

REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO

CGES – COPA GOIANIA DE E-SPORTS

FC24

DA COMPETIÇÃO

1. A CGES é uma Competição e/ou Campeonato, disputado através de partidas de futebol digital entre competidores no game FC24, com a participação de jogadores de Goiás em torno do Estado. O Campeonato FC24 será realizado em formato x1 (um contra um) na plataforma (vídeo game) Playstation 5, onde ocorrerá a fase de eliminatória, **todos os jogos serão presenciais**.
2. Descrição Geral da Competição:
 - Jogo: FC24;
 - Plataforma: Playstation 5 (PS5);
 - Estilo de Jogo: **Eliminatória, mata-mata totalmente presencial**;
 - Taxa de Inscrição: Gratuito;
3. A Competição será coordenada e organizada pela AGES (Associação Goiana de E-sports).

DOS FORMATOS DA COMPETIÇÃO

Etapa 1: x1 – Competição Playstation 5 (1 contra 1)

A inscrição será livre aos Competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e no website <http://www.copagoianiaesports.com.br>. Nesse formato os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatórias, em jogos de ida e volta no console Playstation 5, até que saia um campeão.

CONDIÇÕES GERAIS DA COMPETIÇÃO

Definições

- Lobby: Sala privada criada dentro do Jogo para que os Competidores Disputem a partida;
- Host: Competidor considerado o mandante da partida;
- Bugs: Erro no funcionamento comum de um software (falha na lógica de um programa/programação). Podem ser causados por um competidor ou serem próprios do Jogo;
- Glitching: Abuso de mecânica do jogo;
- Lag: Atraso na conexão de Internet;
- Flooding: Ataque de DDoS;
- Staff: Equipe de suporte da Organização da Competição;
- Gamertag: Conta do Usuário da PSN;

Regras Gerais da Competição

1. A participação no Campeonato é aprovada, após a inscrição dos jogadores e ou equipe no website <http://www.copagoianiaesports.com.br>, respeitando os requisitos mínimos descritos neste regulamento.
2. As questões não previstas neste regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis;
3. Os valores gastos com inscrições, internet, dentre outros, não serão devolvidos ou repassados no caso de eliminação, desistência ou desclassificação por atitude antidesportiva do participante. (caso houver)
4. Também nenhum valor será repassado ou devolvido em caso de impossibilidade de participação do jogador no horário estabelecido. (caso houver)
5. A participação no Campeonato é pessoal e intransferível.
6. O competidor deverá transmitir a sua partida e compartilhar o link para fim de transmissão e narração sempre que for solicitado.
7. A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da CGES, a critério também da Organização;
8. Por complicações que possam vir a surgir devido a pandemia do COVID-19 (Coronavírus), a AGES poderá suspender ou interromper a qualquer tempo, pelo período determinado de até 80 dias, este Campeonato;
9. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização;
10. As regras previstas no tópico “Condições Gerais da Competição” se aplicam a todas as etapas da competição;
11. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de competidores, cronograma da competição e penalidades por mau comportamento, dependem apenas das decisões da Organização do Campeonato, que são finais. Não podendo estas serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal;
12. O presente regulamento rege a participação do competidor na competição e sua relação com a Organização e a competição. Ao inscrever-se na competição, o competidor concorda e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;
13. Aplica-se a este Campeonato/Competição, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro central da Capital do Estado de Goiás para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

Da Elegibilidade e da Inscrição no Campeonato

1. A idade mínima para participar da competição será de 10 (dez) anos;
2. Os competidores menores de 18 (dezoito) anos deverão estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização da Etapa em questão ou enviar o termo de autorização assinado por seu responsável para a Organização da Competição em até 10 (dez) dias anteriores à data de realização da Fase em questão, ou Caso contrário, sua vaga será transferida para o competidor enfrentado na etapa anterior (desclassificado) ou para o próximo melhor colocado em seu grupo (fase de grupo).
3. Os competidores podem ser de qualquer Nacionalidade.
4. Competidores menores de idade deverão utilizar o CPF do responsável;
5. Qualquer pessoa que se encontre atualmente banida de qualquer torneio/competição de e-sports e/ou que tenha sido punido por má conduta nos mesmos, não poderá participar da Competição até a sanção ter expirado;
6. Qualquer pessoa que utilize conta secundária na plataforma de jogo para evitar o cumprimento de sua sanção na sua conta principal, será automaticamente desclassificada da Competição;
7. É de inteira responsabilidade dos competidores o preenchimento de todos os requisitos necessários para participar do Campeonato, bem como é de sua inteira responsabilidade possuir os equipamentos descritos no regulamento, específico de cada formato;
8. Ao realizar a inscrição no Campeonato, todos os competidores e responsáveis, quando aplicável, autorizam automaticamente, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretroatável e livre de qualquer ônus ou encargo a utilização de seu nome, imagem, voz, fotos, arquivos e/ou qualquer outro tipo de mídia relacionada à Competição sendo elas digitais ou não. A AGES e a CGES, poderão a seu exclusivo critério, por si ou por terceiros por elas autorizados, utilizar as Mídias livremente, transmiti-las via televisão de qualquer espécie (televisão aberta ou televisão por assinatura, através de todas as formas de transporte de sinal existentes, exemplificativamente UHF, VHF, cabo, MMDS e satélite), disseminá-la através da Internet e/ou telefonia, fixa ou móvel, bem como dar às Mídias outras utilizações nos termos da presente autorização, como comunicação através de cartazes, folders, flyers, outdoors, vinhetas, peças promocionais, websites, redes sociais, meios de comunicação, dentre outros, sem limitação de tempo ou de número de vezes, no Brasil e/ou no exterior.

Das Penalidades e Conduta dos Competidores

1. Qualquer ato de discriminação, provável por qualquer meio, sendo este ato de discriminação de cunho político, econômico, racial, religioso, de gênero, por orientação sexual, dentre outros, será punido com a desclassificação imediata do competidor infrator;
2. A comunicação entre os competidores deverá ocorrer somente para marcar a realização de suas partidas. Discussões e xingamentos referentes às partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação imediata, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente;
3. As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas e serão passíveis de punição, incluindo a desclassificação do competidor da Competição, a critério dos oficiais e do Staff do Campeonato:
 - 3.1. Conspiração – qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor;
 - 3.2. Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo;
 - 3.3. Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição;
 - 3.4. Perder propositalmente uma partida por compensação (de qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um competidor a fazer o mesmo;
 - 3.5. Integridade Competitiva – Espera-se que os competidores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o Campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;
 - 3.6. Hacking – qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um competidor ou equipe;
 - 3.7. Exploração – uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a atos, tais como: provocar falhas que possibilitem gols irregulares, que induzam o oponente a se desconectar, ou qualquer falha que prejudique o andamento da partida;
 - 3.7.1. Qualquer bug detectado pelo competidor deverá ser imediatamente comunicado ao Staff da Competição, que irá avaliar a situação, com a demonstração de prova válida sobre a sua ocorrência;
4. Qualquer forma de trapaça, glitching, abuso na mecânica do jogo, comportamento antidesportivo, dentre outros, poderá ser punido pelo Staff e, inclusive, acarretar na desclassificação imediata do Competidor do Campeonato.
 - 4.1. O IP Flooding (Ataque de DDoS) de um competidor adversário irá resultar na desqualificação imediata do Competidor responsável.

5. É proibido qualquer tipo de comportamento abusivo (assédio e ameaças), uso de linguagem ofensiva, briga ou qualquer ação de ameaça, dirigida a qualquer outro competidor, espectador, Staff, imprensa e/ou quaisquer outros terceiros. O competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição;
6. Qualquer ação que interfira no andamento do jogo, tais como, mas não se limitando a quebra de uma estação de jogo, interferência na energia, utilização demasiada do ato de pausar a partida, dentre outros, resultará na desclassificação imediata do Campeonato;
7. Qualquer tipo de desentendimento entre os competidores durante o Campeonato, seja por meio de agressão verbal e/ou física, atos discriminatórios e/ou provocações, acarretará na desclassificação imediata do competidor da Competição;
8. Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos;
9. Os comportamentos descritos nos itens acima poderão ter como punição, além da desclassificação imediata do competidor do Campeonato, o banimento por até 2 (dois) anos do competidor de qualquer competição organizada pela AGES e CGES, dependendo da gravidade de seus atos.

Do Suporte

1. Caso tenham dúvidas sobre as regras, os competidores deverão acessar a área de Suporte no website <http://www.copagoianiaesports.com.br>;
2. A Organização da Competição não se responsabiliza por nenhuma informação veiculada fora dos canais oficiais de comunicação da Competição, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas as disponibilizadas no website <http://www.copagoianiaesports.com.br> e e-mails com o domínio @cges, as redes sociais oficiais da CGES e seu canal oficial no YouTube;
3. O Suporte da Competição poderá ser solicitado através da página de suporte da Organização da Competição ou pelo bate-papo da página da Competição;
 - 3.1. A aba de Suporte da Competição deverá ser utilizada quando ocorrerem problemas com a inscrição e questões gerais da Competição;
 - 3.2. Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte via WhatsApp;

4. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;
5. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;
6. Caso o competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou pedido do Suporte, poderá ser desclassificado da Competição.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FORMATO 1 – X1 PLAYSTATION 5 – 1x1 (um contra um)

Formato

1. Serão liberadas 128 de vagas;
2. Os vencedores das partidas serão definidos mediante os confrontos do sorteio em partidas de ida e volta; jogados no Playstation 5 (PS5), em formato x1 (um contra um) entre os participantes – todas as partidas serão presenciais.

Configurações da Partida e de Host

1. Configurações FC24:

Modalidade PS5 - 1v1.

Tempo de partida: 6 minutos (configuração padrão).

Equipe: Livre (Tirando Legends/Ultimate team/All Stars e Seleções Clássicas)

O modo de jogo deve ser ELENCO ONLINE.

Defesa: Tática

Câmera: transmissão TV ou Padrão.

Narração: Desligado.

Prorrogação: Desligado

Pênaltis (PN): Ligado

Substituições: 3 (três)

Clima: Bom

Estação do Ano: Verão

Estádio: Livre

Emoção do Jogador: Ligado

Condições dos Jogadores: Aleatório

Lesões: Ligado

Tipo de Elenco: Online

Controles: Qualquer

Velocidade do Jogo: Normal

Formação Customizada: Permitido

2. **Critério de Desempate: No caso de empate nas duas partidas (ida e volta) teremos o terceiro jogo, caso continue o empate, a partida deverá ser decidida nos Pênaltis. O competidor vencedor avançará na tabela, sendo o competidor perdedor eliminado da Competição;**
3. Qualquer configuração não listada neste tópico não poderá ser alterada dentro do Lobby;
4. O Host será o responsável pela criação do Lobby com as configurações corretas. Se o Host começar a partida com as configurações incorretas, o mesmo poderá ser punido (advertência e/ou desclassificação do Campeonato) pela Organização da Competição;
5. O competidor que estiver na chave superior deverá ser o Host da partida, salvo, levando em consideração a qualidade do sinal e potência da internet;
6. Ambos os Competidores devem concordar que o Host tenha uma conexão de internet razoável (boa para ambos os competidores antes do início de uma partida). Se os competidores não entrarem em acordo com a relação à atuação do Host, deverão solicitar ao Suporte da Competição para decidir quem será o Host da partida. Se o Suporte não estiver disponível, o melhor Host deverá ser utilizado;
7. É altamente recomendado pela Organização que um teste de Lag seja realizado antes do início de cada partida. Se um teste de Lag não for realizado, será entendido que os competidores concordam que o Host poderá ser o competidor previamente definido;
8. Equipes editadas (jogadores editados) acarretarão na desclassificação do competidor responsável pela edição;
9. O Competidor Host poderá ser considerado perdedor da partida caso a configuração da partida esteja incorreta.

Gameplay

1. Para a realização de todas as partidas nesta etapa 1, o competidor deverá estar presencialmente no local do evento no horário marcado.
2. Ao final da partida, os competidores devem obrigatoriamente chamar um arbitro para passar o resultado final.
3. Aquecimentos ou treinos não serão permitidos uma vez que o competidor inicie sua participação na Competição. Se a partida for jogada antes da hora programada, não será considerado como aquecimento e contará como partida oficial;

4. Qualquer competidor poderá desistir da partida se a condição de clima for chovendo ou nevando e nos casos em que qualquer outra configuração da partida estiver incorreta (tempo, pênaltis ligados/desligados, prorrogação ligada/desligada, dentre outras);
5. A desistência deverá ocorrer antes do início da partida. Se ambos os competidores prosseguirem com a partida, estará implícito que ambos os competidores concordaram em jogar na condição de tempo e configurações definidas;
6. Se uma partida não for jogada ou nenhum dos competidores apresentarem mensagem via Suporte juntamente com prova (foto ou vídeo) ou e-mail solicitando a vitória no prazo de até 24 horas após o término da partida em questão, o resultado será definido pela Organização;
7. Caso o competidor resolva abandonar a partida que esteja em andamento, automaticamente estará declarando sua desistência da mesma, sendo desclassificado da Chave.
8. Pausa: Será permitido o uso de “pause” três vezes durante cada tempo, e somente quando a bola estiver fora de campo.

Datas e Horários

1. Após a inscrição, o competidor irá receber via WhatsApp a confirmação, as datas e horários da realização da sua partida;
2. Todas as partidas desta Etapa 1 da competição devem ser jogadas no horário e/ou prazo determinado para realização dos mesmos, na página de partida de cada time e/ou divulgação pela Organização via WhatsApp aos mesmos (em grupos criados para tal finalidade), respeitando as informações fornecidas pela Organização da competição. Horários aproximados de início e término estarão listados no Guia de Informação desta Competição e/ou outros;
3. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa da Organização;
4. Todos os competidores terão previamente acesso aos horários e tabelas das partidas, portanto é de total responsabilidade de cada competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder seus jogos. A equipe organizadora enviará via WhatsApp. Portanto tenha certeza de ter preenchido corretamente o campo de e-mail e telefones para contato, principalmente WhatsApp.

Tolerância de Atrasos

1. Todos os competidores terão período de tolerância de 10 (dez) minutos para comparecer ao Lobby e disputar a partida. Se um competidor não comparecer até o final deste período de tolerância, um membro do Suporte da Competição deverá ser informado sobre a ausência. No caso de ausência de um dos competidores, a vitória por W.O. será concedida ao competidor presente.
 - 1.1. O W.O. (WithoutOpponent) é a atribuição de uma vitória dada a determinado competidor quando o competidor adversário estiver impossibilitado de competir ou quando não existirem adversários;
 - 1.2. Os competidores terão 3 (tres) minutos entre o término de sua partida e o próximo check-in. Se algum dos competidores ultrapassar este tempo, o Suporte deverá ser comunicado desta situação para que possa tomar as providências necessárias.
2. Caso ambos os competidores não apareçam, o competidor locado na chave superior será o vencedor da partida;
3. A condição de W.O. poderá ser aplicada em qualquer situação em que um dos competidores prove a ausência de comunicação de seu oponente, portanto, é importante que sejam guardadas provas sobre o ocorrido. Em caso de falta de provas, a decisão pela punição ou realização da Partida deve ser decidida pela Organização.

Desconexões

1. Serão consideradas como “desconexão” (intencional ou não intencional) da partida, por motivo de problemas técnicos ou estruturais, as seguintes situações:
 - Queda de energia;
 - Queda de internet;
 - Mau funcionamento do console ou controle;
 - Problemas com a TV.
- A premiação será paga em até 60 dias após o final da competição, em conta dos vencedores.

Da premiação: FC24.

COLOCAÇÃO	PREMIAÇÃO
1° Lugar	R\$ 3.000,00
2° Lugar	R\$ 1,500,00
3° Lugar	R\$ 500,00

As alterações das regras

A comissão organizadora se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que podem atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da CGES.