

FIFA

1. Configuração de partidas

- ✓ **Tempo de jogo:** 10 minutos (5 min em cada tempo).
- ✓ **Modo de Dificuldade:** Lendário.
- ✓ **Setas:** Verdes.
- ✓ **Lesões:** Sim.
- ✓ **Condições do Tempo:** Aleatório.
- ✓ **Estádio:** Aleatório.
- ✓ **Juiz do jogo:** Aleatório.
- ✓ **Barra de Cansaço:** Ligado.
- ✓ **Câmera:** A que vem no jogo (regular). Só pode ser alterada em comum acordo dos jogadores.
- ✓ **Controle de vídeo game:** obrigatório. Caso não tenha organização fornecerá controle comum para jogar.
- ✓ **Tempo de arrumação inicial dos times:** 2 minutos.
- ✓ **Pause no jogo:** liberado, mas a bola tem que estar parada e avisar ao adversário. Parada de 2 (dois) minutos, no máximo, para organizar o time no intervalo.

Os jogadores deverão estar presentes na área do torneio em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partidas. Após a liberação das estações e chamada oficial dos juízes do GameDay, os jogadores terão 2 (dois) minutos para se apresentarem e ocuparem seus postos nas estações designadas. A configuração das partidas é de responsabilidade dos juízes do GameDay.

2. Regras do torneio

- As partidas serão jogadas de acordo com a estrutura da competição e o horário fornecido pelo comitê organizador do GameDay.
- Uma partida oficial poderá começar somente com aprovação dos juízes do GameDay. Qualquer partida iniciada sem a aprovação dos mesmos será considerada uma partida não-oficial.

- Os jogadores não devem sair de um jogo oficial em progresso, com exceção quando autorizados pelos juízes do GameDay. Caso ocorra de sair sem autorização, será desclassificado.
- Durante uma partida oficial, os jogadores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas na mesma, como pais ou torcidas em geral, mesmo quando houver pausas no jogo. As pessoas envolvidas na partida são os jogadores e os juízes do GameDay.
- Um jogador não pode fazer tática para outro e nem ficar por perto falando o que precisar ser mexido ou dando palpite durante a partida.
- Caso o jogador emprestar seu controle, não poderá atrapalhar o jogador que ele emprestou o controle. Caso o campeonato seja atrasado por este motivo, será considerado WO na sua partida.
- O jogo só começa ou recomeça com autorização dos organizadores.

3. Atrasos e WO

- Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2 x 0). Não haverá tolerância de horário.
- É solicitado aos participantes que se mantenham informados sobre horários de suas sessões e que estejam sempre à disposição 15 minutos antes do horário previsto das mesmas, com o intuito de evitar atrasos e a perda de partidas por WO.
- Os jogadores são responsáveis pelo bom funcionamento e instalação de seus controles. Os oficiais do torneio poderão possivelmente ajudar os jogadores com assuntos técnicos, mas não atrasarão o horário do torneio por tais motivos, acarretando em WO para o causador do atraso, caso não solucione o problema com agilidade.
- O jogador que tomar WO no 1º jogo será substituído por alguém da lista de espera que começará jogando desde o 1º jogo. Caso o jogador chegue ao local no 2º jogo ele poderá jogar e ficará com WO

no jogo ausente. Caso passe do 2º jogo, este jogador não poderá mais jogar em seu grupo indo para a lista de espera.

- Em casos de tilt, falta de luz ou travamento da máquina o jogo recomeça com o mesmo placar que parou. Caso já esteja no 2º tempo, será jogado apenas 1 tempo da partida.
- Casos de BUG do jogo (com exceção do gol duplicado no replay) prevalecerá a decisão da máquina.
- Será permitida a alteração do botão *configuration*, portanto todos deverão olhar antes do início da partida tanto o “*player setting*” como o “*button configuration*”.

4. Penalizações

O jogador deverá permanecer durante o jogo, sem xingamentos pesados, sem “choradeiras” exageradas, sem narrações do jogo, sem reclamações constantes, sem reações agressivas ou antiesportivas.

Os fiscais terão todo poder para decidir o que ele considera de errado. Em caso de alguma irregularidade, o jogador que estiver sofrendo o anti-jogo deverá pausar o jogo e chamar um dos fiscais.

Casos extraordinários, ou seja, extra-regra, serão analisados e resolvidos pelos organizadores do campeonato.

Caso o jogador pare o jogo com a bola rolando, o fiscal irá advertir. Na 3ª advertência, será punido com um gol.

O Jogador que “entregar o jogo” será punido sofrendo a derrota de 3 x 0 neste jogo.

Fazer gol contra propositalmente será eliminado do campeonato.

O jogador que acabar com o jogo devido ao máximo de expulsões permitidas, sofrerá derrota pelo placar que estiver perdendo. Caso o mesmo esteja ganhando ele automaticamente sofre derrota por 2 x 0.

Caso algum jogador falte no um jogo do mata-mata ele perde por WO.

5. Classificação

Se classificarão todos os primeiros colocados e os 3 melhores segundos colocados. Se em um grupo der empate, a vaga será decidida nos critérios de

desempate. A classificação dos melhores segundo colocados também será decidida por esses critérios:

- ✓ 1º Número de Pontos.
- ✓ 2º Número de Vitórias.
- ✓ 3º Gols Pró menos Gols Contra (saldo de gols).
- ✓ 4º Menor número de Cartões Vermelhos.
- ✓ 5º Menor número de Cartões Amarelos.
- ✓ Nas fases de mata-mata, no caso de empate terão pênaltis, nada de prorrogação.