



**JUBs**

**Temporada 2018**

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento.
2. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.
3. As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:
  - 3.1. Jogo: FIFA 2018;
  - 3.2. Plataforma: PS4;
  - 3.3. Câmera: Determinada em Reunião Informativa;
  - 3.4. Radar: 3D;
  - 3.5. Lesões: Ligado;
  - 3.6. Definição de volume: determinada em Reunião Informativa;
  - 3.7. Dificuldade: Estrela ou 5;
  - 3.8. Clima: Aleatório;
  - 3.9. Juiz: Aleatório;
  - 3.10. Substituições: 03 (três);
  - 3.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas;
  - 3.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.
4. Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial dos alunos(as)-atletas de Futebol Eletrônico, os jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.
5. O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 5.1. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar.
6. O aluno(a)-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as partidas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
  - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.

7. Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO (equivalente ao placar de **2x0**).

Ausência (WxO)	
Futebol Eletrônico	2x0

8. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.
9. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pela organização do evento. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.
10. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.
11. Cada atleta deverá escolher um (01) time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.
12. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas 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”.
- 12.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário;
- 12.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol;
- 12.3. Durante cada “pause”, o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.
13. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.
14. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida, antes do desligamento ou travamento do console, não poderão ser escalados para a nova partida.
15. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	03 (três) pontos
Empate	01 (um) ponto
Derrota	0 (zero) ponto

**16. Critérios de desempate:**

- a) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a maior média;
- b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- c) Caso permaneça o empate, será realizado um 3º jogo com as seguintes configurações: 02 (dois) tempos de 04 (quatro) minutos cada, permanecendo o empate haverá disputa de pênaltis.

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