

REGULAMENTO

CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL

PLATAFORMA: PLAYSTATION 4

JOGO: FIFA 2020

2020

CAPITULO I - DA ORGANIZAÇÃO	2
CAPITULO II - DA COORDENAÇÃO	2
CAPITULO III - DAS ETAPAS	2
CAPÍTULO IV - DAS INSCRIÇÕES	3
CAPÍTULO V – FASES DA COMPETIÇÃO	3
CAPÍTULO VI – DO PREMIAÇÃO	3
CAPÍTULO VII – DO RANKING INDIVIDUAL	4
CAPÍTULO VIII – DA FINAL ESTADUAL	4
CAPITULO IX– DISPOSIÇÕES FINAIS	4
CAPITULO X – REGULAMENTO TÉCNICO	5

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

CAPITULO I - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 1 - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as etapas do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL – FIFA/PS4.

Art. 2 - O CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL – FIFA/PS4 é promovido pelo Sesc/RS através da Gerência de Esporte e Lazer e das Unidades Operacionais que irão realizar as etapas.

CAPITULO II - DA COORDENAÇÃO

Art. 3 - A coordenação Geral do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL – FIFA/PS4 é o órgão máximo durante a realização do evento, tendo como membros:

- Gerente de Esporte e Lazer do Sesc/RS
- Coordenador Técnico de Esportes do Sesc/RS
- Gerentes das Unidades que sediam as etapas do Circuito

Art. 4 - Compete à coordenação geral:

- Coordenar a execução do evento;
- Decidir sobre questões próprias da administração e da organização desportiva, bem como da aplicação do regulamento.

CAPITULO III - DAS ETAPAS

Art. 5 - As datas de realização das etapas em 2020 serão:

Etapa	UNIDADE OPERACIONAL	ENCERRAMENTO INSCRIÇÕES	INÍCIO DA COMPETIÇÃO	FINAL DA COMPETIÇÃO
1ª	SESC CAMAQUÃ	19 DE MAIO	20 DE MAIO	03 DE JUNHO
2ª	SESC NOVO HAMBURGO	1º DE JUNHO	03 DE JUNHO	17 DE JUNHO
3ª	SESC GRAVATAÍ	15 DE JUNHO	17 DE JUNHO	1º DE JULHO
4ª	SESC SÃO LEOPOLDO	29 DE JUNHO	1º DE JULHO	15 DE JULHO
5ª	SESC MONTENEGRO	13 DE JULHO	15 DE JULHO	29 DE JULHO
6ª	SESC CRUZ ALTA	27 DE JULHO	29 DE JULHO	12 DE AGOSTO
7ª	SESC SANTA ROSA	10 DE AGOSTO	12 DE AGOSTO	26 DE AGOSTO
8ª	SESC SÃO LUIZ GONZAGA	24 DE AGOSTO	26 DE AGOSTO	09 DE SETEMBRO
9ª	SESC CAXIAS DO SUL	07 DE SETEMBRO	09 DE SETEMBRO	23 DE SETEMBRO
10ª	SESC BAGÉ	21 DE SETEMBRO	23 DE SETEMBRO	07 DE OUTUBRO
11ª	SESC URUGUAIANA	05 DE OUTUBRO	07 DE OUTUBRO	21 DE OUTUBRO
12ª	SESC PELOTAS	19 DE OUTUBRO	21 DE OUTUBRO	04 DE NOVEMBRO
13ª	SESC SÃO BORJA	02 DE NOVEMBRO	04 DE NOVEMBRO	18 DE NOVEMBRO
14ª	SESC CHUI	16 DE NOVEMBRO	18 DE NOVEMBRO	02 DE DEZEMBRO
15ª	FINAL ESTADUAL	07 DE DEZEMBRO	12 DE DEZEMBRO	13 DE DEZEMBRO

CAPÍTULO IV - DAS INSCRIÇÕES

Art. 6 - Os jogadores participantes do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL – FIFA/PS4 deverão ter idade mínima de **14 anos completos no momento da inscrição.**

Art. 7 - O participante deverá ter no mínimo uma internet de 10 mega para disputar a competição..

Art. 8 - O CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL – FIFA/PS4 será disputado na plataforma Playstation 4 (PS4), com o jogo FIFA 2020.

Art. 9 - 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 6º e 7º:

Art. 10 - As inscrições estarão abertas no site do Sesc e se encerram na segunda-feira que antecede o início da etapa. Abaixo, link para as inscrições:

https://guia.sesc-rs.com.br/producao/gx_producaosescseg/hespeventoselecaomodalidade.aspx?1

Modalidade: CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL - FIFA2020/PS4
Evento: Selecione um item

Declaro para os devidos fins e efeitos que me encontro em perfeitas condições de saúde, estando apto para participar da competição identificada acima. Ficom a organização, patrocinadores ou quaisquer outros envolvidos isentos de culpa por possíveis ocorrências. Declaro ainda que conheço e concordo com o regulamento apresentado e autorizo a utilização da minha imagem e voz para fins de divulgação do evento.

Estou ciente de que o preenchimento incorreto das informações pessoais no sistema, futuramente, poderá acarretar em problemas de identificação, localização, classificação e divulgação de resultados.

Li e concordo com os termos.

Inscrições Cancelar inscrição Reimprimir Comprovante Reimpressão Boleto

Art. 11 - Os jogadores poderão efetuar a inscrição somente uma vez.

Art. 12 - As inscrições são limitadas a 64 jogadores por etapa.

O atleta poderá:

1º) Optar por pagamento online através de cartão de crédito;

2º) Boleto bancário: o título gerado terá vencimento de um dia útil, será cancelado automaticamente pelo sistema juntamente com a inscrição do participante caso não ocorra o pagamento do mesmo. **Nessa opção o atleta poderá gerar o boleto somente até 7 dias antes do prazo final de inscrição.**

3º) Optar pelo pagamento em qualquer Unidade Sesc/RS (o atleta deverá comparecer a qualquer Unidade do Sesc e obrigatoriamente deverá finalizar a inscrição);

Obs: a inscrição deverá ser concluída em uma Unidade Sesc/RS até às 18h do último dia de inscrição.

As inscrições pagas poderão ser canceladas somente em até 2 (dois) dias ÚTEIS antes da realização do evento na Unidade Sesc/RS que sedia a etapa.

- Não serão realizadas inscrições após o início das etapas, sob nenhuma hipótese.
- As inscrições serão limitadas a 64 participantes por etapa, encerrando quando atingido este número ou quando encerrar o prazo de inscrições.

Art. 13 - O valor da inscrição será de **R\$ 10,00** para a categoria Comércio e Serviços/Empresários e seus dependentes; e **R\$ 15,00** para Público Geral.

CAPÍTULO V – DAS ETAPAS DA COMPETIÇÃO

Art. 14 - A competição será disputada em duas etapas:

- Etapa Classificatória: será disputada no período de 14 dias, totalmente online e todas as suas etapas contarão pontos para o ranking.

- Etapa Final: disputada em 2 dias, de forma presencial, sendo transporte, alimentação e hospedagem, por parte dos participantes.

Art. 15 - As etapas classificatórias terão a sua forma de disputa organizadas de acordo com o número de participantes.

- **§ Único:** As finais de cada etapa deverão ser transmitidas pelo canal oficial da competição: <https://www.youtube.com/channel/UCMoeOCXvwTt36warChNZEbw>. Os participantes devem se inscrever no canal para acompanhar as etapas.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 16 – Nas Etapas Classificatórias, a premiação será de troféus para os 4 (quatro) primeiros colocados.

Art. 17 – Na Etapa Estadual, a premiação será através de medalhas para todos participantes e troféu para os 4 primeiros colocados.

- **§ Único:** o Campeão da Final Estadual, além do troféu, também terá direito a um final de semana (de sexta a domingo) em um dos hotéis do Sesc (Sesc Protásio Alves / Sesc Gramado / Sesc Torres), com acompanhante, mediante disponibilidade do hotel.

Art. 18 – Os 5 primeiros colocados no ranking, também ganharão troféus alusivos às suas colocações.

CAPÍTULO VII – DO RANKING INDIVIDUAL

Art. 19 – Todos os participantes que fizerem parte de qualquer etapa, com exceção da Etapa Estadual, pontuarão para o ranking da competição, conforme informações abaixo:

- 1º lugar: 15 pontos;
- 2º lugar: 12 pontos;
- 3º lugar: 10 pontos;
- 4º lugar: 08 pontos;
- 5º a 8º lugar: 06 pontos;
- Participação: 02 pontos (a cada 5 participações, agrega mais dois pontos).
- **§ Único:** Em caso de WO ou abandono de qualquer partida e/ou competição, o participante não terá direito a pontuação.

Art. 20 – Em caso de empate no ranking, os critérios para desempate serão:

1º - maior número de participações;

2º - quem obtiver maior número de 1º lugar, 2º lugar e assim sucessivamente;

3º - Sorteio.

CAPÍTULO VIII – DA FINAL ESTADUAL

Art. 21 – Os participantes que ficarem entre os 64 primeiros colocados no ranking do evento estarão classificados para a Etapa Final do evento. Em caso de algum dos classificados não confirmar presença, serão chamados por ordem de classificação a partir do 65º, 66º e assim por diante, até completar as 64 vagas.

Art. 22 – O participante tem até o dia 07 de dezembro para confirmar presença na Etapa Estadual, preenchendo as informações solicitadas no link a ser divulgado neste regulamento posteriormente.

§ 1º: o atleta que não fizer a sua inscrição pelo site, para a Etapa Estadual, não poderá participar do evento.

§ 2º: as despesas com transporte, hospedagem e alimentação na Final Estadual, são por conta de cada participante.

CAPITULO IX– DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 23 - Os casos omissos serão definidos pela Coordenação Geral não cabendo das decisões do mesmo qualquer recurso.

Art. 24 - Os protestos e solicitações das equipes somente serão aceitos por EMAIL ou pelo WATS do Coordenador da etapa, contendo fotos, prints e ou vídeos que comprovem a sua solicitação, conforme quadro abaixo:

UNIDADE OPERACIONAL	NOME COORDENADOR	EMAIL
SESC CAMAQUÃ	PATRICA DONAY	pdonay@sesc-rs.com.br
SESC NOVO HAMBURGO	DANIEL KRAUSE	dkrause@sesc-rs.com.br
SESC GRAVATAÍ	LUCAS CASTRO	lcastro@sesc-rs.com.br
SESC SÃO LEOPOLDO	ANDRÉ KIRCH	akirch@sesc-rs.com.br
SESC MONTENEGRO	MATEUS ARAÚJO	msaraujo@sesc-rs.com.br
SESC CRUZ ALTA	MIRELA ZACOUTEGUY	mdossa@sesc-rs.com.br
SESC SANTA ROSA	ROGÉRIO BUBANS	rbubans@sesc-rs.com.br
SESC SÃO LUIZ GONZAGA	GABRIELA KREUTZ	gkreutz@sesc-rs.com.br
SESC CAXIAS DO SUL	CASSIANO SOMENSI	csomensis@sesc-rs.com.br
SESC BAGÉ	MARCELO LOPES	mlcarvalho@sesc-rs.com.br
SESC URUGUAIANA	LETIERE PANCIERA	lpancieras@sesc-rs.com.br
SESC PELOTAS	CASSIO FERRARI	cferraris@sesc-rs.com.br
SESC SÃO BORJA	SUZANA BARBOSA	sparaibas@sesc-rs.com.br
SESC CHUÍ	ROGER CORRÊA	racorreas@sesc-rs.com.br
FINAL ESTADUAL	FABIO SILVEIRA	gel@sesc-rs.com.br

Art. 25 - 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.**

CAPITULO X– 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), 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 – 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 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 a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

2.4 – 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.

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

2.6 – Para que seja comprovado algum tipo de procedimento errado ou reclamação, o jogador deve mandar um email para: gel@sesc-rs.com.br com fotos e ou videos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.

2.7 – 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 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/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 são de 30 minutos.

3.8 – Tentativas de agendamentos de jogos somente no último 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 última 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 e mail 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 explícitas, 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 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 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 às 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 ou pelo Wats, para o responsável pela etapa. 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.

- 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 Circuito não é afiliado com ou patrocinado pela Electronic Arts Inc. ou seus licenciadores.”