



REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL VIRTUAL

PLATAFORMA: PLAYSTATION 4

JOGO: FIFA 2020

Art. 1 - O jogador deverá ter no mínimo uma internet de 10 mega para disputar a competição.

Art. 2 – A competição será disputada na plataforma Playstation 4 (PS4), com o jogo FIFA 2020, no período de 14 de novembro a 05 de dezembro de 2020.

Art. 3 - As inscrições são limitadas a 64 jogadores, sendo que cada IES filiada poderá inscrever até 3 (três) representantes e cada IES vinculada poderá inscrever 1 (um) representante.

§ Único: Em caso de disponibilidade de vagas, as vagas remanescentes serão sorteadas entre os jogadores reservas das IES inscritas.

Art. 4- O Congresso técnico será realizado no dia 13 de novembro de 2020, as 19 horas, onde a fórmula de disputa da competição será apresentada, levando em consideração o número de jogadores inscritos.

§ Único: Todos os jogos serão disputados de forma online.

Art. 5 - A Final da competição, será transmitida pelo canal do Youtube “Campeonato Sesc PS4”, no link: <https://www.youtube.com/channel/UCMoeOCXvwTt36warchNZEbw>.

Art. 6 - Os protestos e solicitações das equipes somente serão aceitos por EMAIL ou pelo WHATS dos Coordenadores da etapa, contendo fotos, prints e vídeos que comprovem a sua solicitação, conforme quadro abaixo:

NOME COORDENADOR	EMAIL	TELEFONE/WHATSAPP
DANIEL KRAUSE	dkrause@sesc-rs.com.br	Será informado no Congresso
LUCAS CASTRO	lcastro@sesc-rs.com.br	Será informado no Congresso

Art. 7- O prazo para entrega do protesto será de 30 min após o fato ocorrido, devidamente documentado (print ou vídeo).

§ Único: Protestos encaminhados fora do prazo acima citado ou que não estejam de acordo com a exigência serão sumariamente rejeitados.

REGULAMENTO TÉCNICO

1 - Como realizar as partidas:

* **Adicionar o seu adversário** como amigo na PSN/Live/Origin (**você terá acesso ao ID do adversário, na tabela do campeonato fornecida pelo Sesc**);

* Fazer um **convite de amizade** para seu adversário no Console;

* O jogador que convidar deve criar o jogo no modo **Amistoso Online**;

* Deve-se usar os **plantéis** no modo **online** e não o modo custom (Desta maneira não terá jogadores com atributos alterados).

1.1 – Segue as configurações nas quais, o convite da partida deve ser realizado:

Partidas no Menu: Amistosos Online

Duração do Tempo: 6 Minutos

Controles: Semi (Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica)

Tipo de Elenco: Online

Velocidade: Normal

Clima: Os jogos não podem ser realizados com Chuva ou Neve, somente com tempo bom.

Equipes: Pode ser usado Equipes ou Seleções, com elenco ONLINE.

OBS: O jogador mandante da partida na tabela de jogos, que deve selecionar as opções acima.

É possível verificar se as configurações acima estão selecionadas e para isso, acesse a opção de configurações de controle e verifique se a opção de defesa clássica está desativada. Se estiver

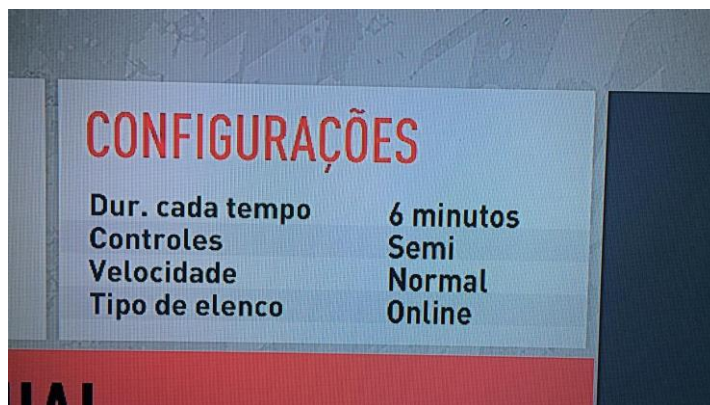
disponível a mudança do tipo de defesa a ser usada, as configurações exigidas acima, não estão ativadas.

Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigido, deve-se tirar uma foto e print imediatamente, antes dos 15 minutos de jogo e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

Caso seu adversário não proceda como devido, ao término do jogo, deve ser enviado um email (contatos informados anteriormente), informando o problema e anexando junto, a foto, print e/ou vídeo de prova do ocorrido. Ficando comprovado o fato, se o infrator ganhou ou empatou o jogo, o resultado será revertido para o reclamante com o placar de 2x0, se o infrator tiver perdido o jogo, o resultado se mantém.

Deverá ser enviado o convite da partida, sempre o jogador mandante na tabela de classificação. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

Caso ultrapasse os 15 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.



2 – Lag e desconexões

2.1 – O participante deverá ter no mínimo uma internet de 10 mega para disputar a competição.

2.2 – Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ou whats ao adversário e **interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida**. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as conseqüências da partida.

2.3 – Se cair à conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida. O placar da partida deve ser mantido o mesmo, ou seja, os jogadores devem entrar em acordo e forçar os gols necessários que já tinham acontecido antes da queda de conexão. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.

2.4 – O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente por tal ato, será penalizado pela organização.

2.5 – Para que seja comprovado algum tipo de procedimento errado ou reclamação, o jogador deve mandar um email ou whats para a coordenação do evento com fotos, prints e/ou videos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.

2.6 – Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se informar sobre o ocorrido por email ou whats a coordenação e **se até o prazo de 24h não for resolvido o problema, será decidido da seguinte forma:**

Na Fase de Grupos: Será aplicado um sorteio, para decidir se o resultador ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 2x0 para qualquer um dos players, nos dois jogos da fase.

Na Fase Mata-Mata: Também será realizado um sorteio, para a definição de quem passará de fase.

ATENÇÃO: Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com as tentativas de agendamentos dos jogos.

Para evitar erros de conexão deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet conforme é solicitado pela EA Sports (<https://help.ea.com/pt-br/help/faq/connection-troubleshooting-basic/>). Caso o jogador seja reincidente com erros de conexão com seus adversários, o mesmo será automaticamente eliminado.

3 – WO's e partidas não disputadas:

3.1 – o WO será sempre determinado pela organização da competição.

3.2 – O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito tentativas de agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de WO a seu favor, sempre com análise da organização do site no fim do prazo de cada fase.

3.3 – O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 4x0.

3.4 – Jogadores que confirmarem um agendamento de jogo não comparecer irá receber WO na partida agendada (sempre com análise da organização). Se os jogos forem de ida e volta, será

aplicado o WO nas duas partidas. Mesmo que ainda haja prazo para a realização dos jogos da fase existente.

* Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição.

3.5 – Caso queira cancelar um agendamento, você deverá entrar em contato com o seu adversário e em caso de não ter retorno, informar a organização por email ou whats. Somente será permitido o reagendamento e cancelamento com antecedência mínima de 1 hora do horário marcado.

3.6 – Reclamações sob partidas agendadas e que não houverem o comparecimento do adversário, somente será considerada para análise para aplicações de WO, aquelas que houverem provas, comprovando o não comparecimento do seu oponente na data e hora marcada.

Deve ser enviado uma foto ou vídeo, do vídeo game ou app do seu console, mostrando a (PSN/Gamertag) ou pc (Origin/Steam), **comprovando o seu adversário offline na hora e data do jogo agendado.**

3.7 – O prazo limite de espera dos jogos agendados é de **30 minutos.**

3.8 – Tentativas de agendamentos de jogos **somente no ultimo dia de prazo, não terão peso na decisão de aplicação de WO.** As tentativas de agendamentos que vão realmente pesar na decisão para uma possível aplicação de WO, sempre serão de maior relevância, aquelas que forem realizadas dentro de um prazo hábil para o agendamento. Agende suas partidas com antecedência, não deixe para ultima hora.

3.9 – Para agendar uma partida, algumas regras são devem ser atendidas:

- É necessário no mínimo, **30 minutos de antecedência** do horário marcado **para um agendamento ocorrer.**

3.10 – Jogos não realizados dentro do prazo estabelecido da fase do torneio, **e que nenhum dos dois jogadores tenham efetuado o agendamento, será decretado WO para os dois jogadores.**

3.11 – Em dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a organização através do email ou whats.

3.12 – Os jogos podem ser agendados por email ou pelo WhatsApp, mantendo sempre o email ou print do contato para em caso de necessidade, confirmar as informações.

3.13 – Não deixe seus jogos para última hora e se mostre sempre presente, tentando marcar as suas partidas. Qualquer análise que esteja fora do contexto das regras aqui explicita, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

4 – Eliminação de participantes ou punições:

Segue algumas situações onde o jogador poderá ser eliminado da competição:

4.1 – Má fé;

4.2 – Falta de compromisso para a realização das partidas;

4.3 – Falta de ética desportiva;

4.4 – Agressões verbais;

4.5 – Inserções desmedidas com intuito de conturbar o ambiente do torneio;

4.6 – Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;

4.7 – Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;

4.8 – Ficar tocando a bola com o goleiro ou na zaga para passar o tempo de jogo;

4.9 – Combinação de resultados;

4.10 – Todos os casos sempre serão com análise da organização e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, caso contrário poderão ser desconsiderados.

5 – Direito de uso de imagem e voz

5.1 – Ao se inscrever na competição, todos os participantes sejam eles Pro Players ou não, automaticamente a título gratuito e de pleno direito de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável autoriza: O uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, bem como em cartazes, banners, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, o que inclui televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, mala-direta, Internet. Ou seja, bens tangíveis ou intangíveis, para a ampla divulgação do campeonato.

6 – Demais situações e exceções

6.1 – A organização da competição se reserva o direito de alterar qualquer regra citada acima, quando for comprovada a necessidade de se aplicar medida corretiva e/ou preventiva sobre qualquer que seja o assunto.

6.2 – Toda situação a ser reclamada para ser válida, é expressamente necessário o envio de provas para análise da organização do evento, enviando email ou whats para a coordenação, informando sobre o ocorrido.

6.3 – É proibido fazer alterações nas equipes ou jogadores, deve-se jogar com os times originais do jogo. Por isso, na hora de chamar o adversário para jogar, é necessário escolher plantéis online.

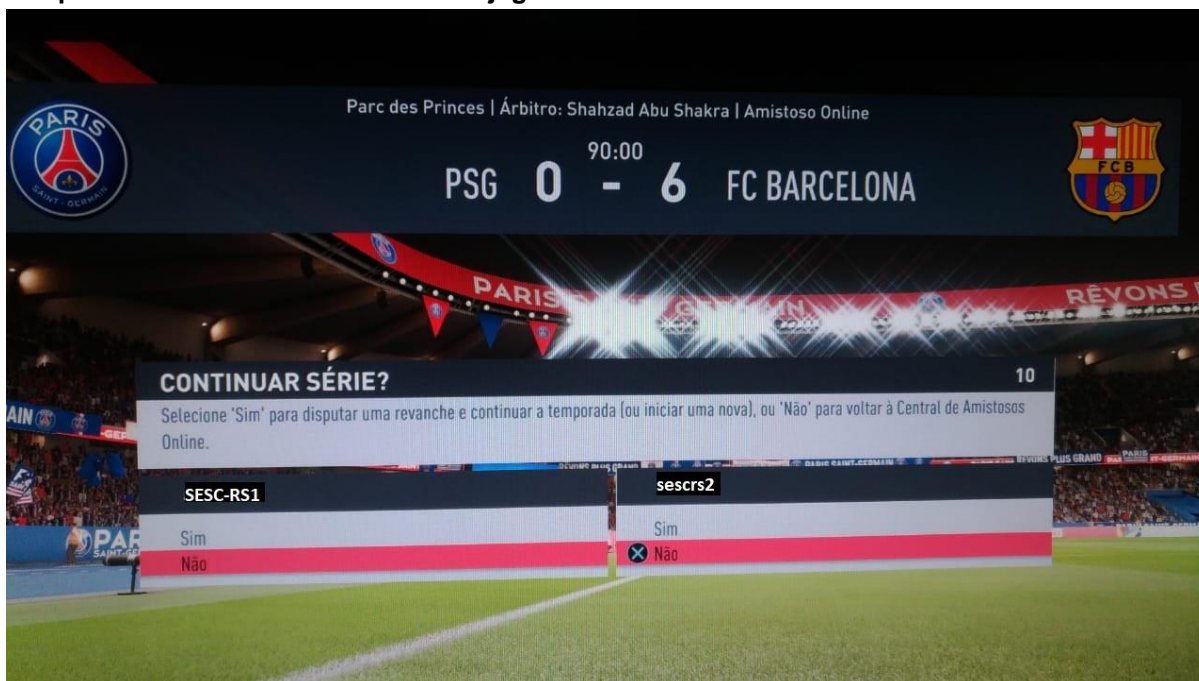
6.4 – As táticas e formações das equipes podem ser alteradas a gosto de cada jogador.

6.5 – O jogador deve ter disponibilidade para a realização dos jogos, em horários acessíveis, considerando o período das 9h as 22h, como dia de semana durante a noite e ou em horários alternativos. Jogadores que tenham disponibilidade pra jogar somente de madrugada, corre o risco de não conseguir disputar os seus jogos devido ao horário reduzido disponível para jogar, podendo por esse motivo, receber WO. Caso tenha dúvida nos seus horários favor nos consultar antes da inscrição ser feita, enviando email ou whats.

6.6 – **Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio**, pois a administração, a qualquer momento, poderá solicitar provas (print/foto) do histórico dos amistosos online entre os jogadores. Caso haja a exclusão do adversário da lista de amigos, e isso impeça ou atrapalhe a apuração daquela fase, o responsável pela exclusão poderá ser punido com o WO.

7 – Resultados

7.1 – Os resultados devem ser comunicados por email ou pelo Whats, para a coordenação. As informações devem ser enviadas pelo jogador que vencer a partida com cópia para quem foi derrotado, enviando foto, print ou vídeo do resultado final do jogo, conforme imagem abaixo, onde aparece o resultado e a ID de cada jogador.



- CRITÉRIOS DE DESEMPATE (DENTRO DOS GRUPOS)

- 1. Confronto direto (somente entre duas equipes);**
- 2. Maior número de vitórias;**
- 3. Saldo de Gols;**
- 3. Maior número de gols feitos;**
- 4. Menor número de gols sofridos;**
- 5. Sorteio.**

- Em caso de empate nas fases de confrontos eliminatórios, será disputado um jogo extra de dois tempos de 3 min para tentar encontrar o vencedor, em caso de novo empate, será feito mais um jogo extra de 3 min e quantos forem necessários para se encontrar um vencedor.

“Este evento não é afiliado com ou patrocinado pela Electronic Arts Inc. ou seus licenciadores.”