



BELO HORIZONTE

REGULAMENTO OFICIAL

Sumário

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA.....	3
CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES.....	5
CAPÍTULO III – DA CONTAGEM DOS PONTOS	6
CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS:	7
CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO	8
CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	8

I STARTUP CUP DE FUTEBOL DIGITAL – FIFA 2019

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - O I Startup Cup de Futebol Digital – FIFA 2019 – irá acontecer entre os dias 13/11/2018 e 13/12/2018, conforme tabela que será divulgada no site oficial da e-SporTI futebol – www.e-sporti.com.br.

Art. 2º - Na primeira Fase, os 64 (**sessenta e quatro**) jogadores participantes serão divididas em **8 (grupos) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H)**.

Art. 3º - Os grupos **A, B, C, D, E, F, G e H** serão compostos por **08 (oito)** jogadores cada. Será dada prioridade para a separação de grupos, o agrupamento de jogadores de uma mesma startup, espaços coworkings e aceleradoras a fim de facilitar o agendamento dos jogos da primeira fase. Caso existam, após este procedimento, jogadores de outros espaços, os jogos poderão ser realizados de maneira off-line, com um dos jogadores se deslocando ao espaço do outro jogador, ou de maneira on-line, ficando sob a responsabilidade do jogador ou do espaço coworking a correta configuração e pagamento da PSN (Playstation Network) para que seja possível a realização de jogos on-line. É permitido a qualquer jogador que suas partidas, se jogadas de modo on-line, sejam realizadas fora do espaço coworking (exemplo: console próprio em casa)

Art. 4º - Na primeira fase, os jogadores jogarão dentro do próprio grupo, em turno único de maneira on-line (espaço coworking ou própria residência) ou presencial (off-line) dentro dos espaços destinados por startups, coworkings ou aceleradoras para a realização de jogos durante o período da primeira fase.

§ 1º – É de responsabilidade de cada atleta (independente do resultado), quando da realização da partida ainda na fase de grupos, o acesso ao painel da competição na plataforma e-sporti.com.br e realizar a correta marcação do resultado de sua partida acompanhado, preferencialmente, de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

§ 2º – É de responsabilidade dos atletas, quando agendadas partidas on-line para a fase grupos, a busca pela informação da gamertag, nickname, psn tag do adversário para que os jogadores possam buscar seus corretos adversários dentro do sistema.

§ 3º – É de responsabilidade dos atletas, na Primeira Fase da competição, providenciar seu próprio controle. Espaços coworkings e empresas startups que irão colaborar com a fase de grupos em seus respectivos locais de trabalho, poderão (mas não serão obrigados) disponibilizar controles para os jogadores. Recomenda-se que cada

jogador providencie seu controle (para evitar a falta do mesmo ou até mesmo o risco de jogar em controles que apresentem defeitos).

Art. 5º - ESTARÃO AUTOMATICAMENTE CLASSIFICADOS PARA A PRÓXIMA FASE DA COMPETIÇÃO- FASES FINAIS (OITAVAS DE FINAIS) – OS 2 (DOIS) PRIMEIROS COLOCADOS DE CADA GRUPO.

Art. 6º - Em caso de empate entre dois ou mais jogadores que impossibilite determinar os jogadores classificados para as Oitavas de finais, o seguinte critério será obedecido:

- 1) número de vitórias;
- 2) saldo de gols;
- 3) gols pró;
- 4) gols contra;
- 5) confronto direto;
- 6) sorteio.

Art. 7º - Para as oitavas de finais, quartas de finais, semi finais e a Grande Final, os jogadores se enfrentarão no dia e horário definidos em tabela, da seguinte forma:

OITAVAS DE FINAIS

Jogo 01 - 01º COLOCADO GERAL x 16º COLOCADO GERAL

Jogo 02 - 02º COLOCADO GERAL x 15º COLOCADO GERAL

Jogo 03 - 03º COLOCADO GERAL x 14º COLOCADO GERAL

Jogo 04 - 04º COLOCADO GERAL x 13º COLOCADO GERAL

Jogo 05 - 05º COLOCADO GERAL x 12º COLOCADO GERAL

Jogo 06 - 06º COLOCADO GERAL x 11º COLOCADO GERAL

Jogo 07 - 07º COLOCADO GERAL x 10º COLOCADO GERAL

Jogo 08 - 08º COLOCADO GERAL x 09º COLOCADO GERAL

QUARTAS DE FINAIS

Jogo 09 – VENCEDOR DO Jogo 01 x VENCEDOR DO Jogo 08

Jogo 10 – VENCEDOR DO Jogo 02 x VENCEDOR DO Jogo 07

Jogo 11 – VENCEDOR DO Jogo 03 x VENCEDOR DO Jogo 06

Jogo 12 – VENCEDOR DO Jogo 04 x VENCEDOR DO Jogo 05

SEMI FINAIS

Jogo 13 – VENCEDOR DO Jogo 09 x VENCEDOR DO Jogo 12

Jogo 14 – VENCEDOR DO Jogo 10 x VENCEDOR DO Jogo 11

FINAL

Jogo 15 – VENCEDOR DO Jogo 13 x VENCEDOR DO Jogo 14

Art. 8º - Nos jogos das **OITAVAS DE FINAL** até as **GRANDE FINAL**, os jogadores jogarão em jogos de ida e volta, sem vantagem alguma, com os modos prorrogação e disputa de pênaltis ligados. Caso a somatória de gols das partidas termine empatada (exemplo: Jogo 1 – Time A 4x1 Time B, Jogo 2 – Time A 0x3 Time B, o resultado final é 4x4). Persistido o empate, após a prorrogação o jogo será decidido nas cobranças de pênaltis de forma alternada até que tenha um vencedor.

Art. 9º - O organização dos grupos e dos jogos será definido por meio de sorteio on-line a ser transmitido na semana anterior ao início do campeonato, com data e hora a ser informada pela organização do torneio, respeitando a premissa estabelecida no Art. 3. A gravação do sorteio ficará disponível no portal da competição e redes sociais da e-SporTI e seus parceiros.

Art. 10º - A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de equipes participantes até 24 (vinte e quatro) horas antes da data do Sorteio On-line em função de eventual necessidade de readequar a fórmula de disputa à quantidade de jogadores inscritos.

CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Art. 1º - O período de inscrição de equipes se encerrará no dia **13/11/2018**, às **19h**.

§1º - O valor da inscrição é R\$ 50,00 (cinquenta reais), por atleta, pago até **13/11/2018**, às **19h**, data e horário limites da inscrição dos jogadores.

§2º - A inscrição deverá ser feita pela plataforma e-SporTI, da Organização StartUp Cup FIFA League disponível em www.e-sporti.com.br, na cidade correspondente à permissão do jogador (vinculado à região da empresa StartUp, coworkings e aceleradoras)

Art. 2º - Cada jogador inscrito deverá preencher no Nickname/Apelido do Atleta, na área “Minha conta”, dentro do painel e-SporTI, a seguinte informação: nome da startup, coworking ou aceleradora que representa mais o símbolo “_”, seguido de seu primeiro nome (exemplo: o jogador Cristian Gomes, da Startup SporTI deverá colocar – SporTI_Cristian Gomes).

§ Único – A adequação do nome do jogador é de responsabilidade do próprio jogador, bem como o preenchimento completo do cadastro dentro do sistema. A foto do jogador dentro do painel da e-SporTI deverá ser do próprio atleta não sendo aceitos imagens ou figuras diferentes, exceto, no caso de o jogador utilizar como foto a logo da startup, coworking ou aceledora que representa, estando de acordo com o Nickname/Apelido preenchido no sistema.

Art. 3º - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **13/11/2018**.

Art. 4º - **Obrigatório apresentar um DOCUMENTO DE IDENTIFICAÇÃO COM FOTO ao representante de arbitragem nas fases finais da competição. Caso não tenha um documento de identificação com foto, o atleta não terá condições de jogo.**

Art. 5º - Um jogador não poderá jogar por mais de uma StartUp, coworking ou aceleradora durante toda a competição.

Art. 6º - Apenas jogadores **amadores** vinculados a startups, coworkings, aceleradoras, incubadoras e empresas que atuam, especificamente, no ecossistema de startups de Belo Horizonte e Região serão aceitos.

§ Único - A organização do campeonato reserva-se no direito de solicitar termo que comprove a relação entre atletas e suas respectivas startups, coworkings, aceleradoras, incubadoras e empresas que atuam, especificamente, no ecossistema de startups.

Art. 7º - Não são aceitos jogadores profissionais ou que disputaram competições oficiais de FIFA, na última edição do jogo, FIFA 18.

Art. 8º - Caso o limite de vagas de jogadores – sessenta e quatro jogadores – seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição do jogador;
- b) data do pagamento da inscrição;
- c) situação dos jogadores inscritos;
- d) sorteio.

CAPÍTULO III – DA CONTAGEM DOS PONTOS

Art. 1º - A contagem de pontos obedecerá aos seguintes critérios:

- a) em caso de vitória serão computados 03 (três) pontos positivos da partida;
- b) em caso de empate será computado 01 (um) ponto para cada equipe;
- c) em caso de derrota não terá nenhum ponto;
- d) em caso de “W.O.” serão computados 03 (três) pontos positivos para o jogador que comprovou comparecimento para jogo.

§ Único – O jogador que perder por W.O. por não comparecimento ao local da partida (off-line) ou dentro do sistema (on-line), será automaticamente eliminado do campeonato, ficando todos os seus resultados anteriores e posteriores em 01 x 00.

CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS:

Art. 1º - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas competições de FIFA 19 no Brasil:

O jogo utilizado será o FIFA 2019, com suas últimas atualizações fornecidas on-line pela EASPORTS com partidas disputadas no console Playstation 4.

Configurações Pré Jogo das Partidas da Primeira Fase

Modo Amistoso / Amistoso On-line

Duração de 6 minutos

Tipos de Elenco: On-line

Prorrogação: Não

Pênaltis: Não

Contusões: Sim

Câmera: Padrão EASPORTS. Poderá ser alterada em comum acordo entre os jogadores.

Nível de dificuldade: Lendário

Estádio: Randômico

Clima: Limpo

Obs:

- 1- Troca de equipes são permitidas a cada jogo, por livre escolha de cada jogador.
- 2- São permitidos clubes e seleções, exceto times clássicos e especiais.
- 3- Os jogadores poderão utilizar as mesmas equipes durante a partida (mandante vs visitante, alterando-se a cor do uniforme)

Em caso de falta de energia elétrica durante o jogo ou desconexão por qualquer motivo técnico (não intencional) que impeça a continuidade de uma partida, será reiniciado outro jogo, com o placar da partida que estava em andamento antes da falta de energia ou travamento do console. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com manutenção do placar anterior.

Para partidas realizadas on-line, em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento da partida, o jogador que se sentir prejudicado deve apertar pause e mandar uma mensagem ao adversário informando o motivo e interromper a partida caso seja de sua vontade, caso continue a partida a mesma será considerada válida. O jogador deve reclamar logo no início da partida (prazo até 15 minutos) e interrompê-lo ou continuar por sua conta e risco absorvendo as consequências.

É proibido os próprios jogadores lançarem resultados que julgam ser WO, caso necessário deverá ser aberto um chamado para que os administradores analisem o confronto e verifiquem se o WO é aplicável ou não. SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM LANÇAR RESULTADO DE WO, caso o próprio jogador envie um resultado sem que a partida seja realizada o mesmo poderá ser punido ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

Não é desejável e não se espera que partidas não sejam realizadas durante a fase de grupos, no entanto, caso haja, todas serão analisadas com o intuito de não prejudicar os jogadores que realizaram suas partidas dentro do prazo estabelecido.

Em caso de ocorrências de WO os mesmos devem ser informados diretamente para suporte@sporti.com.br ou pelo whatsapp, de 12:00 as 18:00, de segunda a sexta, pelo +55 31 99313 2793.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 1º - A competição oferece a seguinte premiação:

- a) 1º colocado – R\$ 300,00 (trezentos reais), 01 (um) troféu e 01 (uma) medalha;
- b) 2º colocado – R\$ 100,00 (cem reais), e 01 (uma) medalha;

§ Único - Os critérios de desempate das premiações individuais são:

- 1) jogador que mais avançou na competição;
- 2) melhor média (o critério considerado é o de mais gols por partida jogada);
- 3) atleta mais velho.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores, startups, coworkings, aceleradoras, etc tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando está autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2º - A e-SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra de controle ou danos em consoles ocorridos durante **I STARTUP CUP FIFA 19** ou por estes ocasionados a terceiros, durante as partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos.

Art. 3º - As arbitragens da fase final, quando presencial, estarão a cargo da e-SporTI.