

CARTILHA OFICIAL

BOLÃO DA COPA 2026

2026

1958

1962

1970

1994

2002

O MAGNÂNIMO NOBRE SOBERANO ILUSTRE
GRANDIOSO EMINENTE DISTINTO VENERÁVEL
RESPEITÁVEL HONORÁVEL VIRTUOSO BRILHANTE
MAJESTOSO IMPONENTE SUBLIME EXÍMIO
NOTÁVEL E PRIMOROSO

BOLÃO DA COPA DO MUNDO DE 2026

Regras, modalidades, pontuação,
pagamentos e premiações

Bolão privado e recreativo entre amigos

CARTILHA OFICIAL

Bolão da Copa 2026

1. Objetivo do Bolão

O Bolão da Copa 2026 é uma brincadeira entre amigos para acompanhar os jogos da Copa de forma mais divertida, competitiva e organizada.

Cada participante poderá se inscrever nos bolões disponíveis, registrar seus palpites, acompanhar rankings e disputar premiações conforme as regras abaixo.

Este bolão é privado, recreativo e sem vínculo com FIFA, CBF ou qualquer entidade oficial.

2. MODALIDADES DO BOLÃO

O sistema terá as seguintes modalidades:

Bolão Geral — R\$50

É o bolão principal da Copa.

Ele começa na fase de grupos e continua até a final. A pontuação do participante será somada ao longo de toda a competição.

A inscrição no Bolão Geral ficará disponível até o fim da segunda rodada da fase de grupos.

Participantes que entrarem depois do início da Copa não pontuam em jogos que já passaram. Eles começam com zero nos jogos encerrados e pontuam apenas nos jogos futuros.

O Bolão Geral também dá direito à escolha do artilheiro da Copa.

Bolão da Rodada — R\$10

São bolões separados por rodada ou fase.

Exemplos:

- Rodada 1
- Rodada 2
- Rodada 3
- 16 avos
- Oitavas
- Quartas
- Semifinais
- Final

Cada Bolão da Rodada tem ranking próprio e premiação própria.

O participante poderá importar os palpites feitos no Bolão Geral para evitar retrabalho e, se quiser, editar os palpites antes de salvar.

Bolão do Mata-Mata — R\$20

É uma disputa separada para a fase eliminatória.

Começa nos 16 avos de final e vai até a final da Copa.

Esse bolão terá ranking próprio, pontuação própria e premiação própria.

Bolão do Artilheiro

O Bolão do Artilheiro é exclusivo para quem estiver inscrito no Bolão Geral.

Cada participante escolhe um jogador que acredita que será o artilheiro da Copa.

A escolha deve ser feita até o prazo definido pela administração.

3. PAGAMENTO E LIBERAÇÃO DOS PALPITES

Após criar a conta e escolher a inscrição, o participante será direcionado para a tela de pagamento.

Cada valor terá seu próprio QR Code Pix:

- Bolão Geral: R\$50
- Bolão Mata-Mata: R\$20
- Bolão da Rodada: R\$10

Depois do pagamento, o participante deverá enviar o comprovante para o administrador pelo botão disponível no site.

O administrador irá conferir o comprovante manualmente e liberar a inscrição.

Enquanto o pagamento não for validado, o participante verá o aviso:

Aguardando validação do pagamento pelo administrador.

Somente após a validação será possível registrar palpites.

4. LIMITE DE INSCRIÇÕES

Cada conta poderá ter até 2 inscrições.

Exemplo:

- João 1
- João 2

Cada inscrição participa de forma independente, com seus próprios palpites e pontuação.
Não é necessário criar duas contas diferentes.

5. REGRAS DE PALPITE

Os palpites devem ser preenchidos antes do início de cada jogo.

Depois que o jogo for bloqueado pelo administrador, o participante não poderá mais alterar o palpite daquele jogo.

Jogos encerrados, bloqueados ou já iniciados não aceitam novos palpites.

O administrador poderá liberar os bolões aos poucos, conforme a Copa for avançando.

Exemplo:

- Primeiro fica liberado apenas o Bolão da Rodada 1.
- Depois o administrador libera a Rodada 2.
- Depois Rodada 3.
- Depois 16 avos, oitavas, quartas, semifinais e final.

6. PONTUAÇÃO DA FASE DE GRUPOS

Para jogos da fase de grupos, a pontuação sugerida será:

Situação	Pontos
Acertou o placar exato	5 pontos
Acertou o vencedor/empate e o saldo de gols	3 pontos
Acertou apenas o vencedor ou empate	2 pontos
Acertou os gols de uma das seleções	+1 ponto extra

Exemplo 1

Resultado real:

Brasil 2 x 0 Marrocos

Palpite:

Brasil 2 x 0 Marrocos

Pontuação:

5 pontos pelo placar exato.

Exemplo 2

Resultado real:

Brasil 3 x 1 Marrocos

Palpite:

Brasil 2 x 0 Marrocos

Pontuação:

*Acertou o vencedor, mas errou o placar e o saldo.
Recebe 2 pontos.*

Exemplo 3

Resultado real:

Brasil 3 x 1 Marrocos

Palpite:

Brasil 2 x 1 Marrocos

Pontuação:

*Acertou o vencedor e acertou os gols do Marrocos.
Recebe 2 pontos + 1 ponto extra = 3 pontos.*

7. PONTUAÇÃO DO MATA-MATA

No mata-mata, os jogos valem mais porque são decisivos.

Situação	Pontos
Acertou o placar exato	8 pontos
Acertou a seleção classificada	5 pontos
Acertou o vencedor no tempo normal	3 pontos
Acertou gols de uma das seleções	+1 ponto extra

No mata-mata, o mais importante é acertar quem avança.

Caso o jogo vá para prorrogação ou pênaltis, a regra principal será:

O palpite considera o placar do jogo e a seleção classificada.

8. SIMULAÇÃO DAS ELIMINATÓRIAS

Durante a fase de grupos, o participante poderá preencher os palpites e acompanhar a classificação simulada.

A classificação dos grupos será atualizada conforme os palpites forem preenchidos.

Com base nessa simulação, o sistema poderá montar uma prévia dos confrontos eliminatórios.

Quando a fase de grupos terminar de verdade, o administrador ajustará os confrontos oficiais para todos os participantes.

A partir daí, os palpites do mata-mata passam a valer sobre os confrontos reais.

9. CLASSIFICAÇÃO DOS GRUPOS

Na fase de grupos, cada seleção soma pontos normalmente:

Resultado	Pontos
Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 pontos

Classificam-se:

- os 2 primeiros colocados de cada grupo;
- os 8 melhores terceiros colocados.

Critérios de desempate:

1. confronto direto entre os times empatados;
2. saldo de gols geral;
3. gols marcados geral;
4. critério manual definido pela administração, se ainda houver empate.

10. RANKING DOS PARTICIPANTES

O ranking será calculado automaticamente com base nos pontos dos palpites.

Para deixar o site mais limpo, serão exibidos:

- os 6 primeiros colocados;
- a posição do participante logado.

Assim, mesmo quem estiver fora do top 6 conseguirá acompanhar sua colocação.

11. PREMIAÇÃO

Bolão Geral — R\$50

Do valor arrecadado no Bolão Geral:

Destino	Percentual
Premiação ao fim da fase de grupos	30%
Premiação final do Bolão Geral	60%
Bolão do Artilheiro	10%

A premiação da fase de grupos será paga aos 3 primeiros colocados do ranking geral ao fim da fase de grupos.

A premiação final será paga aos 3 primeiros colocados do ranking geral ao fim da Copa.

Divisão entre os vencedores

Para rankings com 3 premiados:

Colocação	Percentual da premiação
1º lugar	60%
2º lugar	30%
3º lugar	10%

Exemplo do Bolão Geral

Se o Bolão Geral arrecadar R\$500:

Destino	Valor
Fase de grupos — 30%	R\$150
Final geral — 60%	R\$300
Artilheiro — 10%	R\$50

Na fase de grupos, os R\$150 seriam divididos assim:

Colocação	Valor
1º lugar	R\$90
2º lugar	R\$45

Colocação	Valor
3º lugar	R\$15

Bolão Mata-Mata — R\$20

Do valor arrecadado no Bolão Mata-Mata:

Destino	Percentual
Incremento na premiação final do Bolão Geral	10%
Premiação do Bolão Mata-Mata	90%

A premiação do Mata-Mata será dividida entre os 3 primeiros colocados do ranking do Mata-Mata.

Bolão da Rodada — R\$10

Do valor arrecadado em cada Bolão da Rodada:

Destino	Percentual
Incremento na premiação final do Bolão Geral	10%
Premiação da rodada/fase	90%

Se tiver poucos participantes, a administração poderá definir que o campeão da rodada leva todo o valor destinado à rodada.

Se houver mais participantes, poderá ser usada a divisão:

Colocação	Percentual
1º lugar	70%
2º lugar	20%
3º lugar	10%

12. BOLÃO DO ARTILHEIRO

O Bolão do Artilheiro será disputado apenas por participantes inscritos no Bolão Geral.

Cada participante escolhe um jogador.

Ganha quem escolher corretamente o artilheiro da Copa.

Em caso de empate oficial na artilharia, todos os jogadores empatados serão considerados vencedores.

Se mais de um participante escolher um jogador vencedor, a premiação do artilheiro será dividida igualmente entre eles.

13. REGRAS DE EMPATE ENTRE PARTICIPANTES

Se dois ou mais participantes terminarem empatados em pontos no ranking, os critérios de desempate serão:

1. maior número de placares exatos;
2. maior número de acertos de vencedor/classificado;
3. maior pontuação no mata-mata;
4. maior pontuação na fase final;
5. se ainda persistir o empate, a premiação será dividida.

14. ADMINISTRAÇÃO DO BOLÃO

O administrador será responsável por:

- validar pagamentos;
- liberar inscrições;
- liberar ou ocultar bolões;
- bloquear jogos antes do início;
- cadastrar resultados oficiais;
- conferir rankings;
- ajustar confrontos do mata-mata;
- divulgar atualizações no grupo do WhatsApp;
- resolver casos excepcionais.

15. GRUPO DO WHATSAPP

Os participantes poderão entrar no grupo oficial do bolão para acompanhar avisos, rankings, resultados e comunicados da administração.

Link do grupo:

<https://chat.whatsapp.com/BJ9WZzyHrAs5QkuDoXVgfy>

Contato do administrador:

+55 35 9762-5467

16. AVISOS IMPORTANTES

Os palpites são de responsabilidade de cada participante.

Não serão aceitos palpites enviados fora do prazo.

O pagamento só libera a participação após validação do administrador.

A administração poderá corrigir erros evidentes de cadastro, confronto, resultado ou pontuação.

O prêmio final não ficará exposto publicamente no site, mas poderá ser informado pela administração no grupo quando necessário.

O objetivo principal do bolão é a diversão entre amigos durante a Copa.

Bolão privado e recreativo entre amigos