

FEDERAÇÃO DE ESPORTES DIGITAS ISAQUE E AGREGADOS

REGRAS



Diretoria: Arthur Brandão, Anderson Eduardo e David Ribeiro

Sumário

I.	Direção do campeonato.....	3
II.	Escolha dos times.....	3
III.	Funcionamento dos Campeonatos	3
IV.	Financeiro	4
V.	Amistosos Pré-Temporada	5
VI.	Período de Transferências	5
VII.	Jogadores lesionados e suspensos.....	7
VIII.	Realização das partidas	7
IX.	Regras Gerais	8
X.	Registros.....	9

I. Direção do campeonato

A direção da Federação de Esportes Digitais dos Isaques e Agregados (FEDIA) será formada por Arthur Brandão, Anderson Eduardo e David Ribeiro. Esta escolha foi feita com base nos seguintes critérios:

- São os donos dos consoles;
- São os anfitriões;
- Ou seja, São os *donos da bola*.

Qualquer nova regra poderá ser adicionada a qualquer momento, desde que aprovada por unanimidade na diretoria, visando a correção de um problema inicialmente não planejado.

II. Escolha dos times

Com a ordem decidida, sendo do pior para o melhor, será realizada a escolha dos times. Somente times de até três estrelas e meia poderão ser escolhidos.

Este formato de escolha de times garante um maior equilíbrio, pois os considerados piores *players* terão prioridade na escolha de times. Além disso, o time poderá ser escolhido, assim podemos pegar um time ao nosso gosto.

Nenhum time *fake*, como os times do brasileiro, por exemplo, poderá ser escolhido.

III. Funcionamento dos Campeonatos

Serão realizados dois campeonatos por temporada, a Liga FEDIA e a Copa FEDIA, além de uma decisão final, a SuperCopa FEDIA. A Liga FEDIA será realizada em pontos corridos, com os mesmos critérios do Campeonato Brasileiro, como pontuação, critérios de desempate, etc. Em resumo, será pontos corridos, ida e volta. Ao todo, haverá 19 rodadas. A Copa FEDIA Será eliminatória, de ida e volta, com as regras semelhantes à Copa do Brasil.

Ao criar a temporada no sistema FEDIA, serão realizados o sorteio dos confrontos dos times na Liga e na Copa.

Para a Liga FEDIA, os jogos serão sorteados em todas as rodadas. Sendo todos contra todos, pontos corridos. Os confrontos sorteados já levarão em conta a equipe que joga em casa e a que joga fora em cada rodada. No segundo turno, os confrontos serão realizados novamente, com os times que jogaram em casa agora jogando fora de casa. A premiação será dada ao final de cada turno e após o confronto dos campeões dos dois turnos.

Para a Copa FEDIA, os jogos serão intercalados entre as rodadas da liga. Após a 7ª rodada da liga, ocorrerá as duas partidas (ida e volta) das quartas de final da Copa FEDIA, utilizando a opção '*Jogar Ida e Volta*' do FIFA. As duas partidas (ida e volta) das semifinais ocorrerão depois da 14ª rodada da Liga FEDIA, utilizando a opção '*Jogar Ida e Volta*' do FIFA. A final, em jogo único, ocorrerá após o fim da última rodada da Liga FEDIA.

A SuperCopa FEDIA possui apenas um jogo único, entre os campeões da Liga e da Copa FEDIA. No caso de ser o mesmo time, o campeão da Copa enfrenta do vice-campeão da Liga.

O sorteio da Copa FEDIA também definirá todos os confrontos da temporada. Seguindo o seguinte modelo:

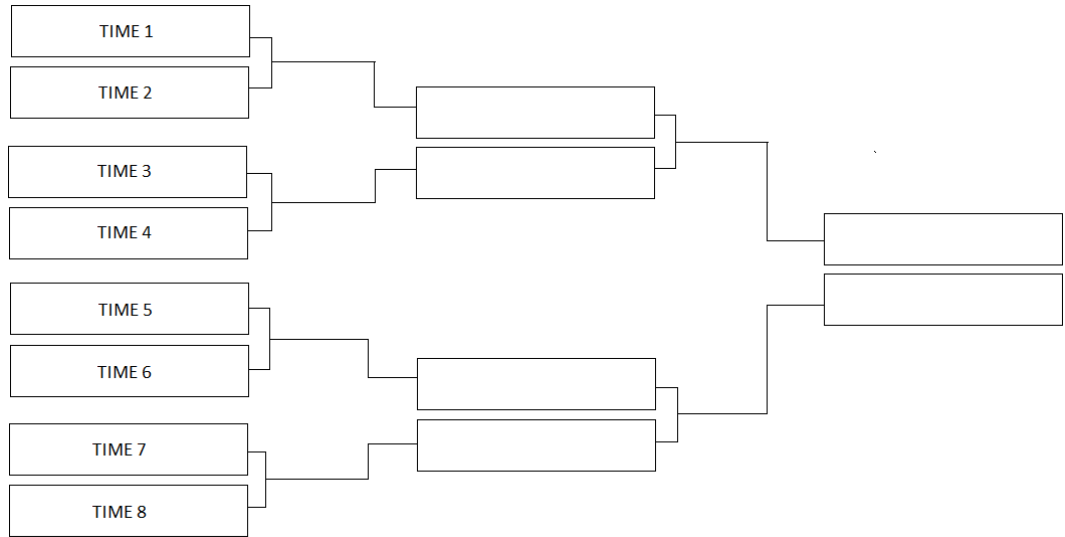


Figura 1: Copa FEDIA - Modelo de Confrontos

Todos os sorteios serão realizados automaticamente pelo sistema FEDIA no início da temporada.

IV. Financeiro

No início de cada temporada, cada time receberá o valor de € 15.000.000,00 do patrocinador mais € 2.500.000,00 por cada temporada, desconsiderando a primeira. Ou seja, na primeira, o patrocínio é € 15.000.000,00, na segunda, o patrocínio é € 17.500.000,00, e assim sucessivamente. Este valor auxiliará bastante no equilíbrio geral de valores. Será mantido uma premiação maior para quem for melhor na temporada, mas o patrocínio dará uma certa quantia a todos, no começo da temporada.

Ao final da Copa e Liga FEDIA, os jogadores com mais gols, por campeonato, dividirão um prêmio de € 5.000.000,00. Da mesma forma, cada partida terá seu MVP (melhor em campo). O time do jogador com mais prêmios de melhor em campo na Liga FEDIA receberá um prêmio de € 5.000.000,00. Em caso de empate, o time mais bem colocado leva o prêmio.

Segue as premiações:

Liga	
Conquista	Valor
Campeão	€ 3.000.000,00
Campeão do turno	€ 15.000.000,00
Vice-Campeão do turno	€ 13.000.000,00
Terceiro colocado do turno	€ 12.250.000,00

Quarto colocado do turno	€ 11.500.000,00
Quinto colocado do turno	€ 10.750.000,00
Sexto colocado do turno	€ 10.000.000,00
Sétimo colocado do turno	€ 9.250.000,00
Oitavo colocado do turno	€ 8.500.000,00
Nono colocado do turno	€ 7.750.000,00
Décimo colocado do turno	€ 7.000.000,00
Artilharia	€ 2.000.000,00
Melhor Jogador	€ 2.000.000,00
Copa	
Conquista	Valor
Passar das Quartas de Final	€ 4.000.000,00
Passar das Semifinais	€ 8.000.000,00
Campeão	€ 3.000.000,00
Artilharia	€ 2.000.000,00
SuperCopa	
Campeão	€ 2.000.000,00

Desta forma, a premiação máxima por temporada, excluindo o patrocínio, é de € 56.000.000,00.

V. Amistosos Pré-Temporada

Poderão ser realizados amistosos de pré-temporada, 1 contra 1 ou 2 contra 2, com o consentimento de todos os envolvidos.

Os participantes entrarão em acordo sobre o valor do amistoso, com as opções de € 1.000.000,00, € 2.000.000,00 ou € 3.000.000,00 de cada participante. O vencedor leva a soma de dinheiro. Caso seja 2 contra 2, a soma é dividida entre os vencedores.

Em um amistoso 2 contra 2, deverá ser selecionado um dos times dos dois participantes.

Lesões são consideradas normalmente nos amistosos, assim como em qualquer partida de campeonato.

VI. Período de Transferências

O período de transferências será aberto duas vezes na temporada, uma no começo e outra no meio, entre os dois turnos. Na primeira temporada, abrirá somente no meio. Haverá dois tipos de mercados nos períodos de transferências, o mercado externo e o interno. A data do período de transferência será informada pela diretoria com, no mínimo, um dia de antecedência. O período de transferência terá duração máxima de uma semana ou até a rodada seguinte.

Todos os jogadores serão avaliados pelo seu valor de mercado no dia da transferência no site do Sofifa (sofifa.com), que possui os valores dos jogadores no FIFA. No caso de jogadores de valor 0 a fórmula $(\text{RATING} * (((\text{AGE} + \text{POTENCIAL} + \text{POSITION}) / 100) + 1))$ será utilizada para calcular seu valor. Será usado sempre a

versão atual do FIFA no início do torneio, no nosso caso o FIFA 19, na atualização de 17/01/2019. Nenhum jogador *fake*, como os do brasileiro, por exemplo, poderá ser contratado.

Esse valor só é alterado quando algum jogador é comprado pela sua multa rescisória. Neste caso o valor do jogador passa a ser o que foi pago na multa.

Todo jogador terá uma multa rescisória, que corresponde à 2 vezes o valor de mercado do jogador no site, caso seu valor seja de até € 10.000.000,00 ou 1.5 vezes, caso seu valor seja acima de € 10.000.000,00. Jogadores com o valor entre € 7.500.000,00 e € 10.000.000,00 terão o valor da multa fixo em € 15.000.000,00.

Em caso de pagamento de multa, o jogador será transferido independentemente da vontade do *player* de seu antigo time de vendê-lo. Quando algum jogador é comprado pelo pagamento da multa rescisória, seu valor passa a ser o da multa. Assim, o novo valor da sua multa rescisória passa a ser tabelado de acordo com seu novo valor.

A multa rescisória de um jogador só pode ser paga pelo menos uma temporada depois da sua contratação.

Nenhum jogador poderá se transferir duas vezes no mesmo período de transferências.

Será permitida a venda de jogadores para o mercado externo. O *player* que vender receberá a quantia referente à metade do valor de mercado do jogador. No período de início de temporada, cada *player* pode vender um jogador, no de meio de temporada, cada *player* pode vender dois jogadores.

Para o mercado externo, os *players* serão listados na ordem do pior classificado na Liga FEDIA para o melhor ao final no primeiro turno. Nesta ordem, cada player tem direito a comprar 1 jogador por vez, passando a vez para o próximo. Quando acabar uma rodada, começa outra normalmente, até que ninguém mais contrate ou alcance a quinta e última rodada, sendo a primeira destinada apenas a pagamento de multas. Após acabar a quinta rodada, qualquer player pode contratar qualquer jogador até o fim do mercado, com a exceção de pagamento de multa, que só pode ser feita até a quarta rodada.

A vez de cada player durará 3 horas, se acabar este tempo e o player não informar sua contratação, perde sua vez. Essa vez iniciará no dia com o *player* da vez. A vez do primeiro *player* será até às 13 horas, do segundo, até às 16 horas, do terceiro, até às 19 e do quarto até às 22 horas. Ao comprar mais cedo, o player já passa sua vez para o próximo, e este já pode comprar antes também, iniciando a vez do *player* seguinte, e assim sucessivamente. Assim, cada dia poderá ter mais de 4 contratações. O tempo da vez de cada *player* determina somente a perda da sua vez.

O pagamento de multa rescisória de um jogador só pode ser realizado na vez do player que contratar e até somente a quarta rodada.

Haverá uma rodada somente para pagamento de multas antes das 4 rodadas do mercado externo e interno, para que cada *player* tenha pelo menos uma chance de pagar a multa de um jogador antes de alguma transferência interna. Além disso, somente até a

3ª rodada de contratações é permitido pagar multa, para que o *player* possa repor perdas por multas. Desta forma, também serão 4 rodadas podendo pagar multas.

Todos os dias do período de transferências, o intervalo de horas da vez de cada *player* é entre às 10 horas e às 22 horas. Pode-se contratar jogadores fora deste intervalo e dentro do período de transferências, mas o *player* só perde a sua vez dentro deste intervalo de horas. Assim, se algum *player* contratar de madrugada, por exemplo, o *player* seguinte terá sua vez até as 13 horas.

O ideal é que o *player*, ao saber a data do período com antecedência, pesquise os jogadores que quer contratar do mercado externo, para não precisar das 3 horas da sua rodada. Assim, quando chegar a sua vez, ele já informará o jogador diretamente, sem precisar pesquisar.

O *player* deve informar para diretoria quando terminar suas contratações, para fechar seu período de transferência externo. Pois, se um *player* quiser contratar apenas um jogador, ele não precisa estar nas próximas rodadas.

Para o mercado interno, a transferência só será concretizada quando uma das duas partes informar à diretoria que o acordo foi sacramentado e poderá ser feito somente na vez de um dos dois *players*.

Depois da quarta e última rodada de contratações, os times podem fazer contratações de mercado interno ou externo, no momento que desejarem, dentro do período de transferências.

VII. Jogadores lesionados e suspensos

Um jogador que receber um cartão vermelho na partida ou acumular 2 amarelos será suspenso por 1 jogo.

Quando um jogador levar cartão vermelho direto, seu time será multado em € 1.000.000,00.

Jogadores suspensos ou lesionados não podem ficar na escalação inicial.

Antes de cada partida, os jogadores suspensos ou lesionados deverão ser informados, mas será de total responsabilidade do *player* que escalar. Assim, mesmo que não seja informado, o *player* que escalar um jogador que não pode, será punido com a derrota por WO, ou seja, 3x0.

O tempo de lesão do jogador será determinado pelo sistema FEDIA. Caso a lesão seja leve (*band aid*), o jogador ficará de fora entre 1 e 2 jogos. Caso seja grave (ambulância), entre 3 e 7 jogos.

Jogadores que sofreram uma lesão leve (*band aid*) e se curaram durante o jogo antes de serem substituídos têm a chance de não ficarem lesionados.

VIII. Realização das partidas

As partidas serão sempre realizadas todo sábado, das 9 horas às 12 horas. Esta disponibilidade é o único pré-requisito para participar do torneio.

Só será permitido organizar partidas em horários alternativos com o consentimento de, pelo menos 50% dos *players*.

As partidas só terão validade com a presença de, no mínimo, um membro da diretoria, ou no consentimento por unanimidade da diretoria.

Cada *player* tem o direito de faltar até 2 sábados no mesmo turno, ou até 4 sábados na temporada. Se ele for jogar em algum dia da semana em que pelo menos metade dos *players* estejam presentes, desconta uma falta no turno e temporada corrente, se tiver falta. Se algum *player* já tiver atingido o limite de faltas e faltar mais uma vês, ele poderá repor se marcar jogos em algum dia durante a semana seguinte e pelo menos metade dos *players* estiverem presentes. Senão, perde por WO todos os jogos do turno, caso o WO seja do turno, ou temporada, caso o WO seja da temporada.

No caso da Copa, o *player* será eliminado desde o início por WO, se ainda estiver na Copa. Assim, os confrontos vencidos por ele serão anulados e os jogos necessários serão realizados novamente, com os elencos atuais. Assim, por exemplo, se um *player* jogou as classificatórias da Copa, já estava na final e tomou WO na temporada, o *player* eliminado nas classificatórias passará automaticamente, e essa quartas de final e a semifinal serão realizadas novamente, com os elencos atuais. Mas se o *player*, por exemplo, for eliminado na semifinal e depois disso tomou WO, segue normalmente os jogos da Copa.

No caso das classificatórias da Copa, o *player* que tomar WO participa normalmente para disputar a vaga na Copa da temporada seguinte.

Caso algum *player* receba WO por duas temporadas seguidas, ele será expulso do FEDIA.

Somente faltas nos sábados serão consideradas.

IX. Regras Gerais

- Casos de *brothagem* serão analisados pela diretoria. Caso o réu seja declarado culpado pela maioria da diretoria, ele sofrerá a punição. Em caso de *brothagem* dentro da partida, o *player* perderá o jogo por WO, não contando seus gols. Além disto, está passivo de multa em dinheiro virtual.

- Em caso de queixa de controle com algum defeito, os jogadores obrigatoriamente trocarão os controles no intervalo, ou seja, cada um joga um tempo com cada controle.

- Cada partida terá a duração de 5 minutos, no nível lendário. As regras dos times de casa e de fora devem ser seguidas. Além disso, as partidas terão condições climáticas e horário aleatórios.

- O elenco de cada equipe será definido pelo elenco atualizado no FIFA no início do FEDIA (primeiro dia da primeira temporada). Após isso, alteração de elenco na vida real não fará nenhuma alteração nos elencos do FEDIA, nem mesmo de jogadores que voltarem de empréstimo.

- Só é permitido o *player* pausar o jogo quando estiver com a posse da bola ou com o jogo parado.

- Ao final de cada partida, os *players* deverão deixa-la aberta e não clicar em ‘*Terminar Partida*’, para que a diretoria analise e cadastre os dados da partida no sistema FEDIA, a partir do menu ‘*Avaliação*’.

- Quando houver casos de atitudes antiesportivas, como desistência, por exemplo, e sua punição ainda não tiver sido prevista nas regras, o *player* que praticar a atitude antiesportiva será punido com a punição que será decidida posteriormente.

- Quando houver desistência no meio da partida, o *player* desistente será multado em € 5.000.000,00. Além disso, se o placar estiver contando 3 ou mais gols de diferença, mantém o resultado, se a diferença for menor que 3, o placar será aumentado para 3 gols de diferença, contabilizando para os jogadores (artilharia) somente os gols feitos na partida.

- Quando houver casos de gols contra intencionais por raiva ou qualquer outro motivo semelhante, o *player* que praticou o ato de gols contra será multado em € 3.000.000,00 por cada gol contra intencional.

- O time da casa tem o direito de escolher o console, o clima e o horário da partida. No caso de partidas de Copa e SuperCopa, o console deve ser o Xbox principal. Assim o player que jogar em casa escolhe apenas o clima e o horário.

X. Registros

Serão guardados e de fácil acesso, sob responsabilidade de diretoria, as informações referentes aos times, Liga e Copa FEDIA.

Em cada um dos dois campeonatos, serão mantidos os registros de tabela atual, artilharia, suspensos e lesionados. Além disso também serão registradas as situações de histórico de transferências e finanças atuais de cada time.