAL 2025 REGULAMENTO



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

- 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 Challengge.
- 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 Organização 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 Organização, 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 Organização, 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 organização a situação.
- 17.5.7.2.** A comprovação do item 17.5.6.1 deverá ser formalizada para a Organização, 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 Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 17.5.7.4.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organização 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 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 Organização 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/4VNb5CSQ5G8CKoPG7>



Tela de estatística exibida ao Final da partida de Fortnite

18.7. A **Organização** 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: Com construção

18.8.5. Mapa: Padrão da temporada.

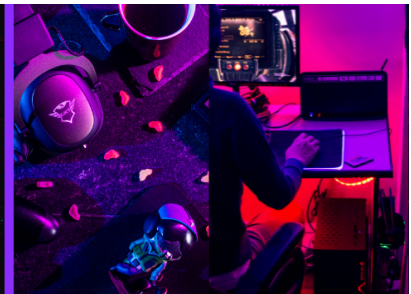
18.8.6. Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas pelo WhatsApp.

18.8.7. Nível dos jogadores: Sem restrição de nível.

18.8.8. Datas e horários:



COOPSPORTES DIGITAL 2025 **REGULAMENTO**



- 18.8.8.1. Dias:** Segunda, terça e quarta (nas 3 semanas das Classificatórias).
- 18.8.8.2. Horário:** 20 horas (horário de Brasília).
- 18.8.8.3. Divulgação da senha:** 19h45 (horário de Brasília).
- 18.8.8.4. Número de salas:** 2 salas por dia (totalizando 18 salas).
- 18.8.8.5.** As partidas serão iniciadas no horário definido (20 horas), 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.** Os prints da tela de pontuação deverão ser enviados no mesmo dia em que a partida foi realizada, até às 23h59. Após esse horário, não serão aceitos envios referentes a partidas de dias anteriores
- 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. Replays de partidas não serão aceitos para contabilização da pontuação.**
- 18.9.5.** Serão contabilizados 10 pontos por eliminação. O total desses pontos será somado com a pontuação por posição, que segue:



10 PONTOS POR KILL	
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 AO 100º LUGAR	0 PONTO

Este evento não é patrocinado, apoiado ou administrado pela Epic Games, Inc.

18.9.6. 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.

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

18.9.8. Os 8 melhores colocados se classificam para a final.

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.



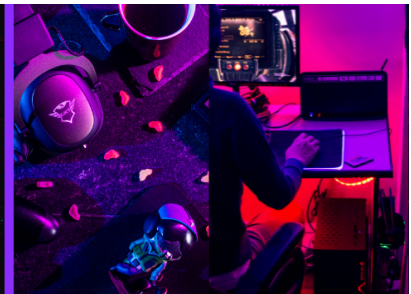
18.10.2. Caso a foto enviada esteja ilegível ou cortada, o jogador perde o direito de análise de critérios para desempate.

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** 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.** O torneio ocorrerá no formato de eliminação simples, os jogadores se enfrentam em partidas MD3. Os lados são definidos na própria plataforma.
- 19.1.4. 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.
- 19.1.5.** Cada jogador poderá utilizar o pause (pause ou pause) apenas 3 vezes por partida com a duração de 1 minuto.
- 19.1.6.** Não existem restrições quanto a patentes e níveis para os participantes.
- 19.1.7.** É necessário possuir conta Steam pessoal válida e com Counter-Strike 2 adquirido.
- 19.1.8.** Não será permitido voltar o backup uma vez que o round já tenha iniciado.
- 19.1.9.** A plataforma possui um sistema de backup de round, então caso aconteça algum problema na partida, a Organização utilizará esse sistema, caso a plataforma não permita utilizar, a partida será reiniciada.
- 19.1.10.** O procedimento para conectar o servidor será pela sala de confronto da Challengermode.



COOPSPORTES DIGITAL 2025 **REGULAMENTO**



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. 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.
- 19.3.3. Modo de jogo:** Wingman (Braço Direito).
- 19.3.4. Número máximo de rounds:** 24 rounds.
- 19.3.5. Mapas:** Train, Ancient, Mirage, Nuke, Overpass, Dust2 e Inferno..
- 19.3.6. Critério de Desempate:** Caso houver empate em uma partida o mesmo entrará em overtime de forma automática.
- 19.3.7.** 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: coopspportesdigital.com.br após as inscrições.
- 19.3.8. Fase Classificatórias:** As partidas serão agendadas via WhatsApp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2 deste regulamento.
- 19.3.9. Fase Final:** A etapa Final será presencial com data e horário de acordo com o item 4.2 deste regulamento.
- 19.3.10.** 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.



19.3.11. 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 Organização, que será informado através do grupo de WhatsApp e site do torneio. Após a combinação do horário do confronto, devem informar a Organização para a configuração da partida na plataforma Challengermode.

19.3.11.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, 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 organização a situação.

19.3.11.2. A comprovação do item 19.3.11.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

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

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 01 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 22/12/2025, sendo possível a entrega ser feito 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 organização no dia 01 de novembro, juntamente com as orientações necessárias para os jogadores, serão enviados através de e-mail até o dia 27/10/2025.

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 01 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 31/10/2025 a partir das 14:00 e o check-out no dia 01/11/2025 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 31/10/2025, 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: coopspportes@sistemaocemg.coop.br. A confirmação ou alteração desta informação, deverá ser feita até o dia 17/10/2025, impreterivelmente.
- 21.4.** O “TERMO DE RESPONSABILIDADE DE HOSPEDAGEM”, será disponibilizado pela organização 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 01/11/2025, 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 Organização, e-mail: coopspportes@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, 27 de agosto de 2025.