

REGULAMENTO 1ª COPA CONTRAF-CUT FIFA 23

FETRAFI-MG

CARACTERIZAÇÃO DO CAMPEONATO

1ª COPA CONTRAF-CUT DO RAMO FINANCEIRO FIFA 23 PARA O CONSOLE PLAYSTATION 4 E 5 (ANTIGA GERAÇÃO) E XBOX ONE, SERIES X E S

1. DO TORNEIO

O Torneio tem como objetivo criar interatividade entre os associados do Sindicato dos Bancários através da participação no Torneio de FIFA 23 pelo vídeo Game (console) Playstation 4 e 5 XBOX ONE, Series X e S. O número de participantes da disputa será limitado a 64 jogadores na modalidade mata-mata. A modalidade de disputa poderá sofrer alterações caso haja alterações no número de competidores.

Importante: A inscrição neste Torneio implica automaticamente na cessão de direito de uso de imagem d@s competidor@s e autorização expressa quando no caso de menores de idade que enviarão imagens para criação de banners de confronto à FETRAFI-MG e à SMUGAMES para divulgação do evento. Tod@s @s competidor@s deverão enviar à organização foto e documento que comprovem a veracidade d@s participant@s.

2. SOBRE O FORMATO DO TORNEIO

- Os jogos poderão acontecer em dois FORMATOS: *Fase de Grupos* ou *Mata-Mata*, a depender do número de inscritos, sendo o máximo admitido de 64 participantes.
- Os jogos serão disputados no modo de IDA E VOLTA, até as quartas de final. Semifinais e final serão jogo único;
- Na fase de *GRUPOS*, @s jogador@s de cada grupo se enfrentam e os 2 que somarem mais pontos classificam-se para a próxima fase, que será disputada na modalidade mata-mata (Eliminatória Simples). Nesta fase, caso o jogo termine empatado, cada jogador somará APENAS 1 ponto;

- Haverá transmissão das semifinais e da final pelos organizadores do evento. Um dos jogadores será sorteado para transmitir a partida e deverá enviar o link de transmissão para a equipe da SMUGAMES, a qual ficará responsável pela captação e retransmissão. Haverá narração ao VIVO para os canais acima citados.

3. PREMIAÇÃO:

O primeiro colocado receberá R\$ 750,00. O segundo colocado receberá R\$ 500,00 e o terceiro receberá R\$250,00.

4. INSCRIÇÕES

- **Período de inscrições:** 12/06/23 a 25/06/23
- **O torneio será disputado em data única, no dia 1º/7, com início às 10hs e previsão de término às 18hs, com intervalo de uma hora para descanso.**
- **A taxa de Inscrição será de R\$ 50,00, sendo a eventual isenção de responsabilidade do Sindicato Federado, que deverá repassar o valor à Federação, salvo negociação específica que venha a ser realizada entre os intervenientes;**
- @ bancári@ inscrit@ deve ser sócio do seu sindicato de base, sem período de carência exigido, podendo o mesmo se associar no ato da inscrição. Não poderão se inscrever dirigentes sindicais com mandato vigente.
- Poderão participar também dependentes e cônjuge d@ bancári@ associad@. Consideram-se dependentes somente @s filhos e cônjuge.
- O torneio é para todos os gêneros
- **Requisitos necessários para a participação:** Jogo FIFA 23, Consoles (Playstation 4 e 5), Xbox ONE Series X e S e internet acima de 20 MB. Para que possa haver a transmissão a velocidade mínima exigida é de 50 MB.

- Tod@ competidor(a) que estiver disputando deverá estar conectad@ online pelo seu console 15 minutos antes do início do campeonato.
- **Das inscrições: @ interessad@ em participar do torneio deverá preencher o formulário próprio fornecido pelo Sindicato ao qual se encontra filiad@, sendo sugerida a utilização do formulário padrão elaborado pela Federação, mas podendo cada Sindicato disponibilizar formulário próprio.**

5. JOGOS

5.1. CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS

- **Modalidade de disputa:** Defesa tática
- **Tempo de Partida:** 6 minutos
- **Modalidade de fases:** Composto de 2 fases, sendo a primeira delas de fase de grupos e a segunda de fase mata-mata. Na fase de grupos, haverá 4 competidores por grupo, sendo que 2 (dois) competidores se classificam por grupo.
- Na primeira fase os competidores jogarão apenas jogos de IDA com TODOS do seu grupo, classificando os 2 melhores de cada grupo que avançarão para a próxima fase.
- Nas Oitavas de Final e Quartas de Final haverá jogos de ida e volta.
- Na Semifinal e Final os competidores disputarão em jogo único, e o vencedor avançará pra próxima fase.
- **Os critérios de desempate na fase pontos corridos serão, necessariamente nessa ordem:** 1º numero de vitórias, 2º saldo de gols, 3º gols a favor.

- **Critérios de desempate no formato mata-mata:** Em caso de empate na fase mata-mata deve-se fazer uma nova partida. Caso ainda siga empatado então uma nova partida deve ser iniciado com gol de ouro, ou seja, nesse caso, estará classificado quem, na segunda partida desempate, marcar o primeiro gol.
- Caso no fim da segunda partida desempate o resultado seja 0 x 0, a vaga será decidida em disputa de pênaltis.
- **Escolha de times:** Times Livres (clubes e seleções)
- **Formação personalizada:** Não permitida
- **Tática personalizada:** Permitida
- **Tipo de Defesa:** Tática

5.2. NÃO COMPARECIMENTO AO JOGO (W.O.)

- O competidor terá 15 minutos de tolerância de atraso para estar online. Caso ultrapasse esse limite a equipe organizadora registrará o W.O. ou abandono de jogo

6. DATAS / CALENDÁRIO

- O campeonato será realizado em data única, a saber: 01/07/2023 – com início às 10hs e previsão de término às 18h. O horário podem sofrer alteração. SMUGAMES fará os eventuais ajustes em acordo com @s jogador@s.
- Haverá intervalo de uma hora para descanso, entre 12h e 13h, a princípio, podendo ser alterado conforme a necessidade da organização

7. Local do Evento

- Todos os competidores jogarão da sua casa ou de qualquer lugar que escolherem, desde que tenham acesso à internet com velocidade acima de 20 Mbps.

8. REGRAS GERAIS

- Os jogos deverão ser realizados no modo Amistoso.
- Os controles são de responsabilidade de cada jogador.
- Caso o controle apresente defeito o jogador deverá pausar o jogo e comunicar à equipe organizadora. Se o competidor jogar com o controle defeituoso sem comunicar aos organizadores do evento, o resultado final será válido.
- Os jogadores poderão jogar com times ou seleções, e os mesmos podem ser repetidos.
- O comando "pause" somente poderá ser utilizado quando a bola estiver parada ou nas mãos do goleiro, sendo permitido o máximo de 4 utilizações, de no máximo 60 segundos cada, por partida. Exemplos de bola parada: escanteio, lateral, tiro de meta e falta
- Cada jogo será iniciado na hora determinada pelo torneio, com tolerância de 15 minutos. @s competidor@s que não estiverem online no horário do jogo serão desclassificados.
- @s competidor@s terão 2 minutos para realizar as configurações de controles, táticas e formação, iniciando-se, então, o jogo imediatamente.
- Caso o jogo seja interrompido, é de responsabilidade do jogador comunicar à equipe organizadora (SMUGAMES) para que seja restabelecido.

9. AGENDAMENTO DE PARTIDAS

- A equipe organizadora (SMUGAMES) criará grupos de whatsapp relacionados aos grupos do Campeonato e através dele gerenciará o momento que os jogadores iniciarão suas partidas.

10. LANÇAMENTO DE RESULTADOS

- O lançamento de resultados da Copa Contaf-Cut de FIFA 23 será feito EXCLUSIVAMENTE pelo administrador.
- Ao finalizar o jogo, é responsabilidade d@ competidor(a) vencedor tirar o print e se possível gravar um pequeno vídeo com o resultado do jogo e enviar para o administrador do Campeonato. Assim que receber o referido registro, o administrador deverá publicar o resultado do jogo no site.
- O print do resultado do jogo será a prova do resultado do jogo, cabendo a@s competidor@s interessad@s seu registro e guarda com o objetivo de dirimir eventuais contestações e dúvidas.
- Em caso de fraudes com adulteração de resultados através de manipulação de imagens ou quaisquer outros artifícios, o jogador será banido da Copa e não poderá jogar mais campeonatos organizados pela Contraf-CUT e/ou pela SMUGAMES.

11. LAG/DELAY

- Em caso de lag ou delay durante a partida, o jogador deverá sair do jogo e avisar seu adversário via Whatsapp que não tem condições de jogar daquela forma. Após isso, deve também notificar imediatamente a administração da SMUGAMES.
- Ao continuar no jogo com lag ou delay @ competidor(a) concorda com as condições do jogo e tal reclamação será desconsiderada.
- Em caso de goleada, somente serão desconsiderados os gols onde claramente o lag prejudicou a jogada, fato que deverá ser comprovado com o vídeo do jogo.

12. QUEDA DE CONEXÃO

- Caso ocorra a queda de conexão, será considerada a vitória d@ jogador(a) que se manteve na partida pelo placar de 3 x 0. A equipe da SMUGAMES entrará em contato com @s participantes para avaliar o caso. Caso a equipe organizadora entenda por bem, a partida poderá ser refeita.

13. RAGE QUIT (ABANDONO DE JOGO)

- Rage quit é o ato de sair deliberadamente da partida antes que ela termine. Essa atitude é expressamente proibida, não sendo possível a justificativa por qualquer motivo.
- Caso @ jogador(a) abandonar deliberadamente a partida (rage quit), além de o mesmo ser advertido, serão adicionados 3 gols além do placar que a partida já tinha no momento do abandono.
- Rage Quit é diferente e não se confunde com queda de conexão.

14. ADVERTÊNCIAS

- Caso seja identificado que @ jogador(a) iniciou a partida com elenco editado (Ex: Messi no Real Madrid, etc) e que tal fato comprove a intenção de se beneficiar, o jogador que cometeu a infração será banido do campeonato sem direito a ressarcimento do valor da inscrição.
- Se @ competidor(a) apresentar comportamento anti-jogo como, por exemplo, tocar a bola no campo de defesa sem reação de ataque por várias vezes), o mesmo levará advertência e poderá ter o jogo anulado após análise da administração. Em caso de duas advertências, o jogador será banido do campeonato sem direito a ressarcimento do valor da inscrição.
- A conduta de substituir um jogador inscrito por outro membro da mesma equipe ou outra pessoa que não seja ela mesma, é considerada conduta antidesportiva e passível de penalidade como eliminação do campeonato em curso, assim como será punido com a mesma penalidade @ jogador(a) que for identificado jogando com duas contas diferentes no mesmo campeonato, caracterizando-se como "fake".

- Caso seja constatada a combinação de resultados de partidas entre jogador@s do mesmo grupo, haverá a desclassificação d@s jogador@s envolvid@s, sem direito a ressarcimento do valor da inscrição.
- Caso não haja como comprovar, a acusação será desconsiderada;
- @ jogador(a) só deve sair do jogo após se certificar que tem a gravação do mesmo;
- @s jogador@s deverão gravar todas as partidas, seja com o console ou aparelho celular

15. INTERRUPÇÕES

- Se o jogo for interrompido intencionalmente pelo competidor, com a bola em jogo ou após a utilização do limite de 4 pausas com a bola parada, ele será desclassificado.
- Se o jogo for interrompido por algum erro do jogo ou queda de energia, o jogo será reiniciado do ponto onde parou, seguindo as mesmas condições de jogo, cartões amarelos, vermelhos, etc.

16. COMPORTAMENTO DO COMPETIDOR

- É expressamente proibido o uso de linguagem vulgar quando estiver dentro da área do torneio, assim como desafios, ironias, gestos e qualquer tipo de ofensa ao adversário. Tal conduta poderá gerar penalidade e consequentemente desclassificação, sem direito a ressarcimento do valor de inscrição.
- Manifestações racistas, de apologia a crimes ou de apoio às ideologias fascista e nazistas serão punidas com a imediata desclassificação do jogador e banimento de qualquer campeonato organizado pela Contraf-CUT e SMUGAMES. Medidas judiciais também poderão ser tomadas.

- Uso de drogas é terminantemente proibido durante o evento.
@s competidor@s não poderão estar sobre influência visível de drogas ou álcool enquanto estiverem participando, sob pena de desclassificação.

17. CHAVEAMENTO

- O algoritmo criará uma única lista a partir dos nomes d@s jogaror@s que avançarem para a fase de mata-mata, baseado nas pontuações, independente do grupo. Dentro dessa lista será feito o cruzamento, determinando os jogos dos melhores contra os piores classificados

18. ENTREGA DAS PREMIAÇÕES

- As premiações serão entregues pela Federação ao primeiro, segundo e terceiro lugar ao fim do Campeonato.

19. CASOS OMISSOS

- A SMUGAMES reserva-se o direito de realizar modificações operacionais no campeonato com a finalidade de viabilizá-lo, tais como: modificação da quantidade de participantes por chave, mudanças em datas de realização de etapas do campeonato, entre outros.
- Os casos omissos serão deliberados pela equipe organizadora do campeonato.