**1a COPA ACATE de Futebol Digital 2019**

**REGULAMENTO GERAL**

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a PRIMEIRA COPA ACATE DE

FUTEBOL DIGITAL– 2019 e obriga os que com ele tenha relações a sua total obediência.

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

Usando das prerrogativas, a Vertical de Games da ACATE promove em 2019 a 1a COPA

ACATE de Futebol Digital, sob responsabilidade e coordenação técnica da Vertical de Games da Acate.

PARTICIPAÇÕES

Poderão participar quaisquer equipes vinculadas a ACATE.

O vínculo dos e-atletas com as empresas ligadas à ACATE será comprovado através de

uma declaração com a relação dos nomes dos e-atletas. A declaração deverá ser assinada pelo RH ou responsável legal da empresa que se responsabilizará pelas informações declaradas.

Parágrafo Único – O atleta somente terá condição de jogo, caso apresente sua carteira de identificação (RG) ou qualquer outro documento oficial com foto.

DATAS E LOCAIS

Esta competição será realizada nos dias 13/07, 20/07, 27/07, 03/08 e 10/08 das 09:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00 horas nos Centros de Inovação Primavera, Downtown, Soho e Sapiens Parque. A final será realizada no dia 17/08, no Stun Game Festival (Music Park).

INSCRIÇÕES

As inscrições estarão abertas de 03 de junho até 12 de julho de 2019.

Cada equipe inscreverá no mínimo 02 (dois) e no máximo 4 (quatro) atletas.

A inscrição será efetuada mediante cadastro da equipe e preenchimento da ficha de inscrição, com relação de e-atletas e dirigente, com nome completo e data de nascimento de cada e-atleta.

A inscrição será feita on-line, diretamente no site: [http://acate.stun.games](http://acate.stun.games/)

No ato da inscrição, será informado da existência deste regulamento e será de responsabilidade dos participantes lerem e ter conhecimento das regras.

TAXA DE INSCRIÇÃO

Para participar da competição as equipes deverão contribuir com a taxa de inscrição no valor de R$100,00 (cem reais) por equipe. Fica a critério da equipe optar pelo número de participantes que poderá variar entre 2

(dois) e 4 (quatro) e-atletas.

O pagamento do valor da taxa de inscrição da equipe deverá ser realizado exclusivamente via depósito bancário, na seguinte conta:

Banco do Brasil

Agência: 3634 – X

C/C 11.729 – 3

SJR Organização e Produção de Eventos Ltda.

CNPJ: 12.730.429/0001-13

O comprovante de depósito deverá ser enviado para contato@stun.games

PREMIAÇÃO

Campeão: Troféu

Vice-Campeão: Troféu

Terceiro Colocado: Troféu

REGULAMENTO TÉCNICO

PARTIDAS

• Método de Competição: 2 VS 2

• Modo de jogo: Seleções e clubes. Não será liberada escolha de seleções: “World ” e “Classic”.

• Plataforma: Playstation 4

• Mudanças de jogadores e de estratégia são permitidas antes do início da partida, no intervalo e durante a partida, sendo 1 vez por tempo para cada jogador. No caso de mudança durante a partida, esta deve ocorrer quando a bola estiver parada e em sua posse. Para todos os casos, será dado 1 minuto para as alterações.

• No final de cada partida, os jogadores devem manter a tela final e receber uma confirmação do juiz de que está liberado.

ESPECIFICAÇÕES

• Será utilizado o produto FIFA 19 Oficial. (Podendo ser ou não atualizado com o último “patch” disponível).

• Os jogadores usarão controles disponibilizados pelos organizadores. Antes do início da partida, eles deverão verificar a configuração dos botões e alterar se desejarem. Em caso de falha do joystick, o jogador deve se manifestar imediatamente.

• As habilidades e atributos técnicos dos times e dos jogadores não poderão ser modificados;

• Os jogadores podem alterar as formações e estratégias do time antes do início da partida, mas dentro de um tempo que o juiz não julgue excessivo.

• Gráficos e outras configurações poderão ser ajustados apenas pelo menu (não serão permitidos arquivos externos como pen drive e adaptadores).

• Os jogadores de ambos os lados deverão selecionar as opções antes do início do jogo.

• O resultado será aceito mesmo que os jogadores descubram mais tarde que suas configurações são diferentes.

• Em caso de empate o jogo vai para a prorrogação clássica.

• Não será permitida a utilização de qualquer programa, arquivo ou mecanismo que ofereça vantagens desleais para qualquer um dos jogadores.

• Qualquer outra configuração/ajuste sobre o jogo será decidida pelos organizadores do evento.

CONFIGURAÇÕES DO FIFA 19

• Modo de jogo: Kick off (partida rápida).

• Velocidade jogo: rápida.

• Definições de volume: Padrão do jogo.

• Horário da partida: 15h00min

• Clima: Sol.

• Duração da Partida: 8 minutos, ou seja, dois tempos de 4 minutos.

• Nível de Jogo: Internacional (Professional).

• Bola: Padrão do jogo.

• Estádio: Aleatório

• Substituições: 3 jogadores.

• Tipo de Câmera: Tele Broadcast (TV) Transmissão TV.

• Prorrogação: Sim.

• Pênaltis: Sim.

• Contusões: Não.

• Impedimentos: Sim.

• Cartões: Sim.

• Toques de mão: Não.

• Radar: 2D.

• Tatical Defense: obrigatório ligado.

• Legacy Defense: desligado. O jogador que ligar esta opção será desclassificado do campeonato.

• Match Day: desligado.

• Painel: Nome do jogador e indicador.

• Indicador de jogador: Nome do jogador.

SOBRE AS PAUSAS

• Será “considerado “pause” quando o jogador pressionar o botão “ start”, “options” , “home”.

• No decorrer do jogo, só será permitido alterar formações, táticas e realizar substituições quando o jogo estiver parado (antes da cobrança de escanteios, faltas e tiros de meta, por exemplo), obedecendo as regras do campeonato.

• Pausa irregular do jogo:

o Primeira pausa: Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento.

o Segunda pausa reincidente: Será penalizado com 1 gol.

o Terceira pausa reincidente: Caso o jogador faça será desclassificado, dando a vitória ao adversário.

DESCONEXÃO(CASO UMA DESCONEXÃO OCORRA)

• O arbitro anotará o placar e tempo de jogo até o momento da desconexão. Um novo jogo será iniciado no qual o tempo restante antes da desconexão será jogado.

• Desconexão intencional: qualquer jogador infrator será culpado e será desclassificado do campeonato.

• Situações excepcionais serão avaliadas pela organização do torneio.

PENALIDADES POR JOGO DESLEAL

• Uso de qualquer programa de trapaça.

• Desconexão intencional.

• Uso de qualquer configuração, exceto os padrões e permitidas.

• Qualquer conversa desnecessária durante a partida.

• Se o juiz decidir que questões externas (pressão, líder do time, jogador, espectador ou etc.) der uma vantagem desleal a um jogador, o jogador receberá uma advertência ou perderá de acordo com a decisão da comissão técnica.

• Quaisquer atitudes antidesportiva, tanto interna ou externamente a partida, considerada de má intenção (como fazer cera, por exemplo), acarretará em punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

1o Confronto direto

2o No de vitórias

3o Saldo de gols

4o Menor no de gols sofridos

5o Menor no de advertências

6o Sorteio

Empate entre três ou mais equipes, elimina-se o primeiro critério e segue-se a ordem progressiva dos critérios.

CONSIDERAÇÕES SUPLEMENTARES

A forma de disputa será definida pela organização, conforme o número de equipes inscritas.

Será considerado WO, quando uma equipe não comparecer até 5 minutos após o horário previsto em tabela, para o início da partida, com no mínimo 02 (dois) e-atletas e apresentação do documento com foto.

A equipe que provocar o WO será eliminada da competição e terá todos os seus resultados, inclusive os jogos já realizados, com o placar de 1 X 0 para a equipe adversária. (A critério da organização).

O cumprimento de suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial.

O Stun Game Festival não se responsabiliza por qualquer acidente ocorrido com os participantes da competição, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e após as partidas.

Se inscrevendo na competição, todo e-atleta concorda em liberar o uso de sua imagem em mídias (tv’s, rádio, jornais, revistas, internet e etc.).

PONTUAÇÃO

Serão adotados os seguintes critérios de pontuação:

 Vitórias – 03 pontos

 Empates - 01 ponto

 Derrota – 00 ponto

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os casos omissos a este serão resolvidos pela Organização do Evento.

E-MAIL: contato@stun.games

FAN PAGE: www.facebookcom/stunfestival