

# REGULAMENTO 1ª COPA CONTRAF CUT FIFA 23 FETEC-CUT-PR

## CARACTERIZAÇÃO DO CAMPEONATO

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

#### 1. SOBRE O TORNEIO

O Torneio tem como objetivo criar interatividade entre os associados dos sindicatos da base da Federação dos Trabalhadores em Empresas de Crédito do Paraná (Fetec-CUT-PR), onde disputarão Torneio de FIFA 23 pelo videogame Playstation 4 e 5 XBOX One e Series X e S. Participarão da disputa limitando a 64 jogadores na modalidade fase de grupos e ou mata-mata. A modalidade de disputa poderá sofrer alterações caso haja alterações no número de competidores.

**Importante:** A inscrição neste Torneio implica automaticamente na sessão de direito de uso de imagem dos competidores e autorização expressa quando no caso de menores de idade que enviarão imagens para criação de banners de confronto a Fetec-CUT-PR e à SMU GAMES para divulgação do evento. Todos os competidores deverão enviar à organização foto e documento que comprovem a veracidade dos participantes.

#### 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 de 64 participantes.
- Os jogos serão disputados no modo de IDA E VOLTA, até as oitavas e quartas de finais. As semifinais e final serão jogo único.
- Na fase de GRUPOS, os jogadores de cada grupo se enfrentam e os 2 que somarem mais pontos classificam-se para a fase mata-mata (Eliminatória Simples) para a próxima fase, e nesta fase caso o jogo termine empatado cada jogador somará APENAS 1 ponto;
- Haverá transmissão das semifinais e da final. Um dos jogadores sorteados será sorteado para transmitir a partida e deverá enviar o link de transmissão para a equipe da Campeonato SMUGAMES, e a partir disso, a equipe da Capivara Web captará o sinal e retransmitirá com narração ao VIVO para os canais acima citados.

#### 3. PREMIAÇÃO:

**A premiação nessa fase por federação fica a critério de cada entidade.**

- 1.º lugar – Um (1) Nintendo Switch;
- 2.º lugar – Uma (1) cadeira gamer;
- 3.º lugar – Um (1) headset gamer e um (1) voucher de R\$ 500;
- 4.º lugar – Um (1) voucher de R\$ 500;
- 5.º ao 8.º lugar: Uma (1) camisa de time de futebol.

Haverá ainda um sorteio de um prêmio surpresa para quem ficar da 3.ª colocação para baixo. Os prêmios serão entregues em um prazo de até 30 dias.

#### 4. INSCRIÇÕES

- **Período de inscrições:** 26/05/23 a 15/06/23
- **Torneio dia 24/06, com início às 10h e previsão de término às 18h, com intervalo de uma hora para descanso**
- **Evento gratuito**
- Bancário deve ser filiado a um dos sindicatos da base da Fetec-CUT/PR ou se associar até o dia 15/06.
- Consideram-se dependentes filhos e cônjuge.
- O torneio é para todos os gêneros.
- **Requerido:** Jogo FIFA 23, Consoles Playstation 4 ou 5, Xbox One ou Series X/ S e internet acima de 20 MB. Obs. Para transmissão mínimo de 50 MB
- **Obrigações:** Todo competidor que estiver disputando deverá estar conectado online pelo seu console 15 minutos antes do início do campeonato.
- **Procedimento de inscrição:** a Fetec-CUT/PR disponibilizará o formulário de inscrição em seu site ([www.fetecpr.org.br](http://www.fetecpr.org.br)), no site do Sindicato dos Bancários e Financeiros de Curitiba e região ([www.bancariosdecuritiba.org.br](http://www.bancariosdecuritiba.org.br)), no site da regional Vida Bancária ([www.vidabancaria.com.br](http://www.vidabancaria.com.br)) e no site da regional Pactu ([www.pactu.org.br](http://www.pactu.org.br))

#### 5. JOGOS FASE DE GRUPOS E OU MATA- MATA

##### 5.1. CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS

- **Modalidade de disputa:** Defesa tática
- **Tempo de Partida:** 6 minutos (Pontos Corridos), 6 minutos (Fase Mata-Mata)
- **Modalidade de fases:** Composto de 2 fases online, sendo a primeira delas de fase grupos, fase mata-mata. Na fase de grupos 2 (dois) competidores se classificam por grupo, sendo 4 competidores por grupo. Na primeira fase os competidores jogarão apenas jogos de IDA com TODOS do seu grupo, classificando os 2 melhores de grupo que avançarão para a próxima fase.
  - Nas Oitavas de Final, Quartas de Final (jogos ida e volta) Semifinal e Final os competidores disputarão em jogo único, e o vencedor avançará para próxima fase.
- **Critérios de desempate na fase pontos corridos:** 1º número de vitórias, 2º saldo de gols, 3º gols pró
- **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 *golden goal* ou gol de ouro.
- **Escolha de times:** Times Livres (clubes e seleções). Caso os jogadores escolham o mesmo time/seleção, o atleta “visitante” utiliza o uniforme alternativo da equipe.
- **Formação personalizada:** Não permitida
- **Tática personalizada:** Permitida
- **Tipo de Defesa:** Tática
- **MODALIDADE MATA-MATA:** serão dois jogos de seis minutos cada tempo, ida e volta em caso de empate uma nova partida deve ser iniciada com *golden goal* ou gol de ouro, persistindo o empate prorrogação e disputa de pênaltis. Para as fases seguintes até as quartas de final serão dois jogos. Semifinal e final serão disputados em jogo único.

##### 5.2. WO

- O competidor terá 15 minutos de tolerância de atraso para estar online, caso ultrapasse esse limite a equipe da SMU GAMES e a Fetec irão declarar o WO.

-

## 6. DATAS / CALENDÁRIO

- 24/06/23 – Fase de Grupos, com início às 10h e previsão de término às 18h.
- Intervalo de uma hora para descanso.
- Transmissão com Narração Profissional para o canal do Youtube ou Facebook da Fetec-CUT-PR a partir da semifinal, sendo transmitido um jogo por rodada.
- Disputa da final com transmissão.  
A transmissão dependerá de toda configuração necessária disponível de cada competidor, e ficando de responsabilidade da Federação a transmissão.

## 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 MB.

## 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 a Campeonato SMUGAMES. Se o competidor jogar com o controle defeituoso o resultado final será válido.
  - Os jogadores poderão jogar com times ou seleções, e os mesmos podem ser repetidos.  
Utilizar "pause" somente quando a bola estiver parada ou nas mãos do goleiro. Escanteio, lateral, tiro de meta, falta são exemplos de bola parada (permitido por jogo 4 pausas apenas).
- Cada jogo será iniciado na hora determinada pelo torneio, com tolerância de 10 minutos. Os competidores que não estiverem no horário do jogo e fora da tolerância serão desclassificados.  
Os competidores terão dois minutos para realizar as configurações de controles, táticas, formação e iniciar o jogo imediatamente.
- Caso o jogo seja interrompido, é de responsabilidade do jogador comunicar a SMUGAMES para que seja restabelecido.

## 9. AGENDAMENTO DE PARTIDAS

- A equipe da SMUGAMES criará grupos de WhatsApp relacionados aos grupos do Campeonato e por meio dele gerenciará o momento que os jogadores iniciarão suas partidas.

## 10. LANÇAMENTO DE RESULTADOS

- Neste campeonato lançamento de resultados será feito EXCLUSIVAMENTE pelo administrador. Ao finalizar o jogo, tire o print e se possível grave um pequeno vídeo com resultado do jogo e envie para o administrador do Campeonato, que prontamente postará o resultado do jogo no site. Sempre guarde um print do resultado do jogo, pois caso seu adversário diga que está incorreto ele poderá ser usado como evidência. Vale lembrar que em caso de fraudes com resultados o jogador será banido e não poderá jogar mais campeonatos.

## 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 notificar a administração da SMU Games.  
- Ao continuar no jogo com lag ou delay você concorda com as condições do jogo e tal reclamação será desconsiderada.

- Em caso de goleada, os gols não serão desconsiderados por causa do lag, somente serão desconsiderados gols onde claramente o lag prejudicou a jogada, fato que deverá ser comprovado com vídeo do jogo.

## 12. QUEDA DE CONEXÃO

- Caso ocorra a queda de conexão será considerado vitória ao jogador que se manteve na partida por 3x0 (a equipe da SMUGAMES entrará em contato com os participantes para avaliar o caso, e ver se partida será refeita)

## 13. RAGE QUIT

- Rage quit é expressamente proibido mesmo que esteja tomando a famosa goleada. Abandonar a partida ou rage quit além do jogador ser advertido, serão adicionados três gols além do placar que a partida já tinha. Vale lembrar que Rage Quit é diferente de queda de conexão.

## 14. ADVERTÊNCIAS

- Caso seja identificado que o jogador 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.  
Comportamento antijogo (Ex: tocar a bola no campo de defesa sem reação de ataque por várias vezes) levará advertência e poderá ter o jogo anulado após análise da administração. Em caso de duas advertências o jogador será banido do campeonato.
- 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 o jogador que for identificado jogando com duas contas diferentes no mesmo campeonato, caracterizados como "fake".
- Combinação de resultados de partidas entre jogadores do mesmo grupo que forem comprovadas acarretará em desclassificação dos jogadores envolvidos.
- Caso não haja evidências a acusação será desconsiderada;
- Apenas saia da partida se realmente tiver a gravação do jogo;
- Aconselhamos a gravar todas as partidas, caso seu console não ofereça tal recurso, utilize aparelho celular;

\*Toda denúncia deverá ter evidências de forma que a administração da SMUGAMES possa julgar. **Caso não haja evidências as denúncias serão desconsideradas.**

## 15. INTERRUPÇÕES

- Se o jogo for interrompido intencionalmente pelo competidor, ele será desclassificado.
- Se o jogo for interrompido por algum erro do jogo, 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 afins ao adversário. Tal conduta poderá gerar penalidade e consequentemente desclassificação.  
Uso de drogas é terminantemente proibido durante o evento.  
Os competidores não poderão estar sobre influência de drogas ou álcool enquanto estiverem participando.
- Qualquer jogador que violar os termos acima poderá ser desqualificado.

## 17. CHAVEAMENTO

- ☑ O algoritmo pega todos os jogadores que avançaram para o mata-mata e cria uma única lista, baseado nas pontuações, independente do grupo. E dentro dessa lista ele monta os jogos dos melhores contra os piores, a metade de cima, contra a metade de baixo.

## 18. ENTREGA DAS PREMIAÇÕES

- As premiações serão entregues pela Federação do primeiro ao oitavo lugar no final do Campeonato no prazo de até 30 dias.

#### **19. CASOS OMISSOS**

- A SMU GAMES reserva 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 pelos administradores do campeonato.