

CAMPEONATO

EA SPORTS FC 26



REGULAMENTO OFICIAL

BARRA PLAY — EA SPORTS FC 26

Patrocínio Master: Barra Center Shopping

Organização: Tomahalk Eletrônicos

Data: 17 e 18 de outubro de 2026

Horário: sábado, das 10h às 22h • domingo, das 11h às 22h

Local: Barra Center Shopping — Barra do Garças/MT

Jogo: EA SPORTS FC 26

Modalidade: Individual

Site oficial: barracentershopping.com.br/barraplay/

Este regulamento estabelece as regras oficiais do Barra Play — Edição EA SPORTS FC 26. A pré-inscrição, a validação da vaga e a participação no evento implicam ciência e concordância com as condições.



1. DA ORGANIZAÇÃO E OBJETIVO

- 1.1. O Barra Play — Edição EA SPORTS FC 26 é um torneio presencial de EA SPORTS FC 26, criado para proporcionar uma competição organizada, competitiva e acessível, promovendo integração entre jogadores e público.
- 1.2. A organização operacional será realizada pela Tomahalk Eletrônicos, com patrocínio master do Barra Center Shopping.
- 1.3. A organização poderá adotar medidas operacionais necessárias para preservar a continuidade, a segurança, a igualdade competitiva e o bom andamento do evento.

2. DOS PARTICIPANTES

- 2.1. O campeonato terá até 128 vagas validadas.
- 2.2. A participação será individual.
- 2.3. A idade mínima para participação é de 5 anos.
- 2.4. Participantes menores de 18 anos deverão observar as autorizações e exigências aplicáveis, podendo a organização solicitar autorização do responsável legal.
- 2.5. O participante deverá apresentar documento oficial com foto quando solicitado.
- 2.6. Cada participante é responsável pelos dados informados na pré-inscrição e por acompanhar os comunicados oficiais do evento.
- 2.7. Não será permitida a substituição de participante após a validação da vaga.

3. DA PRÉ-INSCRIÇÃO E VALIDAÇÃO DA VAGA

- 3.1. A pré-inscrição será realizada online, pela plataforma Even3, sem cobrança em dinheiro.
- 3.2. A pré-inscrição online não garante vaga no torneio.
- 3.3. Para validar a participação, o competidor deverá entregar 10 kg de alimentos não perecíveis no Barra Center Shopping.
- 3.4. A entrega deverá ocorrer até 15 de outubro de 2026, no Piso 02 do Barra Center Shopping, ao lado do Giraffas, ou enquanto houver vagas disponíveis.
- 3.5. As 128 vagas serão preenchidas por ordem de validação, após a conferência dos alimentos pela organização.
- 3.6. Após o preenchimento das 128 vagas validadas, novas pré-inscrições não gerarão direito de participação.
- 3.7. A organização poderá encerrar as validações antes do prazo final caso as 128 vagas sejam preenchidas.
- 3.8. Informações sobre horários, chaveamento, grupos e demais procedimentos serão comunicadas aos participantes com vaga validada e poderão ser publicadas no site oficial barracentersshopping.com.br/barraplay/.

4. DO CREDENCIAMENTO

- 4.1. Apenas participantes com vaga previamente validada poderão disputar o torneio.
- 4.2. O participante deverá se apresentar no horário informado pela organização para credenciamento e preparação da partida.

- 4.3. O participante deverá acompanhar os canais oficiais e as comunicações encaminhadas pela organização.
- 4.4. O não comparecimento dentro do horário estabelecido estará sujeito às regras de atraso e W.O. previstas neste regulamento.

5. DA ESTRUTURA

- 5.1. O campeonato contará com 6 consoles: 4 PlayStation 5 e 2 Xbox Series S.
- 5.2. A competição utilizará as duas plataformas.
- 5.3. A organização poderá realizar levantamento prévio da preferência dos participantes quanto à plataforma.
- 5.4. A distribuição dos confrontos e consoles será definida pela organização, buscando equilíbrio operacional e competitivo.
- 5.5. Não é garantido ao participante disputar todas as partidas na plataforma de sua preferência.
- 5.6. As configurações adotadas deverão buscar equivalência entre as estações de jogo.

6. DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 6.1. Fase de grupos.
 - 6.1.1. Os 128 participantes serão divididos em 32 grupos de 4 jogadores.
 - 6.1.2. Todos os participantes de cada grupo se enfrentarão entre si.
 - 6.1.3. Cada participante realizará 3 partidas na fase de grupos.
 - 6.1.4. Serão realizadas 192 partidas na fase de grupos.
 - 6.1.5. A pontuação será: vitória = 3 pontos; empate = 1 ponto; derrota = 0 ponto.
 - 6.1.6. Os 2 primeiros colocados de cada grupo avançaram para a fase eliminatória, totalizando 64 classificados.
 - 6.1.7. Não haverá prorrogação nem disputa de pênaltis na fase de grupos; partidas empatadas permanecerão empatadas.
- 6.2. Critérios de desempate na fase de grupos.
 - 6.2.1. Em caso de igualdade de pontos, serão aplicados, nesta ordem: saldo de gols; gols marcados; confronto direto.
 - 6.2.2. Persistindo o empate após os critérios acima, a organização definirá o procedimento de desempate aplicável ao caso, preservando a igualdade competitiva.

7. DA FASE ELIMINATÓRIA

- 7.1. A fase eliminatória será disputada pelos 64 participantes classificados.
- 7.2. O sistema será de eliminação direta, em partida única, sem repescagem.
- 7.3. A sequência será: fase de 64, fase de 32, oitavas de final, quartas de final, semifinais, disputa de 3º lugar e final.
- 7.4. Em caso de empate no mata-mata, a partida seguirá diretamente para a disputa de pênaltis, sem prorrogação.
- 7.5. A prorrogação será utilizada exclusivamente na disputa de 3º lugar e na final.
- 7.6. Na disputa de 3º lugar e na final, permanecendo o empate após a prorrogação, a decisão ocorrerá nos pênaltis.

8. DO HORÁRIO DO EVENTO

- 8.1. Sábado, 17 de outubro de 2026: das 10h às 22h, com realização da fase de grupos e demais etapas previstas no cronograma operacional.
- 8.2. Domingo, 18 de outubro de 2026: das 11h às 22h, com continuidade da competição, fases eliminatórias, disputa de 3º lugar, final e premiação.
- 8.3. Os horários específicos das partidas serão organizados e divulgados pela organização.
- 8.4. O cronograma poderá sofrer ajustes operacionais para preservar o andamento da competição.

9. DAS PARTIDAS

- 9.1. A configuração de duração das partidas será definida pela organização em 5 minutos de jogo, conforme padrão operacional adotado para o torneio.
- 9.2. Antes do início da partida, cada participante terá até 2 minutos para organizar sua equipe.
- 9.3. Será permitido utilizar qualquer clube disponível no jogo. Seleções nacionais não serão permitidas.
- 9.4. Os elencos serão baseados na versão mais atualizada do EA SPORTS FC 26 disponível no evento.
- 9.5. Será permitido que adversários utilizem o mesmo clube.
- 9.6. Táticas, formações e escalações serão livres, respeitadas as limitações do jogo e deste regulamento.
- 9.7. A organização fornecerá controles para as estações.
- 9.8. O participante poderá utilizar controle próprio, desde que compatível com a plataforma da partida, em boas condições e autorizado pela arbitragem.

10. DAS CONFIGURAÇÕES DE CÂMERA

- 10.1. A câmera padrão definida pela organização será considerada a configuração oficial.
- 10.2. Outra configuração poderá ser utilizada quando houver concordância prévia entre os dois participantes.
- 10.3. Na ausência de consenso, prevalecerá a configuração padrão determinada pela organização.

11. DAS PAUSAS

- 11.1. A pausa somente poderá ser solicitada quando a bola estiver sob posse do participante que realizar a pausa.
- 11.2. Não será permitido pausar em desacordo com esta regra para realizar alterações táticas, escalações ou outras modificações.
- 11.3. Pausas realizadas em desacordo com a regra poderão gerar advertência ou penalidade.
- 11.4. A organização e a arbitragem poderão autorizar pausa por problema técnico ou situação excepcional.

12. DOS ATRASOS E W.O.

- 12.1. O participante deverá estar presente e disponível quando chamado para sua partida.
- 12.2. Será concedida tolerância máxima de 5 minutos após o horário determinado.
- 12.3. Encerrada a tolerância, poderá ser aplicado W.O., com vitória de 3 x 0 para o participante presente.
- 12.4. O participante que faltar a mais de uma partida poderá ser desclassificado.
- 12.5. Situações excepcionais devidamente justificadas poderão ser analisadas pela organização.

13. DO CELULAR E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS

- 13.1. Durante a partida, o uso de celular ou de dispositivos que possam interferir na competição não será permitido.
- 13.2. Quando solicitado pela arbitragem, o participante deverá manter o aparelho guardado ou deixá-lo no local indicado pela organização durante a partida.
- 13.3. Outros dispositivos eletrônicos poderão ser restringidos pela arbitragem quando houver risco de interferência na integridade ou organização da competição.

14. DA INTERNET E CONEXÃO

- 14.1. As partidas serão realizadas presencialmente nos consoles disponibilizados pela organização.
- 14.2. Não haverá utilização de conexão online entre os dois participantes para a realização do confronto.
- 14.3. Recursos de internet poderão ser utilizados pela organização apenas quando necessários para atualização, operação ou suporte técnico do jogo.

15. DAS FALHAS TÉCNICAS

- 15.1. Problemas técnicos serão analisados pela organização e pela arbitragem.
- 15.2. Em caso de desligamento, reinicialização, falha de console, controle, energia ou outra ocorrência técnica que impeça a continuidade, a organização definirá a retomada ou reinício da partida conforme as circunstâncias.
- 15.3. Quando a falha for alheia aos participantes, nenhuma penalidade será aplicada aos competidores.
- 15.4. Se for constatado mau uso, dano intencional ou conduta imprudente, poderão ser aplicadas penalidades, inclusive desclassificação e responsabilização pelos danos causados.
- 15.5. Em situação de força maior que impeça a conclusão do evento, a organização comunicará os procedimentos para continuidade da competição.

16. DA CONDUTA E DO FAIR PLAY

- 16.1. Todos os participantes deverão manter comportamento ético, respeitoso e esportivo.

- 16.2. Não serão tolerados agressões físicas, ameaças, ofensas pessoais, racismo, preconceito, discriminação, intimidação, provocações excessivas, xingamentos direcionados, comportamentos antidesportivos, danos intencionais aos equipamentos, tentativa de manipulação de partidas ou desrespeito às determinações da arbitragem.
- 16.3. Condutas inadequadas poderão resultar em orientação, advertência, penalidade ou desclassificação, conforme a gravidade.
- 16.4. Agressão física, ameaça grave, fraude, manipulação de resultado ou dano intencional ao patrimônio poderão resultar em desclassificação imediata e demais medidas cabíveis.
- 16.5. O participante deverá preservar consoles, controles, televisores, mobiliário e demais estruturas do evento.
- 16.6. Danos decorrentes de ato intencional ou comportamento de extremo descontrole poderão gerar responsabilização do participante e, quando aplicável, de seu responsável legal.

17. DAS PENALIDADES

- 17.1. A arbitragem poderá realizar uma primeira chamada de atenção, de caráter orientativo, que não será contabilizada como penalidade formal.
- 17.2. Após a chamada de atenção, novas infrações poderão ser registradas como penalidades.
- 17.3. Cada participante poderá acumular no máximo 2 penalidades formais durante o campeonato.
- 17.4. A segunda penalidade formal resultará em desclassificação automática.
- 17.5. Penalidades registradas na fase de grupos permanecerão válidas nas fases eliminatórias.
- 17.6. Condutas graves poderão resultar em desclassificação imediata, independentemente de advertência ou penalidades anteriores.

18. DA ARBITRAGEM

- 18.1. As partidas poderão ser acompanhadas por árbitros responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras.
- 18.2. Cabe à arbitragem registrar ocorrências, aplicar advertências e penalidades e comunicar irregularidades à organização.
- 18.3. As decisões da arbitragem deverão ser respeitadas.
- 18.4. Questionamentos deverão ser apresentados de maneira respeitosa e sem interromper o andamento das demais partidas.
- 18.5. Casos omissos ou situações excepcionais serão analisados pela organização e pela arbitragem, com foco na integridade e igualdade da competição.

19. DA PREMIAÇÃO

- 19.1. Serão premiados os três primeiros colocados.
- 19.2. 1º lugar: 1 PlayStation 5, troféu e medalha.
- 19.3. 2º lugar: R\$ 600,00 em Gift Card, com escolha do ganhador entre PlayStation Store ou Xbox/Microsoft Store, além de medalha.

- 19.4. 3º lugar: 1 controle Sony DualSense para PlayStation 5 e medalha.
- 19.5. A premiação é pessoal e será entregue conforme os procedimentos definidos pela organização.
- 19.6. O Gift Card do 2º lugar será disponibilizado em uma única plataforma escolhida pelo premiado, respeitado o valor total de R\$ 600,00.

20. DA TRANSMISSÃO E USO DE IMAGEM

- 20.1. Partidas, especialmente as fases finais, poderão ser transmitidas pelos canais oficiais da Tomahalk Eletrônicos e do Barra Center Shopping.
- 20.2. Poderão ser realizados registros fotográficos, audiovisuais e jornalísticos durante o evento.
- 20.3. Ao participar, o competidor declara estar ciente da possibilidade de sua imagem aparecer em registros relacionados à divulgação e cobertura do evento, observadas as disposições legais aplicáveis.
- 20.4. No caso de menores de idade, poderão ser solicitadas autorizações específicas do responsável legal.

21. DA CIÊNCIA E CONCORDÂNCIA

- 21.1. Ao realizar a pré-inscrição, validar a vaga e participar do Barra Play, o participante declara que leu e compreendeu este regulamento.
- 21.2. O participante compromete-se a respeitar os demais competidores, árbitros, organização, público, equipamentos e patrimônio do evento.
- 21.3. O participante declara estar ciente das regras de partidas, pausas, atrasos, W.O., penalidades, falhas técnicas, conduta e arbitragem.
- 21.4. O participante declara estar ciente de que a segunda penalidade formal resulta em desclassificação e de que condutas graves podem gerar desclassificação imediata.
- 21.5. O participante declara estar ciente da realização de registros fotográficos e audiovisuais durante o evento.

22. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 22.1. A pré-inscrição, a validação da vaga e a participação no Barra Play implicam ciência e concordância com este regulamento.
- 22.2. A organização poderá realizar ajustes operacionais necessários ao andamento do evento, desde que preservados os princípios de igualdade, integridade e segurança.
- 22.3. Casos omissos ou situações excepcionais serão avaliados pela organização e pela arbitragem.
- 22.4. O regulamento poderá receber ajustes antes do início oficial do campeonato, sendo eventuais alterações comunicadas aos participantes e publicadas no site oficial do evento.
- 22.5. A versão divulgada no site oficial do evento e nos canais oficiais será considerada a versão vigente do regulamento.