

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

REGRAS GERAIS

2. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

- 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 2.2. Ter uma conta [Toornament](#) válida para a classificatória on-line;
- 2.3. Concordar com os termos, e compromete-se a estar presente nos dias e horários dos jogos estabelecidos pela Organização, estando passível de punição em caso de W.O;
- 2.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade, estando passível de punição em casos de descumprimento de regras, rage, difamação, intolerância e/ou violência;
- 2.5. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 2.5.1. A tag/nickname deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
- 2.6. O JUBs eSports Futebol Eletrônico 2021 será dividido em Etapa on-line e Etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**;
- 2.7. Os(as) 4 (quatro) melhores estudantes-atletas de cada naipe estarão classificados para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**, que acontecerá em **Brasília** no período entre **26/04/2021 a 29/04/2021**;
- 2.8. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
- 2.9. O JUBs eSports Futebol Eletrônico 2021 contemplará os formatos:

- 2.9.1. Individual Feminino;
- 2.9.2. Individual Masculino.
- 2.10. O jogo utilizado será o FIFA 21;
- 2.11. A plataforma compreende os sistemas operacionais para Playstation 4. Os(as) estudantes-atletas devem adicionar seus adversários na PSN. Será possível encontrar o ID dele(a), a partir da plataforma de torneio na aba Participantes;
- 2.12. Durante todo o campeonato é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos;
- 2.13. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
- 2.14. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como na plataforma Discord e/ou WhatsApp oficial da competição;
- 2.15. É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o reporte de resultados das partidas;
- 2.16. Todas as condições presentes neste regulamento são soberanas.

REGRAS ESPECÍFICAS

3. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

- 3.1. A competição de Futebol Eletrônico 2021 será realizado nos naipes feminino e masculino;
- 3.2. Os(As) 4 melhores colocados(as) na etapa on-line no naipe feminino e masculino estarão classificados(as) para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**;
- 3.3. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports		15 a 24 de março – 3 ^a /4 ^a Semana									
Etapa On-line	14/DOM	15/SEG	16/TER	17/QUA	18/QUI	19/SEX	20/SAB	21/DOM	22/SEG	23/TER	24/QUA
Futebol Eletrônico	RI	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / ED – Eliminatória Dupla

3.4. O cronograma da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports FINAL FOUR PRESENCIAL	26/abr SEG	27/abr TER	28/abr QUA	29/abr QUI
Futebol Eletrônico	CH / RI	QD	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH - Chegada / RI - Reunião Informativa / QD - Quadrangular / F - Finais / S - Saída

4. DO SISTEMA DE DISPUTA:

4.1. Etapa On-line:

4.1.1. Eliminação Dupla: Ida e Volta, com o placar agregado dos dois jogos determinando o vencedor da Etapa Online;

- Todos os jogadores serão distribuídos de maneira aleatória pela plataforma, seguindo a ordem de registro de cada um;
- Os(as) estudantes-atletas deverão em comum acordo definir quem será o host do servidor no jogo de ida e no jogo de volta;
- A etapa terá sua conclusão nas rodadas: Semifinal - Winners e Losers 09, conforme tabelas 1 e 2, respectivamente;
- Serão classificados(as) os(as) 4 (quatro) estudantes-atletas de cada naipe que avançarem as posições citadas no último tópico para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** da competição;

TABELA 1 - WINNERS BRACKET			
Data	Hora	Fase	Etapa
15/03/2021	19:00h	Winners 1	On-line
16/03/2021	19:00h	Winners 2	On-line
17/03/2021	19:00h	Winners 3	On-line
18/03/2021	19:00h	Oitavas de Final - Winners	On-line
19/03/2021	19:00h	Quartas de Final - Winners	On-line
20/03/2021	19:00h	Semi-Final - Winners	On-line

TABELA 2 – LOSERS BRACKET			
Data	Hora	Fase	Etapa
16/03/2021	19:00h	Losers 01	On-line
17/03/2021	19:00h	Losers 02	On-line
18/03/2021	19:00h	Losers 03	On-line
19/03/2021	19:00h	Losers 04	On-line
20/03/2021	19:00h	Losers 05	On-line
21/03/2021	19:00h	Losers 06	On-line
22/03/2021	19:00h	Losers 07	On-line
23/03/2021	19:00h	Losers 08	On-line
24/03/2021	19:00h	Losers 09	On-line

4.2. Etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**:

4.2.1. Quadrangular melhor-de-1 (MD1):

- Sistema de pontos, todos contra todos em turno único;
- Classificados(as) para a FINAL 2 (dois) estudantes-atletas;
- O sistema de disputa da final será no formato de melhor-de-5 (MD5);
- A final não contará com o benefício do placar agregado;
- O ranking da tabela de pontuação será determinado pelo seguinte sistema:

Modalidade	Futebol Eletrônico
Vitória	3 Pts
Empate	1 Pt
Derrota	0 Pt

4.3. Empates:

4.3.1. Serão levados em consideração os seguintes critérios de desempate, seguindo sua ordem:

- Melhor saldo de gols;
- Maior números de gols pro (a favor);
- Confronto direto;

d) Sorteio;

4.3.2. Em caso de empates na 1ª rodada (Winners 1) , será definido um novo confronto direto com Golden Gol.

5. DAS CONDIÇÕES DE JOGO:

5.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo:

5.1.1. Duração de cada partida: 6 (seis) minutos;

5.1.2. Nível de dificuldade: Lendário;

5.1.3. Estádio: Aleatório;

5.1.4. Condições de partida: Personalizado;

5.1.5. Estação: verão;

5.1.6. Hora do dia: Noite;

5.1.7. Desgaste do gramado: Nenhum;

5.1.8. Câmera: transmissão de TV;

5.1.9. Velocidade: Normal;

5.1.10. Lesões: Ligado;

5.1.11. Definições de Volume: Padrão;

5.1.12. Narração: Desativada;

5.1.13. Controles: Semi. Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica;

5.2. As partidas deverão ser realizadas utilizando as equipes padrões do jogo, podendo ser selecionados clubes e seleções. Quaisquer alterações nas configurações das equipes podem gerar punições;

5.3. Os(as) estudantes-atletas devem gravar todas as partidas usando o dispositivo de gravação embutido do console ou um dispositivo externo. As gravações precisam ser salvas e disponibilizadas para upload em caso de contestações;

5.4. Cada estudante-atleta precisa vestir uma camiseta clara ou uma camiseta escura, escolhendo a oposta do adversário para evitar confusões. Se não for possível chegar a um acordo, o estudante-atleta (jogador) da casa ficará com a camiseta escura e o jogador de fora, com a camiseta clara;

- 5.5. Os(as) estudantes-atletas devem estar aptos para o confronto com pelo menos 1 hora de antecedência;
- 5.6. Durante o período de intervalo entre o 1º e o 2º tempo, todo jogador possui direito de até 10 minutos para recomeçar aquela partida;
- 5.7. Em casos de desconexão da partida, por queda de energia, problema de rede ou qualquer fator adverso que impeça a continuidade da partida, o jogador afetado deverá comunicar à comissão organizadora e seu adversário do problema e solicitar o reinício da partida;
- 5.8. O(a) estudante-atleta deverá fornecer um print com o placar e o tempo de jogo até o momento da desconexão. Os jogadores em situação de partidas reiniciadas deverão jogar considerando o tempo restante do relógio e os gols marcados antes da queda;
- 5.9. Será mais difícil tomar decisões quanto às contestações pós-jogo, então recomenda-se que qualquer problema seja apresentado durante a partida e não após o jogo. A decisão de um árbitro é final e soberana;
- 5.10. Os (as) estudantes atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios Toornament, fornecendo um print do placar final do jogo de ida e volta. O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor da chave.

6. DA ETAPA **FINAL FOUR PRESENCIAL**:

- 6.1. Se um jogo for pausado ou interrompido intencionalmente por qualquer jogador enquanto a bola estiver em jogo, esta organização terá o direito de desclassificar imediatamente o participante;
- 6.2. Qualquer ação destinada a prejudicar a visão do campo do jogador adversário ou a capacidade dele de selecionar jogadores controlados é proibida;
- 6.3. Se uma interrupção do jogo for causada por circunstâncias externas, como erro de máquinas ou falta de energia, o jogo será continuado de um ponto determinado pela organização;
- 6.4. Os(as) estudantes-atletas não poderão conectar nenhum dispositivo além dos controles em qualquer console;
- 6.5. Os(as) estudantes-atletas podem fornecer seus próprios controles desde que o dispositivo não ofereça uma vantagem competitiva indevida, não interfira com as operações do jogo ou do torneio, não exija configurações especiais, não exija cabeamento ou adaptadores para funcionar e seja projetado para funcionar de maneira nativa no console do(a) estudante-

atleta. A organização poderá, a seu exclusivo critério, proibir qualquer controle e exigir que o competidor use um controle aprovado;

- 6.6. Os(as) estudantes-atletas precisarão estar disponíveis durante o dia para disputar as partidas. Os jogadores receberão um aviso para se prepararem para jogar. Os jogadores que saírem do local do evento serão responsáveis por voltar a tempo para suas partidas;
- 6.7. Os(as) estudantes-atletas serão levados até a estação designada, configurarão o jogo e começarão a jogar somente mediante instrução de um oficial do torneio;
- 6.8. Cada estuante-atleta terá até 3 (três) minutos para configurar os controles, ajustar as escalasções e as configurações de acordo com as regras descritas na sessão 5.1 para cada confronto. Escalações personalizadas não podem ser usadas, nem qualquer outro recurso que não esteja disponível no menu de pausa do jogo;
- 6.9. Os juízes informarão aos estudantes-atletas sobre o momento de preparar os jogos e o momento de início das partidas antes do jogo e depois do intervalo. Além disso, os juízes podem solicitar aos competidores que pausam o jogo. Os Competidores obedecerão às instruções dos juízes no decorrer do Torneio. Os juízes gravarão a pontuação dos jogos antes dos Competidores serem permitidos a deixar a sessão de jogo ou preparar um novo jogo;
- 6.10. Se um estuante-atleta julgar que há um problema possivelmente criando uma vantagem indevida para o adversário, o mesmo precisará pausar o jogo (ou solicitar que o oponente pause o jogo) e apresentar o problema ao juiz;
- 6.11. Os estudantes-atletas não poderão vestir, carregar ou usar nenhum item de natureza política ou que, na opinião da organização, retratem de maneira desfavorável a organização, seus parceiros e a competição.

7. DOS W.O'S E DESCLASSIFICAÇÕES:

- 7.1. Os(as) estudantes-atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 15 minutos de atraso;
- 7.2. Um estudante-atleta afetado por desconexão terá 20 minutos para retomar a partida antes de levar um W.O;
- 7.3. O(a) estudante-atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um W.O e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3 a 0;
- 7.4. São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de W.Os:

7.4.1. Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado;

7.4.2. Ausência de resposta do jogador no Discord e Grupos oficiais;

7.4.3. Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida;

7.5. Nos casos em que ambos os(as) estudantes-atletas não compareçam para o seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo W.O. Um duplo W.O elimina ambos os(as) estudantes-atletas da competição;

7.6. Os(as) estudantes-atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrerão um W.O (não cumprir as recomendações em 5.10.). Avança para a próxima etapa seu oponente outrora derrotado;

7.7. Um estudante-atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento;

7.8. Desconexões intencionais: Caso o estudante-atleta não tenha razão ou motivo para desconectar-se de uma partida em andamento;

7.9. O uso de cheats, bugs, glitches e/ou qualquer programa fornecido por terceiros para trapacear é proibido, sob pena de desqualificação do jogador;

7.10. Compartilhamento de conta: Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador;

7.11. Combinação de Resultado: Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

7.12. Presentes: Nenhum estudante-atleta pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida;

7.13. Engano: Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros;

7.14. Insinuações: Questionar a índole ou honestidade de qualquer um dos participantes do torneio sem ter comprovação;

8. DA COORDENAÇÃO DE MODALIDADE E MEIOS DE COMUNICAÇÃO:

8.1. O operador de liga responsável pela modalidade de Futebol Eletrônico 2021 do JUBS eSports:

8.1.1. Luiz Fernando Baroni de Freitas – Baroni;

8.2. O operador de liga assistente de Futebol Eletrônico 2021 do JUBs eSports:

8.2.1. Caio Beckmann de Almeida Neves – CBK;

8.3. Os veículos de comunicação que serão utilizados:

8.3.1. Canal #FIFA2021 no Discord oficial do JUBs eSports;

8.3.2. Lobby do Toornament;

8.3.3. Grupo do Whatsapp “JUBs eSports – Futebol Eletrônico 2021”;

8.3.4. Boletins Técnicos informativos da modalidade;

8.4. Qualquer informação que não venha a ser veiculada pelas pessoas ou canais acima devem ser desconsideradas.

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. Esta organização tem o direito de anunciar publicamente as penalidades impostas aos estuantes-atletas, e tais estudantes-atletas renunciam por meio deste documento a qualquer direito de ação judicial contra os membros da comissão organizadora;

9.2. Qualquer postagem em redes sociais que um participante fizer denegrindo a imagem do torneio, do operador de liga ou de qualquer outro envolvido poderá levar a punição ou até mesmo a desclassificação do(a) estudante-atleta dependendo da situação;

9.3. Integridade Competitiva: Espera-se que os(as) estudantes-atletas joguem o seu melhor em todos os momentos durante a competição e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;

9.4. Assédio: Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa;

9.5. Assédio Sexual: Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum considera a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais;

9.6. Discriminação e Difamação: Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de

desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

10. PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES:

10.1. Punições:

- 10.1.1. Qualquer ato de má fé;
- 10.1.2. Falta de comprometimento com as partidas;
- 10.1.3. Falta de ética esportiva;
- 10.1.4. Agressões verbais;
- 10.1.5. Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio;
- 10.1.6. Má conexão, o que dificulta e / ou impossibilita a realização das partidas;
- 10.1.7. Retranca: tocar a bola com o goleiro ou na defesa para passar o tempo de jogo;
- 10.1.8. Todos os casos sempre serão analisados pelos operadores de liga e devem sempre conter evidências que comprovem as irregularidades;

10.2. O operador de liga tem prioridade em definir o tipo de punição que será acometida aos participantes infratores de qualquer infração descrita no presente regulamento;

10.3. Cabe à organização interpretar e julgar qualquer norma descrita no presente regulamento.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.