

## REGULAMENTO DA COPA SESC DE FUTEBOL VIRTUAL

A Copa Sesc de Futebol Virtual é uma competição esportiva organizada pelo SESC, visando promover o futebol no ambiente digital como uma forma de estímulo para a prática de atividades que desenvolvem a coordenação motora, a criatividade e o espírito de equipe.

### 1. REGRAS GERAIS DA COPA SESC DE FUTEBOL VIRTUAL

**EQUIPAMENTO:** PLAYSTATION 3

**JOGO:** Pro Evolution Soccer 2017 (PES 2017) da Konami.

Os jogadores inscritos para a Copa Sesc de Futebol Virtual concordam e aceitam todas as condições, fases e termos deste Regulamento Esportivo, ficando a critério do SESC, organizador do evento, qualquer resolução que se faça necessária, sendo sua decisão soberana e inquestionável em qualquer esfera.

### 2. DAS INSCRIÇÕES

Para participar o interessado deverá:

- Efetuar a inscrição junto a Unidade do Sesc;
- Inscrição 2 Kg de alimento não perecível e um agasalho para doação;
- Possuir no mínimo 16 anos de idade completos no ato de inscrição.
- Serão aceitas inscrições de ambos os sexos.
- Em caso de haver atletas do naipe masculino, feminino e idades diferentes os confrontos serão entre os mesmos (não havendo divisão de categorias e gênero).

### 3. ORGANIZADORES, DIRETOR DE COMPETIÇÃO E JUÍZES

- O torneio será fiscalizado pelos árbitros oficiais do SESC, que incluem juízes e um diretor geral de competição.
- O diretor de competição, além de ser responsável pelo desenvolvimento de todo o regulamento, terá função de julgar imparcialmente casos extraordinários inerentes a regras contraditórias ou que não tenham sido citadas em todo o regulamento, com total autoridade em substituir ou adicionar novas regras no decorrer do torneio. Suas decisões deverão ser respeitadas sem nenhum tipo de objeção por parte de jogadores ou terceiros.
- O diretor de competição terá como função indicar os juízes de cada partida e terá autoridade absoluta para dar avisos, advertências, eliminar jogadores e tomar parte no estudo de infrações para aplicação de eventuais sanções.
- Os juízes fiscalizarão o andamento das sessões ou partidas que lhe forem designadas, durante as quais terão total autoridade para fazer valer o regulamento da competição e interpretar situações ou regras controversas da maneira mais apropriada.
- A interpretação do juiz é irrevogável e não permite reclamações em nenhuma ocasião, seja durante ou após o término da partida, por parte dos competidores. O juiz terá ainda autoridade para dar avisos, advertências, punições ou eliminações.
- Os juízes serão responsáveis por sincronizar e dessincronizar os controles dos jogadores a cada partida.

#### 4. FORMATO DA COPA SESC DE FUTEBOL VIRTUAL

O formato do torneio será feito conforme o número de inscritos, nos termos da tabela abaixo. Caso haja fase de grupos e eliminatórias, na primeira fase os jogadores serão divididos em grupos em partidas apenas de ida, classificando-se conforme tabela abaixo, considerando os seguintes critérios: pontos marcados; vitórias; saldo de gols; gols pró e confronto direto (apenas para duas equipes); e, a partir da segunda fase, será no formato de eliminatória com apenas um jogo por chave onde os confrontos serão definidos por sorteio. Caso permaneça empatado o resultado, o desempate será nos pênaltis, sem prorrogação.

##### 4.1 DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES NA FASE DE GRUPOS

NÚMEROS DE INSCRITOS	DIVISÃO DE GRUPOS	CLASSIFICADOS	TOTAL DE CLASSIFICADOS
2	PONTOS CORRIDOS		
3			
4			
5			
6	2 grupos de 3 jogadores	2 primeiros de cada grupo	4
7	1 grupo de 4 jogadores e 1 grupo de 3 jogadores	2 primeiros de cada grupo	4
8	2 grupos de 4 jogadores	2 primeiros de cada grupo	4
9	3 grupos de 3 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8
10	2 grupos de 3 jogadores e 1 grupo de 4 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8

11	1 grupo de 3 jogadores e 2 grupos de 4 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8
12	3 grupos de 4 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8
13	2 grupos de 4 jogadores e 1 grupo de 5 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8
14	1 grupos de 4 jogadores e 2 grupos de 5 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8
15	3 grupos de 5 jogadores	2 primeiros de cada grupo e os dois melhores 3º	8
16	4 grupos de 4 jogadores	2 primeiros de cada grupo	8

#### 4.2 CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS\*

Modo: Amistoso

Duração: 10 minutos

Prorrogação: Não

Pênaltis: Não (apenas para fase de grupos)

Lesões: Ligado

Câmera: Padrão Konami

Setas dos Jogadores: Verde

Nível de dificuldade: Estrela

Estádio: Aleatório

Estação do ano e Clima: Aleatório

Emoção do Jogador: Não

\*A configuração das partidas é de responsabilidade dos juízes

#### **4.3 ESCOLHA DE EQUIPE E USO DE PEN DRIVE**

- Cada jogador escolherá o seu clube no ato de inscrição, não podendo trocá-lo durante o torneio. Times All-Stars ou times editados não serão permitidos no torneio;
- O uso do pen drive não será permitido.
- Não serão permitidos loads de options files, alterações nas notas dos jogadores ou transferência manual dos jogadores entre clubes ou seleções.

#### **4.4 CONTROLES**

- O jogador poderá optar por utilizar seu controle. É de responsabilidade de cada participante a checagem do bom funcionamento do seu controle ou daquele disponibilizado pela organização antes do início da competição.
- O abandono do controle em qualquer hora do jogo será de plena e total risco de quem deu causa. Portanto, o jogador que fizer um gol e abandonar o controle para comemoração corre o risco de que seu adversário aperte a tecla START e continue o jogo.

#### **4.5 ALTERAÇÕES NA EQUIPE E PAUSES**

- Antes do início de cada partida o participante terá direito a 5 minutos para alterações na formação.
- Cada participante terá direito a cinco “pauses” no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

- Durante cada “pause” o jogador terá 2 minutos para fazer as alterações necessárias em sua equipe.
- No intervalo de cada partida o participante terá direito a 2 minutos para alterações na formação.

#### **4.6 BUGS E FALTA DE ENERGIA**

- Não serão validados gols feitos através de “Bugs”, que se caracterizam como falhas de programação do jogo. É de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação de gols “bugados”.
- Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida antes do desligamento ou travamento do console não poderão ser escalados para a nova partida.

#### **4.7 PARTIDAS E SESSÕES**

- As partidas serão jogadas de acordo com a estrutura da competição do regulamento do SESC.
- Uma sessão de partida inclui desde a apresentação dos jogadores na estação (TV e videogame) de sua partida, até a finalização da mesma e saída dos jogadores da área de torneio.
- Os jogadores deverão estar presentes na área do torneio na data e horário previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial dos juízes, os jogadores terão um minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos nas estações designadas.

- Uma partida oficial poderá começar somente com aprovação dos juízes. Qualquer partida iniciada sem a aprovação dos mesmos será considerada uma partida não-oficial.
- Durante uma partida oficial, os jogadores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas na mesma, mesmo quando houver “pauses” no jogo. As pessoas envolvidas na partida são os jogadores, os juízes e o diretor de competição.
- Os jogadores não devem sair de um jogo oficial em progresso, salvo quando autorizados pelos juízes.

#### **4.8 ATRASOS E WO**

- Jogadores que não se apresentaram no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0).

#### **5. DIREITOS DE USO DE IMAGEM E VOZ**

Todos os participantes inscritos no torneio e/ou seus acompanhantes autorizam automaticamente, a título gratuito e de pleno direito, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável;

- 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, 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 Torneio.

- Os vencedores concordam em autorizar o uso de suas imagens, sons de voz e nomes em TV, filmes, vídeos, fotos e cartazes, anúncios em jornais e revistas, por prazo indeterminado, para a divulgação dos prêmios, bem como a utilização dos dados constantes no cadastro para comunicação de futuras ações promocionais, sem qualquer ônus para a organização do Torneio.

#### **6. DAS RESPONSABILIDADES**

##### **6.1 A ORGANIZAÇÃO NÃO SE RESPONSABILIZARÁ PELOS ATLETAS EM CASO DE:**

- Descumprimento de qualquer termo do regulamento.
- Desclassificação e Desqualificação.
- Falta de documentação.
- Ilícitos civis, penais ou de qualquer natureza.

- Despesas que não estiverem a cargo da organização.
- Perda, extravio ou danos aos pertences privados dos atletas.
- Outros fatos que não estiverem contemplados nas normas desse regulamento.

## **6.2 SÃO OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES:**

- Estar em posse durante toda a competição de seu RG ou Carteira Nacional de Habilitação – CNH.
- Os jogadores menores de idade inscritos deverão estar acompanhados dos responsáveis legais ou em posse de documento autorizando e designando um responsável para acompanhar o menor durante todo o evento.
- Cumprir com todos os horários, datas, fases e etapas do torneio.
- Anunciar sua presença assim que chegar ao local dos jogos.
- Checar o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição.
- Responsabilizar-se integralmente pelos seus pertences.
- No caso de qualquer dano ao estabelecimento, indenizar o SESC no mesmo ato, para o reparo devido.
- Respeitar e zelar pelo nome do SESC, dos parceiros do torneio, dos juízes, dos envolvidos na organização desta.
- Não discriminar ou tratar injustamente qualquer adversário ou pessoa envolvida com a competição.
- Aceitar as decisões dos organizadores da competição.
- Não usar procedimentos ilegais ou desleais.
- Respeitar o espírito de fair play e não violência.
- Manter seu compromisso dentro de suas condições.
- Não desistir ou interromper o bom andamento das partidas.
- Não enganar ou iludir os organizadores da competição.

- Não interferir ou se comunicar com outros competidores enquanto estão jogando uma partida oficial.
- Não fumar e/ou ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica ou substância entorpecente nos estabelecimentos do SESC.
- Conter o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da área do torneio, sendo certo que desafiar ou ironizar os competidores é terminantemente proibido, sob pena de advertência, punição e /ou desclassificação do torneio.
- Após o término de cada partida, remover seu controle e sair imediatamente da área de jogo.
- Estar sempre disponível para cerimônias de premiação, fotografias, entrevistas e qualquer outro evento oficial do torneio, sob pena da cassação de seus direitos e eventual desclassificação do evento.

## **7. PUNIÇÕES**

- Não serão toleradas brigas e discussões durante o torneio. Toda conduta incompatível com o presente regulamento será julgada pelo comitê organizador, e, caso necessário, os envolvidos serão convidados a se retirarem do local de disputa do torneio e serão desclassificados.
- Os participantes expulsos do local de disputa do torneio, além da desclassificação, ficarão sem direito a reembolso de qualquer valor gasto com sua participação no torneio, mesmo que não estejam jogando ou participando do mesmo.
- A organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário à ética, à boa-fé e ao espírito esportivo e recreativo da competição.
- Um jogador desqualificado perderá automaticamente todas suas partidas por WO e o direito a prêmios. Caso o jogador seja desclassificado durante

partidas eliminatórias, o adversário estará automaticamente classificado para a fase seguinte.

- Os jogadores serão advertidos da seguinte forma em caso de descumprimento do item 6 deste regulamento.

1º cartão amarelo – advertência

2º cartão amarelo – advertência

3º cartão amarelo resultante do cartão vermelho – exclusão da competição

## **8. DISPOSIÇÕES GERAIS**

- A organização do Torneio reserva-se o direito de alterar qualquer item deste regulamento, bem como de interromper o Torneio, se necessário for, mediante prévio aviso por meio de comunicação destinada a todos os participantes efetivamente inscritos, não se responsabilizando o SESC por aviso não recebido diante de dados preenchidos incorretamente na inscrição.

- Os valores gastos com transportes e alimentação, não serão devolvidos ou repassados no caso de eliminação, desistência ou desclassificação por atitude antidesportiva do participante.

- Também nenhum valor será repassado ou devolvido em caso de impossibilidade de viagem do participante.

- O jogador deverá apresentar todos os requisitos e documentos estipulados neste regulamento, bem como aqueles exigidos pela organização.

- O jogador garante expressamente a veracidade dos dados preenchidos e enviados ao SESC.

- As informações prestadas pelos participantes serão utilizadas para fins de comunicação entre a organização do torneio e os participantes.

- A participação no Torneio é pessoal e intransferível.

- Atletas que não cumprirem com as cláusulas, itens e todas as condições do regulamento serão desclassificados e não terão direito aos prêmios.

- Regras controversas ou que não tenham sido citadas nesse regulamento serão julgadas exclusivamente pelo comitê organizador.
- O participante será desclassificado automaticamente do torneio em caso de fraude comprovada, falsidade ideológica ou documental entre outras tipificações, sem direito a qualquer tipo de indenização, submetendo-se, inclusive, aos termos do Código Penal Brasileiro, se for o caso.
- Os participantes se comprometem a respeitar este regulamento, o material usado e fazer um jogo justo.
- Os prêmios não poderão, em hipótese alguma, serem convertidos em dinheiro ou outro produto, salvo por expressa ordem da organização do torneio.
- Na hipótese de caso fortuito ou força maior que, de qualquer forma, prejudique, atrase ou impeça a realização do evento, este poderá ser definitivamente interrompido ou cancelado, a critério exclusivo da organização, não havendo nada a indenizar a que título for.

Carazinho, abril 2017.

**Cássio Rauber**  
Esporte e Lazer  
UO Carazinho