



**FIFA19**

**FUTGAME**  
**2019SMETAL**



## **1. DEFINIÇÃO**

- 1.1.** Esta é uma competição organizada pelo Sindicato dos Metalúrgicos de Sorocaba e região (SMetal) sediada à Rua Julio Hanser 140, Lajeado – Sorocaba/SP – CEP 18030-320, inscrita no CNPJ sob o nº. 71.850.945/0001-40.
- 1.2.** O campeonato é exclusivo para associados e dependentes do SMetal.
- 1.3.** Os custos de deslocamento, hospedagem, alimentação ou quaisquer outros não mencionados, são de responsabilidade do participante.
- 1.4.** Este campeonato é destinado a promover disputas entre participantes inscritos em jogos eletrônicos já fabricados por empresas de games e existentes no mercado para comercialização ao público em geral (que doravante serão denominados simplesmente “Jogos”), sem finalidade comercial, ou seja, sem o escopo de comercializar qualquer um dos “Jogos” nos quais os participantes estarão competindo, mas tão somente promover atividades de entretenimento aos próprios participantes, como também para o público que assistirá à Competição, com base em regras técnicas específicas, a fim de premiar com os melhores jogadores.
- 1.5.** Não há taxa de inscrição ou qualquer outro tipo de taxa, cobrança ou similares.

## **2. PARTICIPAÇÃO**

- 2.1** Cada participante poderá se inscrever 1 (uma) única vez no campeonato, realizando os seguintes procedimentos:
  - (i) Preencher corretamente a ficha de inscrição no site.
  - (ii) Ler atentamente e aceitar todas as cláusulas e condições expostas neste regulamento, submetendo-se irrevogavelmente a todos os seus termos e condições.
- 2.2** No dia do campeonato, o menor de idade inscrito deverá estar acompanhado do pai, mãe ou responsável.
- 2.3** O participante que não realizar corretamente os procedimentos descritos nos subitens, estará automaticamente desclassificado.
- 2.4** O campeonato será realizado nos dias 20 e 27 de julho, na sede do SMetal, rua Julio Hanser 140, Lajeado, Sorocaba/SP.
- 2.5** Os participantes deverão comparecer no horário para garantir sua participação.



- 2.6** Os participantes do campeonato estarão identificados com credenciais. Somente os participantes, organizadores, e convidados especiais terão acesso a área do campeonato.

### **3. GERAL**

- 3.1** Método de Competição: 1 VS 1, 48 participantes, com confrontos eliminatórios.
- 3.2** Modo de jogo: Seleções e clubes. Não será liberada escolha de seleções: “World ” e “Classic .
- 3.3** Plataforma: Playstation 4
- 3.4** 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. Início e intervalo serão permitidos até 2 minutos para as alterações. No caso de mudança durante a partida, esta deve ocorrer quando a bola estiver parada e em sua posse. O Juiz do torneio deverá autorizar e acompanhar o momento de substituição, será liberado 1 minuto para todas as alterações pertinentes, jogadores, esquema tático etc. Alteração automática durante a partida deverá ser consenso entre a dupla participante e autorizado pelo Juiz da rodada.
- 3.5** No final de cada partida, os jogadores devem manter a tela final e receber uma confirmação do juiz de que está liberado.
- 3.6** É imprescindível que os jogadores estejam no local antes do início do campeonato, para terem conhecimento do horário de sua partida. Serão feitas 3 chamadas para os competidores, num período máximo de 1 minuto. Caso o competidor não compareça nesse tempo, perderá o jogo por WO (placar de 3 x 0 para o adversário). Caso os dois participantes não compareçam, será decretado WO para os dois participantes (placar 0 x 0).

### **4. ESPECIFICAÇÕES**

- 4.1** Será utilizado o produto FIFA 19 Oficial
- 4.2** Os jogadores usarão controles disponibilizados pelos organizadores ou o seu próprio controle, desde que ele seja validado pelo juiz. 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 ou até 25 minutos do primeiro tempo de partida. Casos excepcionais serão avaliados pela organização.



- 4.3 No caso de o participante optar por utilizar um joystick próprio, ele deverá avisar ao juiz da estação de jogo antes de iniciar a partida, para que esse joystick seja pareado com o videogame. Caso o participante avance para a próxima fase, o joystick ficará em posse da organização do torneio. Este será identificado e será devolvido assim que o participante dono do joystick o utilize novamente no campeonato.
- 4.4 As habilidades e atributos técnicos dos times e dos jogadores não poderão ser modificados;
- 4.5 Os jogadores podem alterar as formações e estratégias do time antes do início da partida, o permitido será de 2 minutos ou um tempo que o juiz não julgue excessivo.
- 4.6 Gráficos e outras configurações poderão ser ajustados apenas pelo menu (não serão permitidos arquivos externos como pen drive e adaptadores).
- 4.7 Os jogadores de ambos os lados deverão selecionar as opções antes do início do jogo. Será definido no cara e coroa o lado que cada jogador irá jogar.
- 4.8 O resultado será aceito mesmo que os jogadores descubram mais tarde que suas configurações são diferentes.
- 4.9 Em caso de empate o jogo vai para os pênaltis, somente a partir das 8ª de final ou em partidas de desempate na 1ª fase. Na 1ª fase valerá vitória e empate como critério de pontuação
- 4.10 Não será permitida a utilização de qualquer programa, arquivo ou mecanismo que ofereça vantagens desleais para qualquer um dos jogadores.
- 4.11 Qualquer outra configuração/ajuste sobre o jogo será decidida pelos organizadores do evento.
- 4.12 Atualização: A opção de jogo “Match Day” será desativada em todo o campeonato, sendo utilizada a última atualização recente e padrão fornecida pela EA Sports.

## **5. SOBRE AS PAUSAS**

- 5.1 Será “considerado “pause” quando o jogador pressionar o botão “ start”, “options” , “home”.
- 5.2 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.



### **5.3 Pausa irregular do jogo:**

- 5.3.1 Primeira pausa: Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento.
- 5.3.2 Segunda pausa reincidente: Será penalizado com 1 gol.
- 5.3.3 Terceira pausa reincidente: Caso o jogador faça, será desclassificado, dando a vitória ao adversário.

## **6. MOVIMENTOS PROIBIDOS**

- 6.1 Em qualquer caso, um gol marcado de forma irregular será desconsiderado.

## **7. CRITÉRIO DE DESEMPATE**

- 7.1 Vitórias
- 7.2 Gols marcados
- 7.3 Gols sofridos
- 7.4 Confronto direto
- 7.5 Persistindo igualdade será realizada uma partida entre os dois participantes para definir a vaga.

## **8. DESCONEXÃO (CASO UMA DESCONEXÃO OCORRA)**

- 8.1 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.
- 8.2 Desconexão intencional: qualquer jogador infrator será culpado e será desclassificado do campeonato.
- 8.3 Situações excepcionais serão avaliadas pela organização do torneio.

## **9. PENALIDADES POR JOGO DESLEAL**

- 9.1 Uso de qualquer programa de trapaça.
- 9.2 Desconexão intencional.
- 9.3 Uso de qualquer configuração, exceto os padrões e permitidas.
- 9.4 Qualquer conversa desnecessária durante a partida.



- 9.5** 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.
- 9.6** Quaisquer atitudes antidesportiva, tanto interna ou externamente a partida, considerada de má intenção (como fazer cera, por exemplo), acarretará punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador.

## **10. CONFIGURAÇÕES DO FIFA 19**

- Modo de jogo: Partida Clássica.
- Velocidade jogo: normal
- Definições de volume: Padrão do jogo
- Horário da partida: dia
- Clima: Nublado.
- Duração da Partida: 6 minutos, ou seja, dois tempos de 3 minutos.
- Nível de Jogo: Profissional.
- Bola: Aleatória
- Estádio: Aleatório (o juiz da rodada escolhe aleatório ou decide junto com a dupla de jogadores)
- Substituições: 3 jogadores.
- Tipo de Câmera: Padrão.
- Prorrogação: Não.
- Pênaltis: Sim.
- Contusões: Não.
- Impedimentos: Sim.
- Cartões: Sim.
- Toques de mão: Não.
- Radar: 2D.
- Cor do radar: Padrão
- 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.
- Idioma de narração: Português do Brasil.
- Diálogo: Português do Brasil.



- Legendas: Sim.

## **11. Torneio**

### **11.1 1ª FASE:**

- Fase de grupos
- Todos contra todos
- Partida única
- Vitória 3 pontos, empate 1 ponto, derrota 0 ponto.
- Classifica os 1ºs e 2ºs de cada grupo.

### **11.2 2ªFASE**

- Oitavas de final
- Mata – mata
- Jogo único
- 8 duplas
- Classificam os 8 vitoriosos do confronto de duplas

### **11.3 3ª FASE**

- Quartas de final
- Mata- mata
- 4 duplas
- Jogo único
- Classifica os 4 vitoriosos

### **11.4 4ª FASE**

- Semifinal
- Mata- mata
- Jogo único
- 2 duplas
- Classifica os dois vencedores



#### **11.5 5ª FASE - DISPUTA DO TERCEIRO LUGAR**

- Os dois eliminados da semifinal disputarão o 3º lugar em jogo único.

#### **11.6 6ª FASE - FINAL**

- 1 dupla
- Jogo único

### **12. PREMIAÇÃO**

#### **12.1** Os três primeiros colocados do campeonato serão premiados da seguinte forma:

- 1º. Lugar: Troféu + R\$ 1.000,00 + Kit promocional com brindes do SMetal.
- 2º. Lugar: Troféu + R\$ 500,00 + Kit promocional com brindes do SMetal.
- 3º. Lugar: Troféu + R\$ 250,00 + Kit promocional com brindes do SMetal.