

REGULAMENTO

Geral

1. Método de Competição: 1 VS 1, com confrontos eliminatórios de partida única, desde a primeira fase até a partida final.
2. Modo de jogo: Seleções e Clubes nacionais.
3. 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. O tempo permitido para as mudanças são de até 3 minutos antes do início das partidas e de até 1 minuto para as demais pausas.
4. No final de cada partida, os jogadores devem manter a tela final e receber uma confirmação do juiz de que está liberado. Os joysticks devem ser acomodados em cima dos assentos em que jogaram.
5. 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)
6. O formato do campeonato, assim como algumas regras, poderão ser alteradas pela administração do campeonato para seu melhor andamento. Caso ocorram, serão informadas aos participantes antes do início do torneio.
7. Qualquer outra situação que ocorra durante o período do torneio e não especificada nesse regulamento, será avaliada e decidida pela administração do campeonato.

Especificações

1. Será utilizado o produto FIFA 23 Oficial. (Atualizado até 1 dia antes da data do campeonato).
2. Os jogadores usarão controles disponibilizados pelos organizadores ou joysticks próprios, desde que não possuam nenhum tipo de dispositivo que lhe dê vantagem.
3. Em caso de falha do joystick, o jogador deve se manifestar imediatamente ou até 15 minutos do primeiro tempo de partida. Casos excepcionais serão avaliados pela organização.
4. Ao final de cada partida, aqueles que estiverem utilizando joysticks próprios deverão aguardar que o juiz da estação realize a desconexão total do joystick com o console para então serem dispensados.
5. As habilidades e atributos técnicos dos times e dos jogadores não poderão ser modificados;

FUTGAME

SMETAL 2023

6. Gráficos e outras configurações poderão ser ajustados apenas pelo menu (não serão permitidos arquivos externos como pen drive e adaptadores).
7. Os jogadores de ambos os lados deverão selecionar as opções antes do início do jogo.
8. O resultado será aceito mesmo que os jogadores descubram mais tarde que suas configurações são diferentes.
9. O jogador classificado para a próxima fase será aquele que vencer a partida no tempo normal. Caso ocorra empate, a decisão da vaga será nas penalidades. Esse procedimento será adotado desde a primeira fase até as quartas-de-final. As semi-finais, decisão de terceiro lugar e final terão prorrogação e caso permaneça o empate daí a decisão será nas penalidades.
10. Não será permitida a utilização de qualquer programa, arquivo ou mecanismo que ofereça vantagens desleais para qualquer um dos jogadores.
11. Qualquer outra configuração/ajuste sobre o jogo será decidida pelos organizadores do evento.
12. Caso ocorra algum benefício/prejuízo a algum participante durante a partida decorrente exclusivamente de falha de software, será considerado o que o jogo determinar.

Configurações do FIFA 23

1. Modo de jogo: **Jogo Rápido – Partida Clássica**
2. Centro de Treinamento: **Não**
3. Duração de cada tempo: **5 minutos**
4. Nível de dificuldade: **Internacional**
5. Dificuldade baseada no jogador: **Não**
6. Qualidades: **Padrão**
7. Velocidade do jogo: **Rápida**
8. Estádio: **Emirates Stadium**
9. Substituições rápidas: **Não**
10. Condições da Partida: **Personalizado**
11. Estação: **Verão**
12. Horário Dinâmico: **15h**
13. Clima: **Nublado**
14. Tipo de Campo: **Grama Natural**
15. Desgaste do gramado: **Padrão**
16. Cor das linhas do campo: **Padrão**
17. Bola: **Padrão**

Sobre as pausas

1. Será considerado “pause” quando o jogador pressionar o botão “Share”, “Options”, “Home”.
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 a regra do campeonato.
3. Pausa irregular do jogo:
 - a. **Primeira pausa:** Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento.
 - b. **Segunda pausa recorrente:** Será penalizado com 1 gol.
 - c. **Terceira pausa recorrente:** Caso o jogador faça será desclassificado, dando a vitória ao adversário.

Movimentos Proibidos

1. Em qualquer caso, um gol marcado de forma irregular será desconsiderado.
2. Desconexão (caso uma desconexão ocorra):
 - a. O árbitro 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.
 - b. Desconexão intencional: qualquer jogador infrator será culpado e será desclassificado do campeonato.

Penalidades por jogo desleal

1. Uso de qualquer programa de trapaça.
2. Desconexão intencional.
3. Uso de qualquer configuração, exceto os padrões e permitidas.
4. Qualquer conversa desnecessária durante a partida.
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.
6. 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.