

REGULAMENTO OFICIAL

TEMPORADA 2026 / 2027

EA SPORTS FC 27 | PRO CLUBS 11x11

NOVA REGRA DE TAG/ID

100% DE CORRESPONDÊNCIA

MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS EQUIVALENTES

COMPETIÇÃO | ORGANIZAÇÃO | COMUNIDADE

federacaoapex.com

REGULAMENTO

OFICIAL

TEMPORADA 2026 / 2027

EA SPORTS FC 27 | PRO CLUBS 11x11

EDIÇÃO PREMIUM ILUSTRADA

Art. 3º-A • Cadastro • Elencos • W.O. • Estádios

COMPETIÇÃO • ORGANIZAÇÃO • COMUNIDADE

federacaoapex.com

SUMÁRIO

ORIENTAÇÃO DE LEITURA

Este regulamento reúne as regras oficiais e os anexos operacionais. As ilustrações são orientativas; prevalece a redação dos artigos.

01 Nota de consolidação e correções de consistência

Art. 3º-B — Bugs, reinício imediato e validação de gols

02 Capítulo I — Disposições gerais e dinâmica de partida

03 Capítulo II — Cadastro, elencos e mercado

04 Capítulo III — Competição, calendário e playoffs

05 Capítulo IV — Reportes, provas e denúncias

06 Capítulo V — Integridade de jogo e anti-jogo

07 Capítulo VI — Conduta e disciplina

08 Capítulo VII — Disposições administrativas e finais

09 Anexo I — Tabela operacional de infrações

10 Anexo II — Checklist do manager

11 Anexo visual — Cadastro, inscrição e conferência

IDENTIDADE APEX / PRETO • GRAFITE • DOURADO • PRATA

NOTA DE CONSOLIDAÇÃO

NOTA DE VIGÊNCIA — A exigência de TAG/ID 100% correspondente, desconsiderando maiúsculas/minúsculas, aplica-se exclusivamente às competições iniciadas após a publicação oficial desta atualização. Competições já iniciadas permanecem regidas pela norma anterior até seu encerramento.

Esta versão consolida o regulamento-base da Temporada 26/27 e as decisões posteriores da Federação APEX. Em caso de conflito com versões anteriores, prevalece este texto consolidado a partir de sua publicação, respeitada a irretroatividade das alterações.

PRINCIPAIS CORREÇÕES DE CONSISTÊNCIA

- Padronização do W.O. em 3x0.
- Separação entre tolerância de 10 minutos para início e limite de 7 minutos de jogo para o quit permitido.
- Capitão/puxador obrigatório em PS5 ou Xbox; jogador de PC não pode iniciar a partida.
- O nickname de apresentação pode ser diferente da TAG/ID oficial. Para as competições iniciadas após a publicação desta atualização, a TAG/ID utilizada no jogo deve corresponder 100% à cadastrada na APEX, desconsideradas apenas diferenças entre letras maiúsculas e minúsculas.
- Substituição durante a partida permanece proibida.
- Reportes passam a ser automáticos; equipes devem guardar a imagem do placar final.
- Regra de xingamento atualizada: 1ª ocorrência = advertência + 2 jogos; 2ª = advertência final + 5 jogos; 3ª = W.O. 3x0, com contagem cumulativa por clube.

CAPÍTULO I — DISPOSIÇÕES GERAIS E DINÂMICA DE PARTIDA

Art. 1° — Any / QQ

É proibida a utilização de Any (QQ) em todas as competições oficiais da Federação APEX.

Art. 2° — W.O. e placar oficial

Toda vitória por W.O. será registrada pelo placar de 3x0. A equipe que conceder 3 (três) W.O. na fase de grupos será eliminada da competição, e seus jogos restantes serão registrados como W.O., salvo regra específica expressa da edição.

Art. 3° — Tolerância e quit

Há tolerância máxima de 10 (dez) minutos após o horário oficial para abertura do lobby e início da partida. É permitido 1 (um) quit por equipe até os 7 (sete) minutos de jogo, nas hipóteses regulamentares de falha de conexão ou queda simultânea de 4 (quatro) ou mais atletas. Após os 7 minutos, fica proibido quitar voluntariamente, ressalvados os bugs expressamente previstos neste regulamento.

ART. 3°-A — INTERRUPÇÃO DE PARTIDA, COMPROVAÇÃO DE FALHAS E PRESERVAÇÃO DO PLACAR

§ 1º — Do direito ao quit

Será permitido 1 (um) quit por equipe até os 7 (sete) minutos de jogo, exclusivamente nas hipóteses previstas no Art. 3º e nas demais situações expressamente autorizadas pelo Regulamento Oficial.

§ 2º — Da preservação do placar

Todos os gols regularmente marcados antes da interrupção serão preservados, independentemente do momento em que ocorrer o quit. A interrupção da partida não autoriza o cancelamento de gols válidos nem o reinício automático em 0x0.

§ 3º — Da comprovação da falha

A equipe que realizar o quit deverá comunicar imediatamente o motivo ao manager adversário e apresentar à Organização prova clara e verificável do problema alegado. A simples alegação de bug, travamento, falha de conexão ou qualquer outro problema técnico não constitui comprovação suficiente.

§ 4º — Da retomada da partida

Quando o quit for considerado válido pela Organização: I — Será realizada uma nova partida completa, com duração regulamentar normal. II — O placar anterior será preservado administrativamente. III — Os gols marcados na nova partida serão somados aos gols registrados antes da interrupção. IV — O resultado oficial será a soma dos placares das duas etapas. V — Permanecem aplicáveis os procedimentos específicos de queda geral previstos no Art. 8º, que prevalecerão quando caracterizada essa ocorrência.

§ 5º — Do quit após sofrer gols

A equipe que realizar o quit após sofrer um ou mais gols não terá direito à anulação dos gols anteriores pelo simples fato de a interrupção ocorrer dentro dos primeiros 7 minutos. A continuidade

da partida após um gol e a interrupção somente após outro poderão ser consideradas elementos da análise, sem constituírem, isoladamente, prova de má-fé.

§ 6º — Do quit irregular e da penalidade

Será considerado quit irregular aquele realizado fora das hipóteses expressamente permitidas ou sem comprovação suficiente da falha alegada, após análise das provas disponíveis e oportunidade de manifestação da equipe envolvida. Comprovada a irregularidade, será aplicado W.O. pelo placar oficial de 3x0 em favor da equipe adversária, independentemente do placar existente no momento da interrupção. A penalidade não será aplicada automaticamente pela mera ausência inicial de prova, devendo a Organização registrar e fundamentar a conclusão.

§ 7º — Da recusa de continuidade

A recusa injustificada de cumprir determinação oficial de retomada da partida será considerada infração e resultará em W.O. (3x0) em favor do adversário, mediante registro da determinação, ciência da equipe e comprovação da recusa.

§ 8º — Das provas e prazos

As denúncias, registros e solicitações deverão observar os Arts. 21º, 22º e 23º do Regulamento Oficial, inclusive o prazo geral de até 24 horas após o confronto, ressalvadas as exceções expressamente previstas.

§ 9º — Da vigência

Este artigo entra em vigor após sua publicação oficial pela Federação APEX Brasil E-Sports, com aplicação exclusivamente prospectiva, conforme o Art. 38º do Regulamento Oficial. Não poderá ser utilizado retroativamente para modificar resultados de partidas anteriores à sua vigência.

ART. 3º-B — BUGS, TRAVAMENTOS, QUIT IMEDIATO E VALIDAÇÃO DE GOLS

§ 1º — Identificação de falha até os 7 minutos

Identificado bug, travamento ou falha técnica relevante dentro dos primeiros 7 minutos de jogo, a equipe deverá realizar o quit imediatamente, respeitado o limite de 1 (um) quit por equipe e as hipóteses permitidas no Art. 3º; comunicar de imediato ao manager adversário; e preservar gravação contínua e verificável do ocorrido.

§ 2º — Retomada obrigatória na mesma rodada

Quando o quit preencher as condições regulamentares, as equipes deverão reiniciar imediatamente a disputa no mesmo dia e horário da rodada, em nova partida completa, preservando administrativamente o placar anterior conforme o Art. 3º-A. É vedado adiar a continuidade para o dia seguinte por iniciativa unilateral. A análise definitiva das provas poderá ocorrer posteriormente, sem impedir a retomada regulamentar. As hipóteses de queda geral seguem o Art. 8º.

§ 3º — Gol decorrente de possível falha

Caso a equipe sofra um gol que atribua a bug ou travamento, deverá realizar o quit imediatamente após o lance, antes de dar a saída de bola, desde que ainda esteja dentro dos 7 minutos e tenha direito ao quit. A equipe deverá preservar vídeo contínuo que demonstre a falha, a sequência do lance e a relação com o gol, comunicando a ocorrência ao adversário e à Organização.

§ 4º — Continuidade voluntária e gols posteriores

Se, após o primeiro gol contestado, a equipe optar por reiniciar a partida e continuar jogando, permitindo a ocorrência de um segundo gol, ambos os gols serão mantidos e contabilizados. Nessa hipótese, não caberá a anulação retroativa e isolada do primeiro gol por alegação de bug já conhecido e não interrompido oportunamente.

§ 5º — Prova técnica suficiente

O vídeo deverá, na medida do possível, mostrar o momento da falha, comportamento anormal verificável do jogador, sequência da jogada, perda da bola e eventual gol, cronômetro e placar, bem como elementos que permitam relacionar a falha ao prejuízo. A imagem isolada de jogador parado não comprova, por si só, bug ou travamento. A Organização poderá solicitar gravações e informações complementares.

§ 6º — Validação ou anulação excepcional de gol

O quit não anula automaticamente gols. Quando houver interrupção imediata após o gol questionado, o gol permanecerá registrado provisoriamente até decisão fundamentada da Administração APEX, subsidiada por parecer técnico consultivo do APEX VAR. Comprovada a legitimidade, o gol será preservado. Comprovada falha técnica diretamente relacionada ao gol e fundamento regulamentar para invalidação, a Administração poderá determinar a correção excepcional do placar. Esta hipótese constitui exceção expressa à preservação de gols regularmente marcados prevista no Art. 3º-A, § 2º, e não se aplica à continuidade voluntária descrita no § 4º deste artigo.

§ 7º — Falhas após os 7 minutos

Após o limite de 7 minutos, não há direito automático a quit voluntário ou reinício do zero. Aplicam-se as disposições específicas do Regulamento Oficial, inclusive as regras de queda geral.

§ 8º — Prazos, decisão e vigência

As provas, denúncias e manifestações obedecerão aos Arts. 21º a 23º, inclusive o prazo geral de 24 horas após a partida. A decisão compete à Administração APEX; o APEX VAR emite parecer consultivo. Este artigo entra em vigor após publicação oficial e não possui efeito retroativo, nos termos do Art. 38º.

Art. 4° — Aceitação da partida

Se as equipes iniciarem e aceitarem disputar a partida após o término da tolerância, não será admitida solicitação posterior de W.O. exclusivamente pelo atraso.

Art. 5° — Número mínimo de jogadores

Cada equipe deverá iniciar e disputar a partida com, no mínimo, 7 (sete) jogadores conectados. A utilização de número inferior ao mínimo é passível de W.O. (3x0), mediante comprovação e solicitação do adversário.

Art. 6° — Proibição de substituições

É proibida a substituição de jogadores durante a partida. A equipe deverá concluir o confronto com os mesmos atletas que efetivamente iniciaram o jogo, observadas as regras de reinício após queda geral.

Art. 7° — Capitão e plataforma

O jogador responsável por puxar/iniciar a partida deverá obrigatoriamente estar em PlayStation 5 (PS5) ou Xbox. Jogador de PC pode atuar normalmente, mas não pode puxar/iniciar a partida. O descumprimento comprovado gera W.O. (3x0) para o adversário.

Art. 8° — Queda geral

Considera-se queda geral o encerramento abrupto e simultâneo da sessão que impeça a continuidade normal para ambas as equipes. Desconexões isoladas de uma equipe não caracterizam queda geral. Em ocorrência válida, o lobby deverá ser restabelecido em até 5 (cinco) minutos, com os mesmos jogadores que estavam em campo. Queda no primeiro tempo após os 7 minutos: joga-se 1 (um) tempo completo adicional. Queda no segundo tempo até os 60 minutos: joga-se 1 (um) tempo completo. Queda após os 60 minutos: a partida é encerrada e o placar do momento da queda é homologado. Em todo reinício, o placar anterior é mantido e os novos gols são somados. Recusa de retorno, troca irregular de jogadores ou descumprimento do prazo de 5 minutos poderá gerar W.O. (3x0).

Art. 9° — Bug de uniforme

Se houver bug visual de uniforme que prejudique a disputa, a equipe deverá registrar o problema por vídeo ou imagem, quitar dentro do período permitido e refazer o convite imediatamente.

Art. 10° — Cartão vermelho

É proibido quitar a partida em razão de expulsão. O abandono motivado por cartão vermelho poderá resultar em W.O. (3x0).

CAPÍTULO II — CADASTRO, ELENCOS E MERCADO

Art. 11° — Cadastro do jogador

O Nickname utilizado na plataforma APEX pode ser diferente da TAG/ID/PSN do jogador. Para fins competitivos, prevalece a identificação utilizada no jogo e cadastrada no sistema.

Art. 12° — Correspondência integral da TAG/ID (100%)

Para competições cujo início ocorrer após a publicação oficial desta atualização, a TAG/ID utilizada pelo jogador no EA SPORTS FC deverá corresponder integralmente (100%) à identificação registrada na plataforma APEX. A conferência desconsiderará exclusivamente diferenças entre letras maiúsculas e minúsculas (ex.: CNVzim = CNVZIM). Letras, números, espaços, símbolos, acentos, quantidade e ordem dos caracteres deverão ser idênticos. O nickname de apresentação poderá ser diferente da TAG/ID. A utilização de jogador com TAG/ID divergente será passível de W.O. (3x0), mediante denúncia, provas e análise da Administração APEX. Esta alteração não se aplica às competições que já tenham iniciado antes de sua publicação, nas quais permanece o critério vigente na data de início da competição.

Art. 13° — Inscrição de jogadores

Contratar um jogador para o clube não significa inscrição automática na competição. O manager deverá utilizar o botão “INSCREVER JOGADORES” na página de cada campeonato, enquanto o mercado estiver aberto. A ação atualiza automaticamente o elenco oficial inscrito naquela competição. Cada competição exige inscrição própria; alterações posteriores no elenco do clube exigem nova inscrição dos jogadores na competição. Jogador não inscrito não está apto a participar; utilização irregular é passível de W.O. (3x0), após comprovação e análise da Administração APEX.

Art. 14° — Janela de transferências

Como regra geral, a janela abre aos sábados às 15h e fecha às segundas-feiras às 21h. A inscrição fica disponível apenas com o mercado aberto. Nas semifinais e finais, o mercado permanece fechado, salvo disposição específica publicada para a competição.

Art. 15° — Fraude cadastral

É proibida a utilização de contas falsas, duplicadas, não registradas ou qualquer expediente destinado a burlar inscrição ou mercado. A infração poderá gerar suspensão do atleta, W.O. (3x0) e, em reincidência ou fraude grave, banimento.

CAPÍTULO III — COMPETIÇÃO, CALENDÁRIO E PLAYOFFS

Art. 16° — Formato

As competições poderão adotar fase de grupos e playoffs, ou outro formato divulgado previamente no regulamento específico da edição. As regras específicas da competição complementam este regulamento geral sem afastar as normas disciplinares e de integridade.

Art. 17° — Dias e horários

Os dias e horários oficiais serão definidos pela Organização. Havendo acordo registrado entre os managers, o confronto poderá ser antecipado ou realizado em outro horário no mesmo dia regulamentar, quando permitido pela competição.

Art. 18° — Playoffs

Quando adotado o modelo de classificação geral, a primeira rodada eliminatória poderá confrontar a melhor campanha com a pior campanha classificada, seguindo-se depois o chaveamento oficial divulgado pela Organização.

Art. 19° — Critérios de desempate

Na fase classificatória, a ordem geral de desempate será: pontos; saldo de gols; vitórias; gols pró; menor número de gols sofridos; confronto direto entre duas equipes; sorteio público. O regulamento específico poderá indicar critério adicional antes do início da edição.

CAPÍTULO IV — REPORTES, PROVAS E DENÚNCIAS

Art. 20° — Reportes automáticos

Os reportes de partidas e estatísticas são realizados automaticamente pelo sistema APEX. Não é exigido o antigo procedimento de reporte manual quando o sistema funcionar normalmente.

Art. 21° — Guarda obrigatória do placar

É obrigação das equipes guardar imagem/print legível do placar final de cada partida. O registro deverá ser mantido para eventual conferência em caso de erro, divergência, falha do sistema ou contestação do reporte automático.

Art. 22° — Provas

Para lances de campo, deverão ser apresentados vídeos contínuos e nítidos. Para irregularidades cadastrais ou administrativas, poderão ser aceitos prints, telas do site, registros de lobby, transmissões e outros registros claros e verificáveis.

Art. 23° — Prazo de denúncia e W.O.

Solicitações de W.O. e denúncias relacionadas a uma partida deverão ser apresentadas em até 24 (vinte e quatro) horas após o confronto, salvo infrações de natureza continuada ou hipóteses expressamente previstas. O W.O. deve ser solicitado pela equipe adversária com as provas correspondentes; a Federação analisa e decide a ocorrência.

CAPÍTULO V — INTEGRIDADE DE JOGO E ANTI-JOGO

Art. 24° — Interferência no goleiro

É proibido impedir ativamente a movimentação natural do goleiro em bolas paradas mediante empurrões, botes, carrinhos ou bloqueio corporal intencional. A simples presença ou posicionamento passivo de atacante na área não configura infração.

Art. 25° — Penalidade por interferência no goleiro

1ª ocorrência: advertência. 2ª ocorrência: suspensão de 2 (duas) partidas para o jogador infrator. 3ª ocorrência/reincidência da equipe: W.O. (3x0), podendo o gol decorrente da infração ser anulado. A infração exige vídeo contínuo e nítido.

Art. 26° — Anti-jogo

É proibida a retenção desleal e excessiva da bola na defesa ou bandeirinha com propósito exclusivo de impedir a disputa, o posicionamento deliberado de jogador na linha do gol para explorar bugs/animações, o uso irregular de bot/CPU em bolas paradas e qualquer conduta destinada a prejudicar deliberadamente a integridade competitiva. A primeira ocorrência poderá gerar advertência; a reincidência poderá gerar W.O. (3x0), conforme prova e análise.

Art. 27° — Cheats, hacks, macros e POV

É proibido o uso de cheats, hacks, macros, automatizadores ou programas ilegais. A Organização poderá solicitar POV completo no prazo de até 24 horas. A recusa injustificada ou fraude comprovada poderá resultar em banimento do atleta e exclusão da equipe.

Art. 28° — Provas falsas

A apresentação ou manipulação deliberada de prova falsa poderá resultar em suspensão prolongada ou banimento definitivo, conforme gravidade.

CAPÍTULO VI — DISCIPLINA E CONDUTA

Art. 29° — Respeito

Jogadores, managers, presidentes e representantes dos clubes deverão manter conduta respeitosa perante adversários, participantes e membros da Federação APEX. São proibidos xingamentos, ofensas pessoais, ameaças, discriminação, assédio e intimidação.

Art. 30° — Xingamentos e ofensa verbal direta

Xingamentos e palavras de baixo calão dirigidos diretamente a outra pessoa, inclusive expressões como “vai tomar no cu” e similares, configuram ofensa verbal direta.

Art. 31° — Progressão disciplinar por clube

As ocorrências de xingamento/desrespeito são cumulativas por clube durante a competição, ainda que praticadas por pessoas diferentes. 1ª ocorrência: advertência formal ao clube + suspensão de 2 (duas) partidas para o responsável. 2ª ocorrência: advertência final ao clube + suspensão de 5 (cinco) partidas para o responsável. 3ª ocorrência: W.O. (3x0) para a equipe infratora. A ocorrência deverá ser comprovada por mensagem, áudio, vídeo ou outro registro suficiente.

Art. 32° — Casos graves

Ameaças, discriminação, assédio ou outras condutas de maior gravidade poderão receber penalidades superiores, inclusive suspensão prolongada, exclusão ou banimento, sem necessidade de seguir integralmente a progressão ordinária do artigo anterior.

Art. 33° — Responsabilidade do manager

O manager é o porta-voz oficial do clube perante a Organização e deve repassar regras, comunicados e atualizações aos jogadores, além de zelar pela regularidade do elenco e da participação da equipe.

CAPÍTULO VII — ADMINISTRAÇÃO, PREMIAÇÕES E GOVERNANÇA

Art. 34° — Atendimento

O atendimento administrativo oficial ocorre, como regra geral, de segunda a sexta-feira, das 09h às 18h.

Art. 35° — Premiações

As premiações serão pagas via PIX nos prazos divulgados pela Organização, adotando-se como regra geral até 5 (cinco) dias úteis para clubes vencedores e até 10 (dez) dias úteis para destaques individuais, após a homologação dos resultados e cumprimento das obrigações administrativas.

Art. 36° — Manipulação de resultados

Tentativa ou prática comprovada de combinação ou manipulação de resultados poderá resultar em exclusão da competição e banimento dos envolvidos.

Art. 37° — Problemas particulares

Problemas particulares de internet, energia elétrica, equipamentos ou disponibilidade de atletas são de responsabilidade do participante e não garantem remarcação, salvo decisão expressa da Organização diante de circunstância excepcional.

Art. 38° — Alterações regulamentares

Alterações e aperfeiçoamentos do regulamento terão aplicação prospectiva e não produzirão efeitos retroativos sobre partidas regularmente concluídas, salvo correção de erro material ou situação indispensável à integridade da competição, devidamente fundamentada.

Art. 39° — Casos omissos

Situações não previstas serão decididas pela Comissão Organizadora da Federação APEX, com base na integridade competitiva, proporcionalidade, provas disponíveis e regras vigentes.

Art. 40° — Aceitação

A inscrição e participação em competição da Federação APEX implica ciência e aceitação integral deste regulamento e das regras específicas publicadas para a respectiva edição.

ANEXO I — TABELA OPERACIONAL DE INFRAÇÕES E PROCEDIMENTOS

Situação	Regra operacional	Penalidade/efeito	Prova	Prazo
W.O.	Placar oficial	3x0	Registro da ocorrência	Até 24h quando ligado à partida
Quit	1 por equipe até 7' nas hipóteses permitidas	Após 7', quit voluntário proibido	Vídeo/registro	Até 24h
Mínimo de jogadores	7 jogadores conectados	W.O. 3x0	Lobby/vídeo	Até 24h
Capitão/puxador	Somente PS5 ou Xbox; PC não pode puxar	W.O. 3x0	Lobby/registro da plataforma	Até 24h
Substituição	Proibida durante a partida	W.O. 3x0	Vídeo/escalação	Até 24h
Queda geral	Retorno em até 5 min, mesmos jogadores, placar mantido	Recusa/excesso de prazo: W.O. 3x0	Vídeo/chat/lobby	Até 24h
TAG/ID	100% idêntica (ignorando maiúsculas/minúsculas) nas competições iniciadas após a publicação; regra anterior nas já iniciadas	W.O. 3x0	Comparativo site x jogo	Até 24h
Atleta não sincronizado	Não pode atuar	W.O. 3x0	Site/registro	Até 24h
Interferência no GK	Proibida ação ativa em bola parada	1ª advert.; 2ª susp. 2 jogos; 3ª W.O.	Vídeo contínuo	Até 24h
Anti-jogo/bot irregular	Proibido	Advertência; reincidência W.O.	Vídeo contínuo	Até 24h
Cartão vermelho	Quit proibido	Pode gerar W.O. 3x0	Vídeo	Até 24h
Reporte automático	Sistema APEX reporta automaticamente	Equipe deve guardar print do placar	Print final	Guardar para conferência
Xingamento/desrespeito - 1ª	Ocorrência cumulativa por clube	Advertência + 2 jogos ao responsável	Mensagem/áudio/vídeo	Até 24h se ligada à partida
Xingamento/desrespeito - 2ª	Ocorrência cumulativa por clube	Advertência final + 5 jogos ao responsável	Mensagem/áudio/vídeo	Até 24h se ligada à partida
Xingamento/desrespeito - 3ª	Ocorrência cumulativa por clube	W.O. 3x0	Mensagem/áudio/vídeo	Até 24h se ligada à partida
Cheats/hacks/recusa de POV	Proibido	Banimento/exclusão conforme apuração	POV/vídeo	Conforme apuração

ANEXO II — CHECKLIST DO MANAGER ANTES DA PARTIDA

- Conferir se o adversário possui ao menos 7 jogadores.
- Conferir a TAG/ID dos atletas: correspondência integral (100%), ignorando apenas maiúsculas/minúsculas, nas novas competições abrangidas pela regra.
- Conferir se todos os atletas estão inscritos na competição pelo botão INSCREVER JOGADORES.
- Confirmar que quem puxará a partida está em PS5 ou Xbox.
- Guardar registros de lobby quando houver dúvida de regularidade.
- Ao final, guardar print legível do placar para eventual conferência do reporte automático.

ATUALIZAÇÃO NORMATIVA — ESTÁDIOS

É permitido utilizar estádios de qualquer nível. Ficam revogadas a obrigatoriedade do estádio Nível 1, a exigência de quit por nível do estádio e quaisquer penalidades de W.O. fundamentadas exclusivamente no nível/modelo do estádio. Permanece proibida a exploração comprovada de bugs ou vantagens irregulares.

ANEXO I — COMPLEMENTO OPERACIONAL (ART. 3º-A)

Situação	Procedimento	Consequência
Quit válido com gols anteriores	Nova partida completa; somar gols das duas etapas	Preservar resultado acumulado
Quit sem justificativa comprovada	Analisar provas e ouvir equipe	W.O. 3x0, se irregularidade comprovada
Recusa injustificada de retomada	Registrar determinação, ciência e recusa	W.O. 3x0
Queda geral	Aplicar Art. 8º	Procedimento específico prevalece
Estádio de qualquer nível	Permitido, sem necessidade de quit	Sem W.O. por nível de estádio

ANEXO I — COMPLEMENTO OPERACIONAL (ART. 3º-B)

Bug até 7 min: quit imediato permitido, vídeo contínuo, aviso ao adversário e retomada imediata no mesmo dia e horário, com placar preservado.

Gol contestado por bug: interromper imediatamente após o lance e antes da saída, dentro do limite regulamentar; decisão sobre legitimidade compete à Administração, após parecer consultivo do APEX VAR.

Continuou após o primeiro gol contestado e sofreu segundo gol: ambos os gols permanecem válidos; não cabe anulação isolada do primeiro nessa hipótese.

Prova: jogador apenas parado não basta; demonstrar falha técnica e nexo com o lance. Reclamações seguem prazo geral de 24h.

Falha após 7 min: sem direito automático a reinício; aplicar regras específicas do regulamento.

NOTA DE ATUALIZAÇÃO VISUAL — As imagens históricas deste anexo podem exibir o nome antigo “SINCRONIZAR ELENCO”. Na plataforma atual, o comando oficial é “INSCREVER JOGADORES”, com a mesma função. As orientações escritas atualizadas prevalecem sobre rótulos antigos nas imagens.

ANEXO III — GUIA VISUAL DE CADASTRO E FISCALIZAÇÃO

As imagens são materiais explicativos. Em caso de divergência, prevalece o texto normativo deste Regulamento. As capturas de tela são ilustrativas.

FIGURA 1 — Cadastro e identificação

O nickname de apresentação pode ser diferente da TAG/ID oficial. Para novas competições, a TAG/ID deve corresponder 100% ao cadastro, sem distinção entre maiúsculas e minúsculas.

FIGURA 2 — Contratação e inscrição de jogadores (interface anterior)

Contratar não inscreve automaticamente. No site atual, utilize o botão “INSCREVER JOGADORES” com mercado aberto. A arte abaixo retrata a interface anterior, que usava o termo “SINCRONIZAR ELENCO”; a nomenclatura atual prevalece.

FIGURA 3 — Conferência de elenco e solicitação de W.O.

Figura 3 — Conferência de elenco e identificação. Para novas competições, exigir TAG/ID idêntica ao cadastro, desconsiderando apenas maiúsculas/minúsculas. Denúncias e W.O. dependem de prova e análise.

REGRA PARA NOVAS COMPETIÇÕES: correspondência integral (100%) da TAG/ID, sem diferenciar maiúsculas de minúsculas. Qualquer outra divergência poderá fundamentar pedido de W.O., mediante provas e decisão da Organização.