

1. DA FINALIDADE

A IV Edição do Coop Games Digital **SICOOB CREDISETE** 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, a IV Edição do Coop Games Digital **SICOOB CREDISETE** está atrelado ao eixo da Promoção Social – Qualidade de Vida, e ao sétimo princípio do cooperativismo – Interesse pela Comunidade.

3. OBJETIVOS

O Coop Games Digital **SICOOB CREDISETE** tem como principais objetivos:

- ✓ Contribuir, por meio da prática esportiva digital, para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral dos participantes;
- ✓ Promover momentos de lazer, entretenimento e competição saudável entre os participantes, incentivando a interação social e o desenvolvimento de habilidades estratégicas e colaborativas;
- ✓ Garantir a inclusão de todos os interessados, associados e não associados, fortalecendo o relacionamento entre a cooperativa e a comunidade.

As modalidades do torneio serão: EA SPORTS FC 26, LEAGUE OF LEGENDS e COUNTER-STRIKE 2.

4. REALIZAÇÃO

A IV Edição do Coop Games Digital **SICOOB CREDISETE** será realizado em duas etapas: Classificatórias e Final.

As etapas acontecerão conforme apresentado no quadro abaixo:

 MODALIDADE	 DATA	 ETAPA
 Todas as modalidades	 26/08/2026 a 15/09/2026	 Inscrições
 Todas as modalidades	 17/09/2026 a 18/10/2026	 Etapa Classificatória On-line
 Todas as modalidades	 24/10/2026	 Final Presencial

5. PARTICIPAÇÃO POR MODALIDADE

Não haverá limites mínimos ou máximos de participantes no evento, sendo aberto a todos que se inscreverem dentro do prazo estabelecido;

- ✓ As vagas serão preenchidas por ordem cronológica de inscrição realizada no site oficial do evento;
- ✓ Caso haja necessidade de ajustes operacionais, a Comissão Organizadora se reserva o direito de realizar adequações na organização das partidas, sempre visando a melhor experiência dos participantes;
- ✓ A quantidade de inscritos por modalidade não afetará a realização do evento, sendo garantida a participação de todos os inscritos;

6. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições deverão ser feitas exclusivamente através do site <https://coopgamesdigital.com.br>.

Para participar do **IV Coop Games Digital SICOOB CREDISETE**, é necessário possuir **Associação Digital ativa junto ao SICOOB CREDISETE**. A participação é aberta a todos os interessados que **já possuem ou realizarem a Associação Digital**, observadas as regras e procedimentos estabelecidos pela cooperativa.

No caso de participantes menores de idade, a abertura da conta deverá ser realizada por seu **responsável legal**, por meio da modalidade **“Associe seu Filho”**, conforme as regras e procedimentos estabelecidos pelo **SICOOB CREDISETE**.

Adicionalmente, para menores de idade, deverá ser apresentado o **“Termo de Autorização do Responsável”** no ato da inscrição, conforme exigência deste regulamento.

Para dúvidas ou informações sobre o **processo de inscrição**, entre em contato pelo telefone: **(31) 9 9784-7242**. Para dúvidas ou informações relacionadas ao **processo de abertura da conta e à Associação Digital**, entre em contato pelo telefone: **(31) 9 9696-8322**.

A inscrição no torneio implica a plena aceitação de todos os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

A inscrição será efetivada somente após o preenchimento completo do formulário e envio de todos os documentos exigidos. Caso haja pendências, a organização entrará em contato antes do início do torneio.

O jogador deve escolher apenas uma modalidade para participar do evento. Caso inscreva-se em mais de uma, somente a primeira inscrição será considerada, e as demais serão invalidadas.

7. MODALIDADES

7.1 EA SPORTS FC 2026

7.1.1 REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO:

Para participar, é imprescindível ter um videogame um Playstation 5 (com assinatura na PSN PLUS), um XBOX Series X/S ou PC com o jogo EA SPORTS FC 2026, número válido no WhatsApp e acesso à internet. Acesso à internet de qualidade estável é obrigatório para todos os jogadores.

A Organizadora não se responsabiliza caso o jogador não consiga efetuar a partida da modalidade EA SPORTS FC 2026 por não possuir os equipamentos indicados (Playstation 5 ou XBOX Series X/S).

Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida deverá ser reiniciada, mantendo o saldo de gols e o tempo restante.

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.**

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:



7.1.2 CONFIGURAÇÃO DAS PARTIDAS

Duração total do jogo: 12 minutos (6 minutos por tempo)

Desenho do gramado: indiferente

Bola: padrão

Velocidade do jogo: normal

Prorrogação: Não

Pênaltis: Não

Número de substituições: 3

Nível: lendário

Árbitro: aleatório

Desgaste do gramado: leve

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.

7.1.3 FORMATO E FASES

a) FASE DE GRUPOS

Partidas: Melhor de 1 (MD1). Significa que os competidores jogarão 1 partida e é declarada vencedora a equipe que vencer.

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

Pontuação:

- ✓ Vitória: 3 pontos
- ✓ Empate: 1 ponto
- ✓ Derrota: 0 pontos

Critérios de desempate na fase de grupo (em ordem):

1) Maior saldo de gols;

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.

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

b) FASE MATA-MATA

Melhor de 3 (MD3) Online - 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 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.

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

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.

c) FINAL

A Final do torneio será presencial com data e horário de acordo com o item 4. REALIZAÇÃO deste regulamento.

Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.

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.

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.

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

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

7.2 LEAGUE OF LEGENDS

7.2.1 REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Para participar, é necessário ter o jogo League of Legends instalado em um PC ou Notebook, uma conta Riot Games, conexão com a internet estável e número válido de WhatsApp.

Cada jogador só poderá competir com uma única conta do League of Legends. Caso o jogador possua contas alternativas, deverá escolher uma para inscrever no torneio.

7.2.2 CONFIGURAÇÃO DAS PARTIDAS

Mapa: Howling Abyss

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

Tipo de Jogo: Alternada torneio

Elo mínimo: Sem restrição de elos

Quantidade mínima de campeões adquiridos: 15 campeões

Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem

Partidas: Melhor de 3 (MD3). O jogador que vencer duas das três partidas avança para a próxima fase.

7.2.3 REGRAS DO JOGO

O dono do grupo dentro da sala personalizada só poderá iniciar a partida quando o adversário der o "ok" via chat do jogo.

Durante as fases classificatórias, os jogadores podem solicitar um intervalo de 10 minutos entre as partidas.

Caso o jogador tenha problemas de conexão, a partida não será reiniciada, sendo de responsabilidade de cada jogador garantir uma internet estável.

7.2.4 DEFINIÇÃO DE VENCEDOR

O participante será nomeado vencedor ao atingir um dos seguintes critérios:

- ✓ Eliminar o oponente (first blood);
- ✓ Alcançar 100 de farm (100 minions);

- ✓ Destruir a primeira torre do oponente.

7.2.5 ORGANIZAÇÃO E AGENDAMENTO DAS PARTIDAS

A organização informará, via grupo de WhatsApp, os confrontos e os contatos dos jogadores. O jogador deverá combinar o horário da partida dentro do prazo estipulado.

Em caso de descumprimento do horário combinado, será aplicado o W.O. ao jogador que não comparecer.

A comprovação das tentativas de agendamento e de realização da partida deverá ser enviada à organização via prints, formalizando as tentativas.

7.2.6 FINAL PRESENCIAL

Os quatro melhores jogadores classificados deverão comparecer à final presencial. Caso um dos jogadores esteja indisponível, o próximo jogador mais bem classificado será convocado.

7.3 COUNTER-STRIKE 2

7.3.1 REGRAS

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.

Para acessar o torneio é necessário se cadastrar na plataforma **Challengermode**. Nossa equipe enviará o link do torneio através do Whatsapp do evento.

O torneio ocorrerá no formato de eliminação simples, os jogadores se enfrentam em partidas MD3. Os lados são definidos na própria plataforma.

Cada jogador poderá utilizar o pause (pause ou pause) apenas 3 vezes por partida com a duração de 1 minuto.

Não existem restrições quanto a patentes e níveis para os participantes.

É necessário possuir conta STEAM pessoal válida e com Counter Strike 2 adquirido.

Não será permitido voltar o backup uma vez que o round já tenha iniciado.

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.

O procedimento para conectar no servidor será pela sala de confronto da Challengermode.

7.3.2 PLATAFORMA CHALLENGERMODE

O email dos jogadores na Challengermode deve ser o mesmo usado em sua conta STEAM, caso contrário não conseguirá efetivar o cadastro.

Cada jogador da equipe precisa ter o perfil da STEAM público para concluir o cadastro dentro da plataforma Challengermode.

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.

O perfil de cada jogador na plataforma Challengermode deverá ser público.

7.3.3 FORMATO E FASES

Modo de jogo: 1 vs 1 (um contra um).

Partidas: Partida única (MD3) - Os jogadores jogam 3 (três) partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer 2 (duas).

Modo de jogo: Aim Standard

Número máximo de rounds: 18 rounds

Mapa: aim-map

7.3.4 CRIAÇÃO DAS 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.

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.

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

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

7.3.5 FASES

a) Classificatória

As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4. REALIZAÇÃO deste regulamento.

b) Final

A etapa Final será presencial com data e horário de acordo com o item 4. REALIZAÇÃO deste regulamento.

Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.

7.3.6 CRITÉRIO DE DESEMPATE

Caso houver empate em uma partida o mesmo entrará em overtime de forma automática.

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: coopsportesdigital.com.br após as inscrições.

7.4 STREET FIGHTER 6

7.4.1 REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Para participar, é **imprescindível ter um PC, Notebook, Playstation ou XBOX, ter o jogo Street Fighter 6 instalado, uma CAPCOM ID** (que você pode criar no site oficial da Capcom), conta em alguma das seguintes plataformas: Steam, PSN, Xbox Network, conexão com a internet e número válido no WhatsApp.

Todos os personagens são liberados, porém não será permitido o uso de skins que a organização julgar desrespeitosa ou que não seja adequada ao ambiente do torneio. Recomenda-se que os jogadores usem a skin e cor padrão de seu personagem.

7.4.2 CONFIGURAÇÃO DAS PARTIDAS

Modo de jogo: Versus.

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

Personagens permitidos: todos.

Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem;

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

Total de rounds: 3

Tempo total de cada round: 99 segundos.

Estágios permitidos: todos.

7.4.3 REGRAS DO JOGO

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.

Caso o jogador tenha problemas de conexão, a partida não será reiniciada, sendo de responsabilidade de cada jogador garantir uma internet estável.

7.4.4 DEFINIÇÃO DE VENCEDOR

Melhor de 3 (MD3). Significa que os competidores jogarão 3 partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer duas partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 Finalistas.

7.4.5 ORGANIZAÇÃO E AGENDAMENTO DAS PARTIDAS

As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.

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.

Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.

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.

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

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

7.4.6 FINAL PRESENCIAL

Os quatro melhores jogadores classificados deverão comparecer à final presencial. Caso um dos jogadores esteja indisponível, o próximo jogador mais bem classificado será convocado.

8. FINAL PRESENCIAL

8.1 DATA E LOCAL

A final presencial será realizada no dia 24 de outubro de 2026, no Shopping Sete Lagoas, em Sete Lagoas - MG. Os quatro finalistas de cada modalidade deverão comparecer impreterivelmente para participar da fase final do torneio.

8.2 PREMIAÇÃO

Os jogadores finalistas serão premiados conforme sua colocação:

- **1º lugar:** Cadeira Gamer
- **2º lugar:** Teclado e Mouse Gamer
- **3º lugar:** Headset Gamer

Além das premiações citadas, os três melhores colocados de cada modalidade também receberão medalhas de reconhecimento.