

# 1ª COPA SESC DE FUTEBOL VIRTUAL ONLINE – FIFA 2020 / PS4

## REGULAMENTO GERAL

- I. DA COMPETIÇÃO
- II. DA ORGANIZAÇÃO
- III. DAS FASES DA COMPETIÇÃO
- IV. DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES
- V. DA PREMIAÇÃO
- VI. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

## REGULAMENTO TÉCNICO

- I. FUTEBOL VIRTUAL

### CAPÍTULO I – DA COMPETIÇÃO

**Art. 1º** - Este regulamento contém o conjunto das disposições que regerão as disputas da 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online.

**Art. 2º** - A 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online – FIFA 2020/PS4 é uma promoção do Sesc/RS.

**Art. 3º** - Os jogadores participantes da 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online – FIFA 2020/PS4 deverão ter idade mínima de **10 anos completos no momento da inscrição**.

**Art. 4º** - Poderão participar das disputas todas as pessoas interessadas e previamente inscritas, pois a competição é aberta à comunidade, desde que seja atendida a determinação constante do artigo 3º.

**Art. 5º** - A 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online – FIFA 2020/PS4 será disputada na plataforma PS4 com o jogo FIFA 2020.

### CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 6º** - A organização geral do 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online – FIFA 2020/PS4, será órgão máximo durante a realização do evento, tendo como membros:

- a) Gerente de Esporte e Lazer;
- b) Coordenador Técnico de Esportes da GEL.

**Art. 7º** - Será de competência da organização geral da 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online – FIFA 2020/PS4:

- a) Coordenar a execução do evento;
- b) Zelar pelo cumprimento do presente regulamento.

**Art. 8º** - A **Comissão Disciplinar** será formada pelos seguintes membros:

**Em 1ª Instância:**

- a) a) Coordenador Técnico da área de Esportes do Sesc/RS.

**Em 2ª Instância:**

- b) Assessora Jurídica do Sesc/RS;
- c) Gerente de Esporte e Lazer do Sesc/RS.

**Art. 9º** - Caberá a comissão disciplinar:

- a) Impor as medidas disciplinares adequadas aos casos concretos após o julgamento dos fatos, imputando as devidas penalidades de acordo com o Regulamento Técnico;
- b) Resolver os casos omissos de natureza disciplinar que venham a ocorrer durante a realização da competição.

### **CAPÍTULO III – DAS FASES DA COMPETIÇÃO**

**Art. 10º** - A 1ª Copa Sesc de Futebol Virtual Online – FIFA 2020/PS4, terá todas as suas fases disputadas no período de 10 de abril a 10 de maio de 2020.

- 1ª Fase – Grupos – 10/04 a 19/04
- 2ª Fase – 1ª Eliminatória – 21/04 a 24/04
- 3ª Fase – Oitavas de Final – 25/04 a 29/04
- 4ª Fase – Quartas de Final – 30/04 a 03/05
- 5ª Fase – Semifinal – 05/05 a 08/05
- 6ª Fase – Decisão de 3º e 4º e Final – 10/05

### **CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES**

**Art. 11º** - As inscrições estarão abertas de 29 de março a 08 de abril de 2020 e serão feitas no site do Sesc, no link [https://guia.sesc-rs.com.br/producao/gx\\_producaosescseg/hespeventoselecaomodalidade.aspx?1](https://guia.sesc-rs.com.br/producao/gx_producaosescseg/hespeventoselecaomodalidade.aspx?1)

**Art. 12º** - Os jogadores poderão efetuar a inscrição somente uma vez.

**Art. 13º** - As inscrições são limitadas a 64 jogadores.

**Art. 14º** - A tabela de jogos será divulgada no site do Sesc, na aba ESPORTE / TORNEIOS E COMPETIÇÕES.

### **CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 13º** - A premiação será troféu para os 4 (quatro) primeiros colocados na competição.

### **CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 14º** - Os protestos e solicitações das equipes somente serão aceitos por EMAIL ([gel@sesc-rs.com.br](mailto:gel@sesc-rs.com.br)), contendo fotos, prints e ou vídeos que comprovem a sua solicitação.

**§ 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/PC;
- \* 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

**OBS:** O jogador mandante da partida 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 ([gel@sesc-rs.com.br](mailto:gel@sesc-rs.com.br)), informando o problema e anexando junto, a foto e ou print 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 de cada campeonato. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

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

### 2 – Lag e desconexões

**2.1 – Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo**, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat 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 consequências da partida.

**2.2 – Se cair a conexão**, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

**2.3 – 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 para: [gel@sesc-rs.com.br](mailto:gel@sesc-rs.com.br) com fotos 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 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 os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

**Para evitar erros de conexão** deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet **conforme, é solicitado pela EA Sports**. **Caso o jogador seja reincidente com erros de conexão** com seus adversários, o mesmo será automaticamente eliminado.

### **3 – W.O'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 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 2x0.

**3.4 – Jogadores que confirmarem um agendamento** de jogo pelo sistema e **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 clicar entrar em contato com o seu adversário e em caso de não ter retorno, informar a organização por email. Somente será permitido o reagendamento e cancelamento com antecedência mínima de 2 horas 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/Gamertarg) 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 são 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, **3 horas de antecedência** do horário marcado **para um agendamento ocorrer.**

- Para **aceitar um agendamento ou confirmá-lo na data e horário proposto pelo seu adversário**, um prazo de mínimo de **2 horas antes do evento marcado, será exigido.**

**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.

**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, se 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 explicitas, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

**3.14 – Reclamações sobre os jogos da fase de grupos, somente serão aceitas até o fechamento da fase.** O prazo para tal estará sempre descrito na tabela de classificação das competições.

**3.15 – Reclamações sobre os jogos das fases de mata-mata**, somente serão aceitas com um prazo de até 12 horas após a partida realizada. Casos excepcionais serão considerados somente com análise da organização.

**3.16 – Qualquer reclamação realizada fora dos prazos estabelecidos** será desconsiderada.

### **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 –** Inseções 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 nos nossos campeonatos, 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 do campeonato 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 para [gel@sesc-rs.com.br](mailto:gel@sesc-rs.com.br) e 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** – Jogadores que quiserem efetuar mais de uma inscrição nas competições, não será permitido.

**6.6** – 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 não deve se inscrever, pois, terá dificuldades para realização das partidas e poderão por esse motivo, receber WO. Caso tenha dúvida nos seus horários favor nos consultar antes da inscrição ser feita, enviando email.

**6.7** – **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.

**6.8** – **Todos os horários de agendamentos de jogos ou demais horários citados no nosso sistema, sempre serão com base ao horário de Brasília**, inclusive considerando períodos que haja horário de verão.

## **7 – Resultados**

**7.1** – Os resultados devem ser comunicados por email ([gel@sesc-rs.com.br](mailto:gel@sesc-rs.com.br)) pelo jogador que vencer a partida com cópia para quem foi derrotado, enviando foto, print ou vídeo do resultado final do jogo.