

REGULAMENTO

CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL

PLATAFORMA: PLAYSTATION 4

JOGO: FIFA 2021

2021

CAPÍTULO I - DA ORGANIZAÇÃO	2
CAPÍTULO II - DA COORDENAÇÃO	2
CAPÍTULO 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
CAPÍTULO IX– DISPOSIÇÕES FINAIS	4
CAPÍTULO X – REGULAMENTO TÉCNICO	5

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

CAPÍTULO I - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 1 - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as etapas do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL 2021 – FIFA 21/PS4.

Art. 2 - O CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL 2021 – FIFA 21/PS4/PS4 é promovido pelo Sesc/RS através da Gerência de Esporte e Lazer e das Unidades Operacionais que irão realizar as etapas.

CAPÍTULO II - DA COORDENAÇÃO

Art. 3 - A coordenação Geral do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL 2021 – FIFA 21/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.

CAPÍTULO III - DAS ETAPAS

Art. 5 - As datas de realização das etapas em 2021 serão:

Etapa	UNIDADE OPERACIONAL	ENCERRAMENTO INSCRIÇÕES	INÍCIO DA COMPETIÇÃO	FINAL DA COMPETIÇÃO
1ª	Camaquã	15/02/2021	17/02/2021	06/03/2021
2ª	Novo Hamburgo	08/03/2021	10/03/2021	27/03/2021
3ª	Gravataí	29/03/2021	31/03/2021	17/04/2021
4ª	São Leopoldo	19/04/2021	21/04/2021	08/05/2021
5ª	Montenegro	10/05/2021	12/05/2021	29/05/2021
6ª	Cruz Alta	31/05/2021	02/06/2021	19/06/2021
7ª	Tramandaí	21/06/2021	23/06/2021	10/07/2021
8ª	Lajeado	12/07/2021	14/07/2021	31/07/2021
9ª	Navegantes	02/08/2021	04/08/2021	21/08/2021
10ª	Bagé	23/08/2021	25/08/2021	11/09/2021
11ª	Uruguaiana	13/09/2021	15/09/2021	02/10/2021
12ª	Pelotas	04/10/2021	06/10/2021	23/10/2021
13ª	Chuí	25/10/2021	27/10/2021	13/11/2021
14ª	FINAL ESTADUAL	14/11/2021	20/11/2021	21/11/2021

CAPÍTULO IV - DAS INSCRIÇÕES

Art. 6 - Os jogadores participantes do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL 2021 – FIFA 21/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 2021 – FIFA 21/PS4 será disputado na plataforma Playstation 4 (PS4), com o jogo FIFA 21.

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

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) 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.

● **§ Único: após o início do Circuito, quem comprou o combo não terá direito a reembolso.**

● Não serão realizadas inscrições após o início das etapas, sob nenhuma hipótese.

Art. 13 - O valor da inscrição por etapa será:

Categoria Comércio e Serviços / Empresário: **R\$ 20,00**

Categoria Público Geral: **R\$ 25,00**

COMBO (todas as etapas) Categoria Comércio e Serviços / Empresário: **R\$ 195,00 (Pode ser parcelado no cartão em 5 vezes)**

COMBO (todas as etapas) Categoria Público Geral: **R\$ 260,00 (Pode ser parcelado no cartão em 5 vezes)**

CAPÍTULO V – DAS ETAPAS DA COMPETIÇÃO

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

- Etapa Classificatória: será disputada no período de 18 dias, totalmente online e todas as suas etapas contaram pontos para o ranking.

- Etapa Final: disputada em 2 dias, totalmente online.

Art. 15 - As etapas terão a sua forma de disputa organizadas de acordo com o número de participantes e podem ter jogos com horários agendados/determinados pela coordenação da etapa.

▪ **§ 1º: As finais de cada etapa deverão ser transmitidas pelo canal oficial da competição:**
<https://www.youtube.com/channel/UCMoeOCXvwTt36warChNZEbw>.

▪ **§ 2º: Os participantes devem OBRIGATORIAMENTE se inscrever no canal do evento.**

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 16 – Nas Etapas Classificatórias, a premiação será de troféus para os 4 (quatro) primeiros colocados. Os players com direito a premiação, devem retirar a sua premiação em uma Unidade Operacional do Sesc/RS, que estará disponível, a partir de 20 dias após o término da etapa.

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 uma diária (de sábado 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;
- 9º a 16º lugar: 04 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 24 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 25º, 26º e assim por diante, até completar as 24 vagas.

Art. 22 – O participante tem até o dia 14 de novembro para confirmar presença na Etapa Estadual, preenchendo as informações solicitadas no link abaixo:

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

CAPÍTULO IX– DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 23 - Os casos omissos serão definidos pela Coordenação Geral e julgados de acordo com o Código de Justiça Desportiva do Sesc (<https://www.sesc-rs.com.br/wp-content/uploads/2017/06/C%C3%93D.-DESP.-VERS%C3%83O-FINAL.pdf>)

Art. 24 – O meio oficial de comunicação da Coordenação com os players será pelo Aplicativo TELEGRAM.

Art. 25 - Os protestos e solicitações das equipes somente serão aceitos por EMAIL ou pelo TELEGRAM do Coordenador da etapa, contendo fotos, prints e ou vídeos que comprovem a sua solicitação, conforme quadro abaixo:

UNIDADE OPERACIONAL	NOME COORDENADOR	EMAIL

FINAL ESTADUAL	FABIO SILVEIRA	gel@sesc-rs.com.br
----------------	----------------	--------------------

Art. 26 - O prazo para entrega do protesto será de 30 minutos 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.**

CAPÍTULO 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

Clubes/Seleções: Podem ser usados qualquer clube ou seleção disponível no jogo, com elenco online.

Clima: o jogo não pode ser disputado com Chuva ou Neve.

Velocidade: Normal

O jogador mandante da partida conforme a tabela deve selecionar as opções acima e enviar o convite da partida. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

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 uma mensagem (TELEGRAM) para o coordenador da etapa, informando o problema e anexando junto, a foto, vídeo e ou print que comprove o ocorrido. Ficando comprovado o fato, se o infrator ganhou ou empatou o jogo, o resultado será revertido para o reclamante com o placar de 4x0, se o infrator tiver perdido o jogo, o resultado se mantém.

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. 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 uma mensagem para coordenador da etapa, com fotos e ou vídeos 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 mensagem ao coordenador da etapa 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 resultado ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 4x0 para qualquer um dos players, na 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 para os dois players.

Para evitar erros de conexão deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet [conforme, é solicitado pela EA Sports \(https://help.ea.com/pt-br/help/faq/connection-troubleshooting-basic/\)](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 – 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 ou tentativas com seus adversários (de forma comprovada, através de Prints, por exemplo), 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 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 mensagem ao coordenador da etapa.

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 **15 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 – 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.**

3.10 – Em dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a organização através de mensagem para o coordenador da etapa.

3.11 – Os jogos podem ser agendados pelo TELEGRAM, mantendo sempre o print do contato para em caso de necessidade, se confirmar as informações.

3.12 – 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 mensagem para o coordenador da etapa 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 24h, tanto dia de semana, durante a noite e ou em horários alternativos. Caso tenha dúvida no seu horário, favor nos consultar antes da inscrição ser feita, enviando email para gel@sesc-rs.com.br.

6.7 – **Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio**, pois a coordenação, 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 mensagem ao coordenador da etapa. As informações devem ser enviadas pelo jogador que vencer a partida e confirmada pelo perdedor (no grupo do TELEGRAM), enviando foto, print ou vídeo do resultado final do jogo. Em caso de empate, qualquer um dos players pode mandar o resultado e o outro faz a confirmação.**

- 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.**

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