

		REGRAS - CAMPEONATOS CATSU			
Data:	Agosto 2026	Criação/Atualização:	Samuel/Vinícius	Aprovação:	Samuel U.

Regras - Campeonato Catsu - EA Sports FC 26

1. Regras do Torneio

1.1. Objetivo

Este documento visa estabelecer as regras para os jogadores que disputarão a(s) primeira(s) colocação(ões) no campeonato **EA Sports FC 26 - Catsu 2026**.

1.2. Participação

Todos os participantes do Evento Catsu 2026 podem participar de forma **gratuita** nos campeonatos promovidos pelo setor de E-Sports/Campeonatos Catsu. Os campeonatos ocorrem de forma presencial durante o evento dentro da área/stand do setor, podendo haver classificações presenciais e/ou online anteriores ao evento. Para participar nesta edição:

1 - Realize seu pré-cadastro para as **Classificações no Uberlândia Shopping** através deste formulário oficial: <https://forms.gle/w3JEzL2zjWrEm7Yi6>

1.1 - Jogadores pré-cadastrados terão o horário de sua primeira partida informado com antecedência pelo whatsapp/e-mail informado, podendo se organizar melhor para comparecer.

2 - O cadastro para participação também poderá ser feito presencialmente no local da(s) classificação(ões); basta procurar um Staff Catsu. **Não sendo garantida a participação imediata no campeonato.**

1.2.1. Limitação

Para esta edição, o número de jogadores que participarão da competição no(s) dia(s) e horários estabelecidos será de acordo com o número de inscrições e participações, ficando a critério da organização do evento mediante horários disponíveis para execução do(s) campeonato(s). Caso o jogador atrase para o check-in no horário definido, a equipe de staff reserva o direito de alocar outro participante para participar.

1.2.2. Autorização por Idade

Os jogadores menores de 10 anos deverão ter autorização dos responsáveis legais, mediante assinatura do "Termo de Autorização" fornecido pela Catsu. A assinatura do mesmo deverá ser feita presencialmente no local das partidas.

1.2.3. Cadastro

O cadastro do jogador será realizado via **Google Forms** pelo próprio jogador, através de link/QR Code a ser disponibilizado pela organização, e submetido à análise dos staffs do E-Sports Catsu antes dos horários previstos para cada jogo.

O participante deverá preencher todos os dados corretamente e aceitar os termos de cada campeonato de que está disposto a participar.

1.2.4. Autorização de uso de imagem

Os jogadores que participarem do campeonato estão cientes e concordam/autorizam que no decorrer das partidas a Catsu de forma gratuita, definitiva e irrevogável, poderá realizar o uso de sua imagem e voz, captadas por meio de fotos, vídeos ou gravações realizadas para fins institucionais, promocionais, publicitários e/ou informativos, nos meios físicos e/ou digitais, incluindo, mas não se limitando a: redes sociais, sites, materiais gráficos, vídeos institucionais e campanhas de divulgação. Esta autorização é concedida sem limitação de prazo ou local, não sendo devida qualquer remuneração pela utilização ora autorizada. O(a) participante declara, ainda, que o uso de sua imagem não infringe quaisquer direitos de terceiros, isentando a organização de qualquer responsabilidade decorrente de sua utilização nos termos aqui previstos.

1.2.5. Tipos de Classificação para a Grande Final

Os jogadores poderão disputar uma vaga na Grande Final por meio de uma das seguintes etapas classificatórias:

- **Classificação 01** – Uberlândia Shopping;
- **Classificação 02** – Evento Catsu (vagas limitadas).

Os jogadores residentes em Uberlândia deverão, preferencialmente, participar da **Classificação 01**, realizada previamente no Uberlândia Shopping.

A **Classificação 02** será realizada durante o Evento Catsu e contará com um número limitado de vagas. Essa etapa destina-se, prioritariamente, a participantes que não puderam comparecer às classificações anteriores por motivos justificáveis, como residência em outras cidades, compromissos profissionais ou outras circunstâncias avaliadas pela organização.

A definição dos participantes aptos à **Classificação 02** será de responsabilidade exclusiva da Staff do evento, que poderá aprovar ou indeferir inscrições com base nos critérios estabelecidos para garantir a equidade da competição.

Cada jogador poderá participar de **apenas uma** etapa classificatória. Não será permitida a participação na Classificação 02 por jogadores que já tenham disputado a Classificação 01, independentemente do resultado obtido.

Limite de Participantes Classificação 02: 08.

1.3. Dispositivo(s)

O campeonato será realizado no(s) dispositivo(s) fornecido(s) pela própria Catsu.

1.3.1 Periférico(s)

A Organização fornecerá um de seus controles disponíveis para o participante, que poderá ser de qualquer tipo, desde que compatível com o Playstation. Aqueles que optarem por utilizar o material disponibilizado pelo evento não poderão reclamar da sua qualidade/funcionalidade.

Durante o uso do material fornecido pela organização, o jogador é o único responsável pelos cuidados com o mesmo. Caso venha a ocorrer algum tipo de sinistro, o responsável pelo equipamento no momento do ocorrido deverá arcar com todos os custos do reparo.

Os jogadores podem utilizar seu(s) próprio(s) periférico(s) (controle, teclado, mouse, headset) mediante avaliação/autorização prévia da Staff. A Catsu não se responsabiliza por quaisquer danos ou falhas nos equipamentos.

1.4. Plataforma e Modo de Jogo/Disputa

O EA Sports FC 26 será jogado no **Playstation** e o torneio será realizado da seguinte forma, de acordo com o número de participantes:

1.4.1. - Sistema de Disputa – Etapas Classificatórias

As etapas classificatórias serão disputadas por meio de um sistema de classificação por desempenho (sistema estilo suíço).

Os confrontos de cada rodada serão definidos de acordo com o desempenho acumulado de cada participante ao longo da competição, buscando sempre parear jogadores que apresentem campanhas equivalentes. Assim, competidores com resultados semelhantes enfrentarão adversários de rendimento equivalente. Na impossibilidade de formação de todos os confrontos entre participantes com campanhas idênticas, o pareamento será realizado com o competidor cuja campanha seja a mais próxima possível.

A classificação geral será estabelecida pela soma dos pontos obtidos em cada partida, observada a seguinte pontuação:

Critério	Pontuação
Vitória	3 pts
Empate	1 pt
Derrota	0 pts
Bônus de Goleada (vitória por 3 ou mais gols de diferença)	+1 pt

Bônus de Ataque (marcar 4 ou mais gols na mesma partida)	+1 pt
--	-------

Ao término de todas as rodadas da etapa classificatória, a ordem de classificação será definida pela pontuação total obtida.

Os 08 (oito) participantes mais bem classificados garantirão vaga na fase final presencial (Mata-Mata), a ser disputada durante o evento Catsu.

Tempo de jogo durante a classificação: 8 minutos (2 tempos de 4 minutos).

1.4.2 - Grande Final (Quartas de Final) - Evento Catsu.

A **Grande Final** será realizada durante o **Evento Catsu** e contará com **8 jogadores**, sendo:

6 jogadores classificados nas etapas presenciais de **Classificação 1**;

2 jogadores classificados na etapa **Classificação 2**, realizada durante o evento.

Os oito classificados disputarão uma chave de eliminação simples (Mata-Mata), iniciando nas quartas de final, até a definição do Top 3 da competição (Campeão, Vice-Campeão e 3º Colocado).

Tempo de jogo durante as finais: 12 minutos (2 tempos de 6 minutos).

1.5. Configurações

As configurações do modo customizado que serão utilizadas no dia do evento serão:

- Duração do tempo: De acordo com cada etapa.
- Velocidade do jogo: Normal
- Dificuldade: Lendário
- Controles: Livres (Vide 1.5.1)
- Tipo de bola: Qualquer
- Estádio: Definido pela Staff
- Lesões: Ligadas
- Impedimentos: Ligado
- Cartões: Ligado
- VAR: Não se aplica (Automático do jogo)
- Seleção de times: Só serão permitidos clubes! (Não será permitida nenhuma seleção)
- Substituições: 4 por jogador (Não poderá usar o banco editado).

1.5.1. Aquecimento & Configurações extras

O tempo de aquecimento, checagem de botões e configurações extras deverão ser feitos nos **45 (quarenta e cinco)** segundos que antecedem o início da partida. Passado o período, a Organização ordenará o imediato início dela.

1.5.2. Empates e Prorrogação

Em caso de **empate da partida**:

Classificação: empates são aceitos e concedem 1 ponto.

Finais: Será realizada uma partida de prorrogação com 2 tempos de 4 minutos. E, se necessário, após a prorrogação, o vencedor será definido por meio de pênaltis.

Nota: Caso a equipe note que os jogadores estão agindo de má-fé para não realizar pontuação e estender o tempo de jogo, ambos os jogadores serão eliminados antes do término da partida.

Em caso de **empate na tabela de pontuação**, os critérios de desempate serão:

- Maior número de vitórias;
- Confronto direto (quando aplicável);
- Saldo de gols;
- Maior número de gols marcados;
- Menor número de gols sofridos;
- Sorteio realizado pela organização.

1.5.3. Pausa

É proibido pausar a partida. Em caso de pausa acidental, o jogador perderá a partida, salvo quando autorizada previamente pela Staff por motivo técnico ou falha do equipamento.

1.5.4. Comunicação

É proibida a comunicação dos jogadores com o público durante os jogos.

1.5.5. Resultados

O resultado da partida deverá ser informado à organização para a atualização da tabela de partidas.

1.6. Presença

É necessário que todos os participantes se apresentem no local da(s) partida(s) no(s) dia(s) e horário(s) de sua realização, que serão informados pela equipe de E-Sports após a inscrição no campeonato.

1.6.1. Chamada

O participante terá uma tolerância de 05 (cinco) minutos para se apresentar para a partida a partir do instante em que for chamado. Não haverá segunda chamada. Os participantes não presentes serão eliminados da tabela da competição (tolerância de 5 minutos).

1.7. Premiação

Somente o(s) jogador(es) com maior pontuação (conforme determinado pela Catsu) será(ão) elegível(is) para receber as recompensas. Nenhum outro jogador com uma pontuação inferior à

dos Jogadores Vencedores terá, a qualquer momento ou sob qualquer circunstância, o direito de ganhar quaisquer prêmios relacionados ao Evento.

A premiação neste edição será:

- **1º Lugar: PREMIAÇÃO PELO UBERLANDIA SHOPPING (EM BREVE DIVULGAÇÃO) + Uma (01) Flash Tattoo (Flash feito para o evento, a ser escolhido no dia do evento, no estande Mamute Tattoo).**
- **2º e 3º Lugar: PREMIAÇÃO PELO UBERLANDIA SHOPPING (EM BREVE DIVULGAÇÃO).**

1.8. Programação

Conforme estabelecido no item 1.2, os jogos ocorrerão em horários específicos listados abaixo. Recomendamos que, para a realização das inscrições, o participante o faça antes do horário previsto.

1.8.1 Horários:

Classificações 01 - Uberlândia Shopping

Inscrições Online: Entre sexta-feira, 10 de julho e sexta-feira, 31 de julho.

Inscrições Presenciais: sábado, dia 01 de agosto.

Horário das Partidas: sábado, dia 01 de agosto, entre 14:00 e 20:30.

Classificações 02 - Evento Catsu

Inscrições Presenciais: domingo, 16 de agosto entre 10:00 e 14:00.

Chamada Classificações 02: domingo, 16 de agosto, às 14:15.

Início dos Jogos de Classificação 02: domingo, 16 de agosto, às 14:30.

Finais - Evento Catsu

Chamada Final: domingo, 16 de agosto, às 16:15.

Início Finais: domingo, 16 de agosto, às 16:30.

1.9. Comportamento

Os jogadores devem se dirigir aos organizadores e aos outros competidores de maneira educada, mantendo uma boa ética e comportamento, sendo sujeitos à eliminação e/ou banimento dos campeonatos Catsu.

1.10. Desclassificação e Penalidade

Os jogadores que não cumprirem os termos do campeonato juntamente com os itens abaixo poderão ser desclassificados e removidos do campeonato pela equipe Staff.

- Parar intencionalmente tornando o jogo injogável ou atrasando o jogo de um set é proibido, e isso será julgado a critério da equipe do torneio. Parar resultará em uma perda do jogo para o jogador que iniciou a ação.

- Controles com modificações (controles com turbo, etc.) não são permitidos e o seu uso acarretará a desclassificação do competidor do campeonato.
- Não é permitido ao participante atrapalhar seu oponente com qualquer tipo de contato físico e/ou verbal, com comentários ofensivos, atitude antidesportiva, tentativa de burla de regras do jogo, ainda que seja com uso de “glitches in-game” não permitidos, sabotagem no jogo ou na conexão, sob pena de desclassificação.
- Atitudes ofensivas contra a organização do evento, outros jogadores, patrocinadores ou contra terceiros ensejarão a desclassificação do jogador.
- Caso um participante realize ações em conluio com outro objetivando afetar os resultados do torneio, todos os envolvidos serão desclassificados.
- Qualquer comportamento racista ou preconceituoso não será permitido e o jogador será punido com o banimento permanente de todos os campeonatos do Evento CATSU.

A organização do evento se reserva o direito de aplicar qualquer outra penalidade não prevista neste regulamento, após criteriosa análise.

1.11. Alteração de Regras

Catsu pode atualizar, revisar, alterar ou modificar estas Regras de tempos em tempos. Para cada jogador, sua participação no Evento após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação nestas Regras será considerada e aceita por tal jogador (ou, se for Menor, pelos pais ou responsável legal do jogador). As modificações estarão sempre disponíveis em sua última versão para consulta pelos participantes a qualquer momento no site do evento:

Em casos fortuitos e/ou de força maior, a equipe organizadora se reserva o direito de alterar as regras, bem como os horários das partidas, caso seja necessário, com o intuito de manter o bom andamento do torneio.

1.12. Disposições Gerais

No caso de dúvidas sobre este regulamento, realização ou premiação, o jogador deverá entrar em contato com a organização através do [Discord Oficial do E-Sports](#) ou através de nossos contatos informados no [site oficial](#) do evento.