

**REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO**  
**COPA DO BRASIL DE FUTEBOL DIGITAL 2018**





## Sumário

SOBRE A CBFDV .....	3
O EVENTO .....	4
PREMIAÇÃO .....	4
GERAL .....	4
DAS INSCRIÇÕES .....	5
COMITÊ ORGANIZADOR, DIRETOR DE COMPETIÇÃO E JUÍZES .....	5
FORMATO DA FASE DE GRUPOS .....	5
DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES NA FASE FINAL .....	6
CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO .....	6
CONFIGURAÇÃO PRÉ JOGO DAS PARTIDAS PES 2018 .....	6
REGRAS GERAIS .....	7



## SOBRE A CBFDV

A **Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual – CBFDV** – é uma instituição civil registrada, legalmente constituída sem fins lucrativos, que foi criada em dezembro de 2005, visando unificar as Federações Regionais que já realizavam campeonatos por todo país há mais de dois anos.

A CBFDV tem sede e foro na Asa Sul, Brasília-DF, tendo como Presidente em exercício, Wanderson A Ribeiro e Edivaldo dos Santos Júnior como Presidente de Honra, tendo realizado diversos campeonatos pelo Brasil entre eles o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital desde 2006 e a Copa do Brasil de Futebol Digital desde 2010.

O compromisso da CBFDV em defender os interesses das federações vem com este projeto inédito no Brasil e único, incentivando este Esporte que cresce em todo país há mais de 12 anos, promovendo e reunindo as diversas Federações Regionais por meio de atividades inter-regionais e criando oportunidades de uma nova forma de entretenimento dentro do Brasil.

A CBFDV pretende consolidar de vez o Brasil no cenário mundial de grandes centros de futebol virtual. Espera-se, com uma estrutura profissional e organizada, dentro do âmbito legal, desmistificar a imagem do futebol virtual destinado para crianças, hobby que há muito tempo deixou de ser infantil e, com a ajuda de todos, em um curto espaço de tempo, se tornará um desporto nacional bem divulgado, com federações em todos estados e com um grande número de adeptos.



## O EVENTO

O Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2018 é uma competição esportiva organizada pela Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual - CBFDV - que visa promover o futebol digital como uma forma de estímulo para a prática de atividades que desenvolvem a coordenação motora, a criatividade e o espírito de equipe.

O futebol digital consiste na prática do futebol por meio de jogos digitais para videogames ou computadores pessoais (PC).

A Copa do Brasil de Futebol Digital 2018 ocorrerá entre os dias 01 a 31 de agosto com a presença de 109 (cento e nove) jogadores na modalidade Pro Evolution Soccer 2018 e ocorrerá no modo on-line. Os jogadores classificados para a Final Nacional disputarão nos dias 22 e 23 de setembro de 2018, em São Paulo no Estádio do Pacaembu, dentro das dependências do Museu do Futebol, o título de Campeão da Copa do Brasil de Futebol Digital 2018 na plataforma **PlayStation 4**, da Sony.

## PREMIAÇÃO

### **Primeiro lugar:**

R\$ 1.500,00 + vaga para o CBFDV 2019 com todas as despesas pagas

### **Segundo lugar:**

R\$ 500,00

## GERAL

Os jogadores classificados para a COPA DO BRASIL DE FUTEBOL DIGITAL 2018 concordam e aceitam todas as condições deste **Regulamento de Competição**, bem como do regulamento e regras em todas as suas condições, fases e termos, ficando a critério da CBFDV, organizadora do evento, qualquer resolução que se faça necessária, sendo sua decisão soberana e inquestionável em qualquer esfera.



## DAS INSCRIÇÕES

### **Para participar das seletivas o interessado deverá:**

Fazer a inscrição junto as federações, torneios oficializados pela CBF DV, conforme disponibilidade de vagas e apresentar perfeitas condições de saúde para a prática dessa modalidade de esporte.

### **Muita atenção:**

Os jogadores Menores de Idade inscritos, para estarem aptos a participar do evento, deverão estar acompanhados de um responsável legal ou em posse de documento autorizando e designando um responsável para seu acompanhamento.

## COMITÊ ORGANIZADOR, DIRETOR DE COMPETIÇÃO E JUÍZES

O diretor de competição, além de ser responsável pelo desenvolvimento de todo o regulamento, terá função de julgar imparcialmente casos extraordinários inerentes a regras contraditórias ou que não tenham sido citadas em todo o regulamento, com total autoridade em substituir ou adicionar novas regras no decorrer do campeonato. Suas decisões deverão ser respeitadas sem nenhum tipo de objeção por parte de federações, jogadores ou terceiros.

O diretor de competição terá autoridade absoluta para dar avisos, advertências, eliminar jogadores e tomar parte no estudo de infrações para sanções.

## FORMATO DA FASE DE GRUPOS

Na primeira fase os jogadores serão divididos em 16 grupos de até 7 (sete) jogadores, a ser definido por sorteio ao vivo pelo Facebook, para modalidade PES 2018 de acordo com a quantidade de jogadores inscritos no campeonato (Fase de Grupos) e disputarão partidas apenas de ida,



classificando-se os 04 (quatro) primeiros colocados de cada grupo, considerando os seguintes critérios: pontos marcados, vitórias, confronto direto e saldo de gols pró.

## DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES NA FASE FINAL

Os confrontos das 32<sup>a</sup> de Finais de PES serão definidos através dos jogadores classificados de 1 a 64 colocados conforme as classificações dos grupos. Seguindo a seguinte ordem para definição dos confrontos, o 1<sup>o</sup>/2<sup>o</sup> colocado do grupo A enfrenta contra um 3<sup>o</sup>/4<sup>o</sup> colocado do grupo P, e assim sucessivamente.

## CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

**Fase de Grupos (10 dias)** - 01/08/2018 a 10/08/2018 – 23:59h

**32as de Finais (5 dias)** - 11/08/2018 a 15/08/2018 – 23:59h

**16as de Finais (5 dias)** - 16/08/2018 a 20/08/2018 – 23:59h

**8as de Finais (4 dias)** - 21/08/2018 a 24/08/2018 – 23:59h

**4as de Finais (4 dias)** - 25/08/2018 a 28/08/2018 – 23:59h

**Semi Finais (3 dias)** - 29/08/2018 a 31/08/2018 – 23:59h

**FINAL** – 22 e 23/09/2018 Presencial em São Paulo

**\*\*Atenção aos prazos para os jogos da 1<sup>a</sup> fase e mata mata. Os mesmos não serão estendidos para manter o correto andamento da competição.**

## CONFIGURAÇÃO PRÉ JOGO DAS PARTIDAS PES 2018

- ✓ Local do Jogo: Lobby de Amistosos
- ✓ Tempo: 10 minutos



- ✓ Lesões: Ligado
- ✓ Estádio: Livre
- ✓ Período: Noite
- ✓ Estação do Ano: Verão
- ✓ Clima: Bom
- ✓ Altura da Grama: Normal
- ✓ Condição do Campo: Normal

## REGRAS GERAIS

Todos os jogos deverão ser marcados nos grupos de Whatsapp que serão criados pelo Adm do campeonato, assim como resultados, reclamações e dúvidas.

O vencedor de cada partida deverá postar o resultado no “Grupo de Origem” e também na tabela do campeonato disponibilizado no portal da CBFFDV.

No último dia quem tiver realizado menos jogos tomará W.O (jogador A fez 6 jogos e jogador B fez 3, o jogador que ganha de W.O nesse caso é o que fez mais jogos).

Jogos não realizados serão analisados. Dependendo do caso, será dado WO ou a partida não será considerada.

Jogador que terminar ou puxar o cabo de energia do console antes do fim da partida será penalizado com o acréscimo de 3 gols ao resultado final, mesmo que a partida esteja nos acréscimos finais

Casos de lag na conexão, desconexão, cera na defesa (gaiola) ou qualquer outro tipo de desonestidade será analisado pelo Adm da CBF DV e punido correndo o risco de desclassificação do atleta.

É importante que todos tenham bom senso. Se a conexão está pesada remarquem a partida para outro horário e tente resolver as coisas entre os



próprios atletas. Em último caso, a organização estará à disposição para ajuda-los.

Se cair a conexão durante a partida por favor procurar o Adm, cada caso será analisado.

Se estiver no 1º Tempo, joguem o jogo novamente com placar que estava, caso a conexão caia no segundo tempo será necessário jogar mais um tempo do jogo continuando o placar que estava.

Não será admitido nenhum tipo de ofensa ao adversário dentro o fora do grupo, correndo o risco de desclassificação do campeonato.

Jogador que chegar ao penúltimo dia do prazo com 0 partidas realizadas será eliminado

Demais dúvidas e acontecimentos que possa ocorrer será analisado e julgado pela CBF DV.

Boa Copa a todos!

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DIGITAL E VIRTUAL