

REGULAMENTO

CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL

PLATAFORMA: PLAYSTATION 4

JOGO: PES 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 Konami 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 – PES 21/PS4.

Art. 2 - O CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL 2021 – PES 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 – PES 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	São Leopoldo	22/02/2021	24/02/2021	13/03/2021
2ª	Camaquã	15/03/2021	17/03/2021	03/04/2021
3ª	Gravataí	05/04/2021	07/04/2021	24/04/2021
4ª	Lajeado	26/04/2021	28/04/2021	15/05/2021
5ª	Bagé	17/05/2021	19/05/2021	05/06/2021
6ª	Navegantes	07/06/2021	09/06/2021	26/06/2021
7ª	Novo Hamburgo	28/06/2021	30/06/2021	17/07/2021
8ª	Montenegro	19/07/2021	21/07/2021	07/08/2021
9ª	Torres	09/08/2021	11/08/2021	28/08/2021
10ª	Tramandaí	30/08/2021	01/09/2021	18/09/2021
11ª	Protásio Alves	20/09/2021	22/09/2021	09/10/2021
12ª	FINAL ESTADUAL	11/10/2021	23/10/2021	24/10/2021

CAPÍTULO IV - DAS INSCRIÇÕES

Art. 6 - Os jogadores participantes do CIRCUITO SESC DE FUTEBOL VIRTUAL 2021 – PES 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 – PES 21/PS4 será disputado na plataforma Playstation 4 (PS4), com o jogo PES 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\$ 165,00 (Pode ser parcelado no cartão em 5 vezes)**

COMBO (todas as etapas) Categoria Público Geral: **R\$ 220,00 (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/UCMoeOCXvwTt36war chNZEbw>.
- **§ 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 as 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 11 de outubro 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 30min 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 menu **LOBBY DE AMISTOSOS DO PES**, criando uma sala e convidando seu adversário para a partida;
- * 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:

Tempo de partida: 10 Minutos

Contusões: Ligado

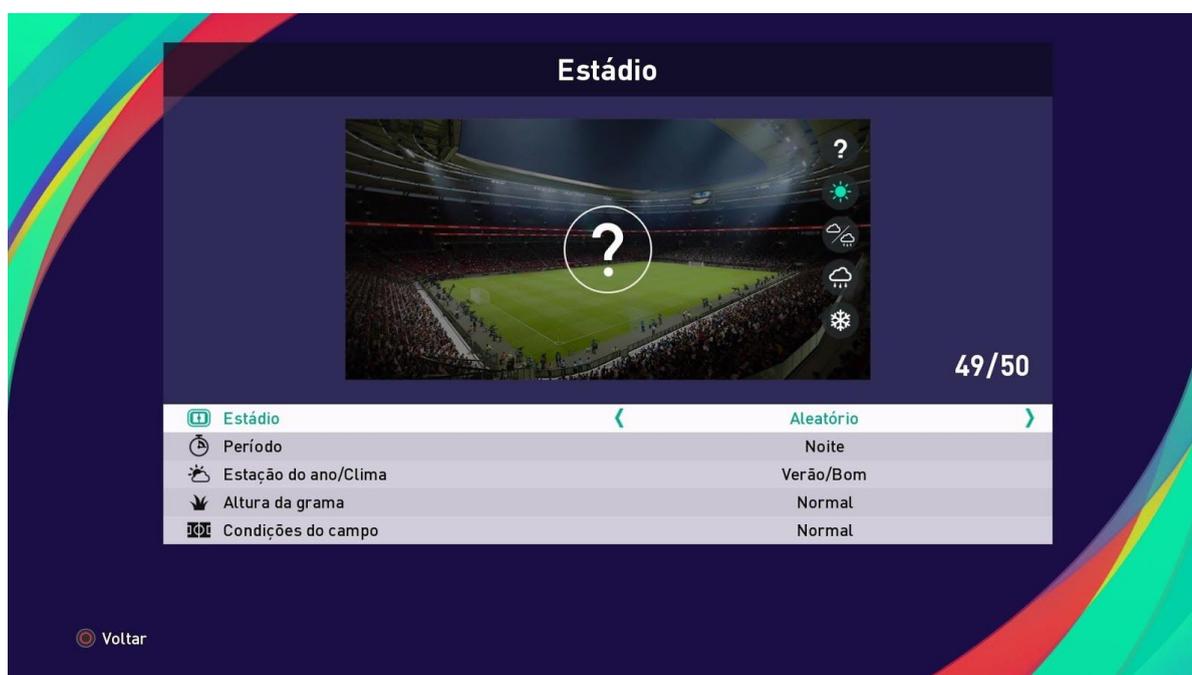
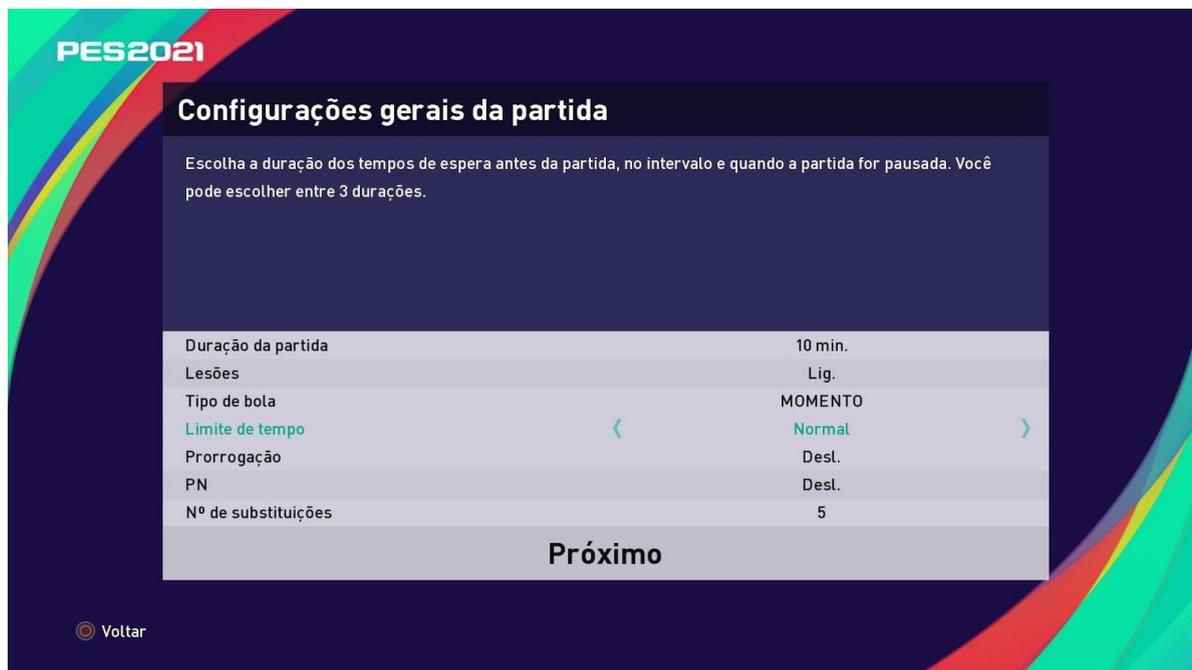
Substituições: 5

Estádio: Qualquer

Período: Noite

Clima: Verão/Bom

Clubes/Seleções: Podem ser usados qualquer clube ou seleção disponível no jogo, com exceção dos Clássicos).



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 enviada 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 consequências 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.

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 ultima 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 expresse e em caráter irrevogável e irreatável 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.

Na fase de MATA-MATA, nos jogos realizados no sistema de IDA E VOLTA, a soma do resultado das 2 PARTIDAS, classifica o vencedor para a próxima fase, caso na soma dos 2 JOGOS o empate persistir, um terceiro jogo deve ser realizado, com a opção de pênaltis ativa.

“Este Circuito não é afiliado com ou patrocinado pela Konami ou seus licenciadores.”