

REGULAMENTO



Conteúdo

<u>1 - REGRAS GERAIS DO CAMPEONATO</u>	
<u>1.1 - Comitê Organizador e Juizes</u>	
<u>1.2 - Partidas</u>	
<u>1.3 - Atrasos e WO</u>	
<u>2- DIREITOS DE USO DE IMAGEM E VOZ</u>	
<u>3 - DISPOSIÇÕES GERAIS</u>	
<u>3.1 - A organização da Copa Metropolitana não se responsabilizará pelos atletas em caso de:</u>	
<u>3.2 - Obrigações dos jogadores durante a competição</u>	
<u>3.2.1 - Durante os dias de competições os participantes se obrigarão a:</u>	
<u>3.2.2 - Jogadores também concordarão em obedecer e respeitar as seguintes regras</u>	
<u>4 - Advertências e Penalidades</u>	
<u>4.1 - Os juizes darão advertências e punições aos jogadores durante toda a competição através de cartões que serão assim compostos:</u>	
<u>4.2 – Advertência Verbal, será aplicado nas seguintes situações:</u>	
<u>4.3 - O Cartão Amarelo, de punição, será aplicado nas seguintes situações:</u>	
<u>4.4 - O Cartão Vermelho, de desclassificação, será aplicado nas seguintes situações</u>	
<u>5 - Regulamentos dos Jogos</u>	
<u>5.1 - Formato da Competição</u>	
<u>5.2 – Copa Metropolotana</u>	
<u>6 - TV E VIDEOGAME</u>	
<u>7 – GAME</u>	
<u>10 - CONTROLES</u>	
<u>11- ALTERAÇÕES NA EQUIPE E PAUSES</u>	
<u>12 - BUGS</u>	
<u>13 – OUTROS</u>	

1 - REGRAS GERAIS DO CAMPEONATO

A Copa Metropolitana de Futebol Virtual 2018, denominado pelo nome: Copa Metropolitana é uma competição de futebol virtual de participação aberta ao público.

Os atletas, ao se inscreverem no Campeonato, concordam e aceitam todas as condições deste **Regulamento**, bem como do regulamento e regras em todas as suas condições, fases e termos, ficando a critério da Organizadora do evento Gramados Virtuais, qualquer resolução que se faça necessária, sendo sua decisão soberana e inquestionável em qualquer situação.

1.1 - Comitê Organizador e Juízes

O comitê organizador da Copa Metropolitana, além de ser responsável pelo desenvolvimento de todo o regulamento da competição, 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 da competição. Suas decisões deverão ser respeitadas sem nenhum tipo de objeções por parte de terceiros ou jogadores.

O comitê organizador da Copa Metropolitana, terá como função de sortear grupos, indicar os juízes de cada partida e terá autoridade absoluta para dar avisos, eliminar jogadores e tomar qualquer tipo de decisão que seja de assunto da competição.

Os juízes fiscalizarão o andamento das 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 que achar 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 e membros das federações. O juiz terá ainda autoridade para dar avisos a um jogador, cartão de punição (cartão amarelo) e cartão de eliminação (cartão VERMELHO).

OBS: Não será permitido a utilização de goleiro manual nos jogos, caso seja identificado por algum juiz, o infrator terá como punição 1 gol contra.

1.2 - Partidas

As partidas serão jogadas de acordo com a estrutura da competição e o horário fornecido pelo comitê organizador Gramados Virtuais.

Uma 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.

O videogame que será usado pelo participante será escolhido pelo diretor do torneio ou pelo juiz, tendo como base a ordem de numeração dos atletas.

Os jogadores deverão estar presentes na área do torneio em seus horários previstos para que se possam começar as partidas. Após a liberação dos jogos e chamada oficial dos juízes, os jogadores terão (05) **cinco minutos** 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 desconsiderada e anulada.

Durante uma partida oficial, os jogadores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas na mesma, como membros de sua Federação, pais ou torcida em geral, exceto quando houver pausas no jogo. As pessoas envolvidas na partida são os jogadores e os juizes.

Os jogadores não devem sair de um jogo oficial em progresso, com exceção quando autorizados pelos juizes.

1.3 - Atrasos e WO

Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0).

O tempo de tolerância de horário é de no máximo 5 minutos após a chamada do jogador.

É solicitado aos participantes que se mantenham informados sobre horários de suas sessões e que estejam sempre à disposição 15 minutos antes do horário previsto das mesmas, com o intuito de evitar atrasos e a perda de partidas por WO.

Atrasos de jogadores apenas serão tolerados por motivos de força maior, a serem julgados no momento do ocorrido pelo comitê organizador.

Os jogadores são responsáveis pelo bom funcionamento e instalação de seus controles. O comitê organizador não tem a obrigação de disponibilizar controles para todos os jogos, fica a responsabilidade do jogador as configurações e bom funcionamento dos controles e que cada jogador leve o seu controle particular. Teremos poucos controles disponíveis para empréstimo caso necessário, mas não assumimos a responsabilidade de disponibilização do mesmo para todos. Os oficiais do torneio poderão possivelmente ajudar os jogadores com assuntos técnicos, mas não atrasarão o horário do torneio por tais motivos, acarretando em WO para o causador do atraso, caso não solucione o problema com agilidade.

2- DIREITOS DE USO DE IMAGEM E VOZ

Ao se inscrever para participar da Copa Metropolitana, todos os participantes, sejam eles atletas, árbitros ou quaisquer membros das Federações, lojas credenciadas ou responsáveis legais dos municípios, 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 campeonato. A autorização descrita acima não implica ou resulta qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda o vencedor, ao receber o prêmio, em assinar eventuais instrumentos neste sentido, sempre que solicitado pela empresa organizadora do campeonato.

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 campeonato.

3 - DISPOSIÇÕES GERAIS

As inscrições realizadas de modo diverso do exigido serão desconsideradas.

A inscrição ao campeonato implica plena e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste regulamento, condições e normas, bem como serve como declaração de que os participantes não tenham nenhum embaraço fiscal, legal ou outro que os impeçam de receber os prêmios distribuídos.

O jogador ou federação deverá responsabilizar-se por todos os custos incidentes, exemplificando, mas não se limitando a: passagens, traslados, estadias, alimentação, documentação, autorizações, entre outros custos e procedimentos, isentando a organização do campeonato de qualquer custo ou obrigação.

Os valores gastos com inscrições, transportes, estadia 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 / não comparecimento do participante após pagamento de taxas de inscrição ou algo do tipo.

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

O jogador garante expressamente a veracidade de dados preenchidos no formulário de inscrição.

As informações prestadas pelos participantes (atletas e federações, lojas credenciadas ou representantes legais dos municípios) serão utilizadas para fins de comunicação entre a organização e os participantes.

A participação no campeonato 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.

Não serão permitidas as divisões de premiações entre competidores em nenhum momento do campeonato. Caso seja confirmada a negociação ou divisão do prêmio em qualquer fase do torneio, o jogador terá o prêmio retido caso venha a vencer o torneio. O prêmio será utilizado em eventos futuros, e o vencedor não poderá contestar em nenhum momento e a que título for à decisão da organização do torneio.

Regras controversas ou que não tenham sido citadas nesse guia serão julgadas exclusivamente pelo comitê organizado.

O participante (jogador) será desclassificado automaticamente do campeonato em caso de fraude comprovada, falsidade ideológica ou documental entre outras tipificações, sem direito a qualquer tipo de indenização.

A organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário ao espírito da competição.

Os participantes se comprometem a respeitar este regulamento, o material usado, e fazer um jogo justo.

A organização do campeonato não se responsabilizará por problemas na transmissão de dados no servidor, nas linhas telefônicas ou em provedores de acesso dos usuários, por erros na leitura ou, ainda, por falta de energia elétrica, sem exclusão das demais situações decorrentes de caso fortuito ou força maior, que ocorrerem na inscrição ou no decorrer das etapas.

Os prêmios não poderão, em hipótese alguma, ser convertidos em qualquer tipo de produto, salvo por expressa ordem da organização do campeonato.

Na hipótese de evento de força maior que impeça o acesso dos interessados ao site, bem como a participação dos mesmos, poderá o presente campeonato ser interrompido e a organização se reserva o direito de remarcar a data do evento.

A organização do Campeonato reserva-se o direito de alterar qualquer item deste regulamento, bem como de interromper o campeonato, se necessário for, mediante prévio aviso de 48 (quarenta e oito) horas, por meio de comunicação destinada a todos os participantes efetivamente inscritos e publicação em seu site oficial www.gramadosvirtuais.com.br e página do Facebook: www.facebook.com/gramadosvirtuais. Os participantes podem ter sua inscrição automaticamente cancelada e o valor de inscrição devolvido, a fim de se liberarem das obrigações ora assumidas.

3.1 - A organização da Copa Metropolitana não se responsabilizará pelos atletas em caso de:

- 1 Descumprimento de qualquer termo do regulamento.
- 2 Desclassificação.
- 3 Falta de documentação.
- 4 Ilícitos civis, penais ou de qualquer natureza.
- 5 Consumo de bebida alcoólica durante o evento.
- 6 Despesas que não estiverem a cargo da organização.
- 7 Outros fatos que não estiverem contemplados nas normas do comitê organizador.

3.2 - Obrigações dos jogadores durante a competição

3.2.1 - Durante os dias de competições os participantes se obrigam a:

- 8 Estar de posse, durante toda a competição, de seu RG e CPF ou carteira nacional de Habilitação.
- 9 Cumprir com todos os horários, datas, fases e etapas do campeonato, bem como com as questões que envolvam patrocínio, as quais serão analisadas e avaliadas pela organização do campeonato em todos os aspectos.
- 10 Anunciar sua presença assim que chegar ao local dos jogos.
- 11 Checar o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição.
- 12 Respeitar e fazer cumprir todas as normas impostas pelos patrocinadores do

evento, as quais são inalteráveis e soberanas, em qualquer hipótese.

- 13 No caso de qualquer dano ao estabelecimento, indenizar ao Pixel E-Sports Bar / Gramados Virtuais na hora e no dia, para o reparo devido.

3.2.2 - Jogadores também concordarão em obedecer e respeitar as seguintes regras:

- 14 Não discriminar ou tratar injustamente qualquer adversário ou pessoa envolvida com a competição.
- 15 Aceitar as decisões dos organizadores da competição.
- 16 Não usar procedimentos ilegais ou desleais.
- 17 Respeitar o espírito de fair play e não violência.
- 18 Manter seu compromisso dentro de suas condições.
- 19 Não desistir ou interromper o bom andamento das partidas.
- 20 Não enganar ou iludir os organizadores da competição.
- 21 Não interferir ou se comunicar com outros competidores jogando uma partida oficial.
- 22 Não fumar e ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica ou substância entorpecente durante a competição.
- 23 Conter o uso de linguagem vulgar quando estiver dentro da área do torneio, sendo certo que desafiar ou ironizar os competidores é terminantemente proibido.
- 24 Após o término de cada partida, remover seu controle e sair imediatamente da área de jogo.
- 25 Estar sempre disponível para cerimônias de premiação, fotografias, entrevistas e qualquer outro evento oficial do campeonato, sob pena da cassação de seus direitos e eventual desclassificação.

4 - Advertências e Penalidades

4.1 - Os juízes darão advertências e punições aos jogadores durante toda a competição através de cartões que serão assim compostos:

Verbal – advertência por desrespeito ao regulamento da organização e alerta para que não continue com a atitude.

Cartão Amarelo – punição com um gol contra, por praticar atitude antidesportiva leve ou ter cometido mais de uma vez a mesma infração, já anteriormente advertida pelo juiz de sua partida.

Cartão Vermelho – desclassificação do campeonato por atitude antidesportiva ou por ter cometido três vezes a mesma infração.

4.2 - A advertência verbal, será aplicado nas seguintes situações:

Ao jogador que fizer “cera” de qualquer natureza, trocando demasiados passes na linha de defesa ou segurando a bola, não mostrando objetividade ou procurando gastar o tempo. Quando o jogador conversar no decorrer de sua partida com intenção de distrair o adversário ou com pessoas não envolvidas com a organização do campeonato, como membros de sua federação, pais, ou torcida em geral.

Em lances que prejudiquem o andamento do jogo. Ex1: Troca de jogadores no tiro de meta, fazendo com que o time adversário recue. Ex2: Troca de constante de jogadores no mesmo escanteio ou falta com intuito de modificar o posicionamento da defesa adversária.

Ao jogador que durante sua partida ficar com reclamações exageradas, narrar o jogo, ou reclamar constantemente com os juízes.

Ao jogador que desrespeitar os prazos estabelecidos para alterações na equipe, início e reinício das partidas, seja no primeiro tempo, na volta do intervalo ou após seus “pauses” por direito.

* As advertências verbais serão zeradas após cada rodada.

4.3 - O Cartão Amarelo, de punição, será aplicado nas seguintes situações:

Ao jogador que infringir por 2 (duas) vezes a mesma regra com teor de advertência (verbal)

Ao jogador que se recusar em seguir as instruções dos oficiais do torneio durante suas partidas;

Ao jogador que usar linguagem vulgar durante as partidas. **

Ao jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento seja em qualquer parte do campo e principalmente em lances de ataque do adversário, prejudicando a continuação da jogada ou lance direto de gol.

Ao jogador que alterar a configuração das partidas sem autorização dos juízes.

** Punição interpretativa. O juiz poderá julgar a infração como motivo de desclassificação do jogador, sem necessidade de cartão amarelo.

4.4 - O Cartão Vermelho, de desclassificação, será aplicado nas seguintes situações:

Ao jogador que infringir por 3 (três) vezes a mesma regra com teor de advertência (verbal), durante a mesma partida;

Ao jogador que infringir por 2 (duas) vezes regras com teor de punição (cartão amarelo), na somatória de todas suas partidas.;

Aos jogadores que propositalmente tomarem WO ou combinarem resultados para benefício próprio ou de terceiros;

Ao jogador que for flagrado alterando nota de jogadores, carregando “option files” proibidos, ou transferindo manualmente jogadores entre equipes e seleções.

Aos jogadores que, ao estarem perdendo uma partida por mais de 3 (três) gols de diferença, forcem a expulsão de seus jogadores ou abandonarem a partida, para que termine com um placar menor. O placar da partida no momento da interrupção será mantido.

Ao jogador que usar linguagem vulgar direcionada a adversários, pessoas envolvidas com o campeonato ou torcida em geral.

Ao jogador que realizar gestos obscenos direcionados a adversários, oficiais envolvidos com o campeonato ou torcida em geral.

Ao jogador que agredir ou tentar agredir adversários, oficiais envolvidos com a competição ou torcida em geral.

Ao jogador que tentar enganar ou iludir qualquer oficial do torneio.

Ao jogador que utilizar procedimentos ilegais ou desonestos.

Ao jogador que tentar burlar ou utilizar-se de regras contraditórias ou não especificadas nesse regulamento, para benefício próprio.

Muita atenção:

Não serão toleradas brigas e discussões durante o campeonato. Caso houver, o caso será julgado pelo comitê organizador e os envolvidos serão convidados a se retirar do local de disputa do campeonato e serão encaminhados para as autoridades competentes, mesmo que não estejam jogando ou participando do campeonato e principalmente se forem jogadores ou membros das federações. Os envolvidos não terão direito a reembolso de nenhum valor gasto com sua participação no campeonato.

Depois do estudo da infração pelo comitê organizador e pelo diretor do torneio, um jogador eliminado pode estar sujeito a sanções adicionais tais como múltiplas derrotas por falta, desqualificação, e ser banido da competição nos próximos 5 anos.

Um jogador desqualificado perderá automaticamente todas suas partidas por WO e o direito a prêmios. Os pontos ganhos pelo jogador nas partidas anteriores serão cancelados e distribuídos retroativamente aos adversários, apenas se a competição ainda estiver na fase de grupos. Caso o jogador seja desclassificado durante partidas de fases mata-mata, o adversário estará automaticamente classificado para a fase seguinte.

5 - Regulamentos dos Jogos

5.1 - Formato da Competição

TORNEIO PRESENCIAL DE FIFA 18

A Copa Metropolitana será disputada com até 64 jogadores. Serão formados grupos de 4 jogadores na fase de grupos (A quantidade de grupos e jogadores por grupos pode sofrer alterações caso o número de inscrições seja diferente dos valores inicialmente estipulados).

Cada jogador realizará 01 (uma) partida com cada integrante do seu grupo, classificando-se os dois melhores de cada grupo para a fase de mata-mata seguindo os critérios de desempate: pontos, vitórias, saldo de gols, gols marcados, gols sofridos, confronto direto.

Vitória valerá 3 (três) pontos, empate 1 (um) ponto e derrota nenhum ponto.

Na fase de mata-mata, os confrontos serão em 02 (duas) partidas. Caso haja empate na soma dos resultados das duas partidas, um terceiro jogo deverá ser feito, com o tempo de jogo definido pelos administradores do torneio.

De acordo com a tabela do campeonato, o jogador que estiver como mandante da partida este ficará com o primeiro controle.

Não haverá vantagem alguma aos jogadores mais bem classificados na fase de grupos.

PREMIAÇÃO DO TORNEIO

CAMPEÃO: R\$ 1.000,00 (Mil reais) + Troféu + Medalha.

VICE CAMPEÃO: R\$ 300,00 (Trezentos reais em dinheiro) + Medalha.

TERCEIRO LUGAR: R\$ 200,00 (Duzentos reais em dinheiro) + Medalha.

* A organização do torneio tem o direito de fazer alterações nas premiações até a hora de início do torneio, caso o número total de vagas não seja preenchido.

6 - TV E VIDEOGAME

As partidas serão disputadas em consoles Playstation 4 e TVs de 32" ou outras.

7 – GAME

O game utilizado será o FIFA 18, transferências atualizadas somente as fornecidas pela produtora do jogo "EA Sports", caso não haja, mantêm-se as configurações originais.

- 26 – **CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS**
- 27 Modo: Jogo Normal
- 28 Duração de 5 minutos
- 29 Prorrogação: Não (Em caso de empate na fase de mata-mata sim.)
- 30 Pênaltis: Não (**Em jogos mata-mata sim**)
- 31 Contusões: Ligado
- 32 Câmera Predefinida: (Transmissão TV).
- 32 Nível de dificuldade: Máximo, com todas as outras opções de jogo no modo aleatório, e clima. Estádio: FIWC Stadium.

* A configuração das partidas é de responsabilidade dos juízes.

** As partidas mata-mata terão a opção pênaltis ativadas.

- 33 – **ESCOLHA DE EQUIPE E USO DE PENDRIVE**

Cada jogador poderá escolher o clube ou seleção de sua preferência (Menos seleções clássicas);

Será permitida a troca do time escolhido (clube ou seleção) no decorrer do campeonato.

O uso do pendrive não será liberado.

10 - CONTROLES

Cada jogador **deverá** trazer para a competição o **seu próprio controle**, teremos apenas poucos controles para emprestar. Caso o player não tenha o seu próprio controle, não é de responsabilidade da organização do campeonato o empréstimo do mesmo.

É de responsabilidade de cada participante a checagem do bom funcionamento do seu controle antes do início da competição e ou jogos.

Serão permitidos adaptadores para uso de controles de outros modelos e consoles na condição que não atrase a partida.

11- ALTERAÇÕES NA EQUIPE E PAUSES

Antes do início de cada partida o participante terá direito a 1 minuto para alterações na formação.

Cada participante terá direito a 3 "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 1 minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe.

No intervalo de cada partida o participante terá direito a 1 minuto para alterações na formação.

12 - BUGS

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".

13 – OUTROS

As partidas só começam ou recomeçam com autorização dos juízes.

Caso acabe a energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o placar da partida que estava em andamento antes da falta de energia ou travamento do console. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior.

O abandono do controle em qualquer hora do jogo será de pleno e total risco de quem soltou o controle. Assim sendo 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.

Casos extraordinários, ou seja, extras regras, serão analisados e resolvidos pelo comitê organizador.