

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

CAPÍTULO I - DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - O Campeonato E-COPA Esporte Educa irá acontecer entre os dias 13/06/2020 e 12/07/2020, conforme tabela que será divulgada no site oficial da COMPETIÇÃO - <https://e-sporti.com.br/organizacao/ee/campeonatos/2020-5-e-copa-esporte-educa2> (para console Xbox One).

Art. 2º - Na primeira fase, a fase de grupos, todos de jogadores inscritos na competição serão divididos em grupos de 13 (dez) participantes cada. O sorteio dos grupos será feito automaticamente através da plataforma da competição.

Parágrafo 1º - É de responsabilidade dos jogadores providenciar o todo o equipamento necessário para a realização da partida – console, jogo e devida conexão para jogos online. Cabe à ORGANIZAÇÃO apenas informar o adversário do jogador, data e prazo para a realização dos jogos.

Parágrafo 2º - É de responsabilidade dos jogadores, a proposição e o agendamento das partidas utilizando o sistema de agendamento da plataforma e-SporTI. É importante que os jogadores utilize de tal ferramenta uma vez que somente ela será utilizada como análise e tomada de decisão por parte da ORGANIZAÇÃO para definição de resultados, W.O. simples, W.O. duplo, sorteio dos jogos, etc.

Parágrafo 3º - Tentativas de agendamentos realizados fora do nosso sistema de agendamentos, como mensagens por WhatsApp, Facebook ou qualquer outro aplicativo, somente será considerado, em casos especiais e que seja claro a comprovação do fato.

Parágrafo 4º - Caso existam tentativas de agendamentos feitos pelo nosso sistema e também por outro meio de comunicação, somente os agendamentos do sistema serão considerados, desde que, os mesmos sejam com pelo menos 1 (um) dia de antecedência da partida, e não somente no último dia de prazo.

Parágrafo 5º - É de responsabilidade dos jogadores, quando agendadas partidas online, a busca pela informação da Gamertag, Nickname, Psn tag do adversário para que os jogadores possam buscar seus corretos adversários dentro do sistema.

Parágrafo 6º - Todos os horários de agendamentos de jogos ou demais horários citados no nosso sistema, sempre serão com base ao horário de Brasília, inclusive considerando períodos que haja horário de verão.

Parágrafo 7º - É de responsabilidade de cada jogador (independente do resultado), quando da realização da partida, o acesso ao painel da competição na plataforma - <https://e-sporti.com.br> - e realizar a correta marcação ou verificação do resultado de sua partida acompanhado, preferencialmente, de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

Parágrafo 8º - Partidas realizadas dentro do prazo cujos resultados das partidas não tenham sido inseridos no painel da competição na plataforma <https://e-sporti.com.br> até a data final estipulada para a realização das partidas serão analisados mediante as solicitações de agendamento, confirmação e aceite de agendamento e dados disponíveis na plataforma para que a ORGANIZAÇÃO possa avaliar o resultado final a ser empregado no jogo.

Parágrafo 9º - Os jogos deste campeonato ocorrerão conforme tabela abaixo:

| | INÍCIO | TÉRMINO |
|----------------|------------|------------|
| Fase de Grupos | 13/06/2020 | 24/06/2020 |

Art. 3º - Para a fase de grupos, os jogadores jogarão partidas únicas, com os modos prorrogação e disputa de pênaltis desligados para esta fase.

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

- a) em caso de vitória serão computados 03 (três) pontos positivos para o vencedor da partida;
- b) em caso de empate será computado 01 (um) ponto para cada jogador;
- c) em caso de derrota, o derrotado sairá com 0 (zero) pontos;
- d) em caso de "W.O." serão computados 03 (três) pontos positivos para o jogador que comprovou comparecimento ao jogo;
- e) em caso de "W.O. duplo", ambos os jogadores sairão com zero pontos da partida.

Parágrafo 2º - ESTARÃO AUTOMATICAMENTE CLASSIFICADOS PARA A PRÓXIMA FASE DA COMPETIÇÃO OS 4 (QUATRO) PRIMEIROS COLOCADOS DE CADA GRUPO.

Parágrafo 3º - Para formarmos uma fase eliminatória de mata-mata de forma exata, a ORGANIZAÇÃO colocará a disposição vagas que serão preenchidas com os jogadores participantes que melhor ranquearam na fase de grupos. Para isso, utilizaremos a classificação geral como parâmetro.

Parágrafo 4º - Em caso de empate entre dois ou mais jogadores que impossibilite determinar os jogadores classificados para a FASE DE MATA-MATA, o seguinte critério será obedecido: Nº de vitórias; saldo de gols; gols pró; gols contra; confronto direto; sorteio.

Art. 4º - Para as fases de mata-mata (1/32, 1/16, oitavas de finais, quartas de finais, semifinais e a final) a partida deverá ser realizada com os modos prorrogação e disputa de pênaltis desligados. Os jogadores jogarão partidas de ida e volta, sem vantagem alguma, com os modos prorrogação e disputa de pênaltis desligados. É considerado vencedor do confronto o jogador cuja somatória de gols seja superior à do adversário na soma dos jogos. 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). Assim, uma nova partida deverá ser realizada com os modos prorrogação e disputa de pênaltis ligados. Persistindo o empate após o tempo normal e prorrogação o jogo será decidido nas cobranças de pênaltis de forma alternada até que tenha um vencedor. Caso essa opção não seja possível, os

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

jogadores deverão iniciar uma nova partida (partida “desempate”) considerando Gol de Ouro desde o início da partida. Ou seja, quem fizer o primeiro gol será o vencedor da partida e o jogo será encerrado à partir desse mesmo Gol marcado. O jogador vencedor deve fazer o registro de sua vitória e enviar para a organização do Campeonato. É recomendado que o jogador perdedor também faça seu próprio registro. Uma foto nítida servirá como registro.

Parágrafo 1º - Para 1/32 de final, 1/16 de final, oitavas de final, quartas de final, semifinais e a final, os jogadores se enfrentarão nos dias definidos em tabela, da seguinte forma:

| | INÍCIO | TÉRMINO |
|--|------------|------------|
| 1/32 de final (2 dias) | 26/06/2020 | 28/06/2020 |
| 1/16 de final (2 dias) | 29/06/2020 | 01/07/2020 |
| Oitavas de final | 02/07/2020 | 04/07/2020 |
| Quartas de final | 05/07/2020 | 07/07/2020 |
| Semifinais | 08/07/2020 | 10/07/2020 |
| Grande final e disputa da terceira colocação | 10/07/2020 | 12/07/2020 |

I. Com os classificados definidos na fase de grupos, o 1º lugar geral classificado enfrentará o último lugar geral classificado. O 2º lugar geral classificado enfrentará o penúltimo lugar geral classificado e assim sucessivamente.

Art. 5º - A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de jogadores participantes até 2 (duas) horas antes da data do início em função de eventual necessidade de readequar a fórmula de disputa à quantidade de jogadores inscritos.

CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Art. 6º - O período de inscrição de atletas se encerrará no dia 13/06/2020, às 11h59.

Parágrafo 1º - O valor de inscrição do E-COPA Esporte Educa é de R\$50,00.

Parágrafo 2º - A inscrição deverá ser feita pela plataforma e-SporTI, disponível em <https://e-sporti.com.br/organizacao/ee/campeonatos/2020-5-e-copa-esporte-educa2> (para console Xbox One).

Parágrafo 3º - Não é permitido mais de uma inscrição por jogador, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

Art. 7º - Cada jogador inscrito deverá preencher sua Gamertag, Nickname, Psn tag na área "Minha conta", dentro do painel e-SporTI bem como todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela ORGANIZAÇÃO.

Art. 8º - Não haverá cancelamento ou substituição de jogadores após o dia 20/06/2020.

Art. 9º - Caso o limite de vagas de jogadores sejam atingidos antes do prazo final das inscrições, a ORGANIZAÇÃO adotará os seguintes procedimentos: critérios para seleção das equipes:

- a) Aumento na quantidade de vagas
- b) Data do pedido de inscrição do jogador - dos primeiros aos últimos (fila de atendimento);
- b) Situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) Sorteio.

CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS

Art. 10º - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas competições de FIFA 20 no Brasil:

Parágrafo 1º - O jogo utilizado será o FIFA 20, com suas últimas atualizações fornecidas online pela EA Sports com partidas disputadas nos consoles PlayStation 4 e Xbox One

Art. 11º - A troca de equipe é permitida a cada jogo, por livre escolha de cada jogador. Serão permitidos clubes e seleções, exceto times clássicos e especiais. Os jogadores poderão utilizar as mesmas equipes durante a partida (mandante vs visitante, alterando-se a cor do uniforme)

Parágrafo 1º – Não será permitido o uso de equipes da modalidade Ultimate Team..

Art. 12º - As partidas deverão seguir as seguintes configurações que deverão ser estipuladas pelo jogador mandante da partida:

- I. Partidas no Menu: Amistosos Online
- II. Duração do Tempo: 6 Minutos
- III. Tipo de Elenco: Online
- IV. Velocidade: Normal

Parágrafo 1º – Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente, antes dos 15 minutos de jogo e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

Parágrafo 2º – Caso seu adversário não proceda como devido, clique no botão AJUDA imediatamente e entre em contato com a administração do site, informando o problema e anexando junto ao chamado, a foto e ou print de prova do ocorrido.

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

Parágrafo 3º – Deverá ser enviado o convite da partida, sempre pelo jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

Parágrafo 4º – Caso ultrapasse 15 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.

Art. 13º - Em caso de LAG que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.

Art. 14º - Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

Parágrafo 1º - O placar da partida deve ser mantido o mesmo, ou seja, os jogadores devem entrar em acordo e forçar os gols necessários que já tinham acontecido antes da queda de conexão. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.

Parágrafo 2º - O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente em tal ato será penalizado pela ORGANIZAÇÃO do Campeonato. Para tal, contamos com a colaboração dos usuários no reporte de tais ocorrências.

Art. 15º - Para que seja comprovado algum tipo de trapaça ou reclamação, o jogador deve clicar no botão AJUDA ou enviar um e-mail para: competicoes@sporti.com.br com fotos e ou vídeos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.

Art. 16º - Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se clicar no botão AJUDA, para entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido da seguinte forma:

Parágrafo 1º - Na Fase de Grupos: Será aplicado um sorteio, para decidir se o resultado ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 2x0 para qualquer um dos players, nos dois jogos da fase.

Parágrafo 2º - Na Fase Mata-Mata: Também será realizado um sorteio, para a definição de quem passará de fase.

Parágrafo 3º - ATENÇÃO: Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de W.O. na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

Parágrafo 4º - Para evitar erros de conexão deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet conforme é solicitado pelas produtoras dos jogos. Caso o jogador seja

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

reincidente com erros de conexão com seus adversários, o mesmo será automaticamente eliminado.

Art. 17º - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM CONFIRMAR E LANÇAR RESULTADOS DE W.O. Caso o próprio jogador poste o resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

Parágrafo 1º - Para diminuir os riscos de haver W.Os. os jogadores devem agendar seus jogos pelo painel da e-SporTI.

Parágrafo 2º - O Resultado de W.O. que é aplicado será sempre de 2x0.

Parágrafo 3º - O prazo limite de espera dos jogos agendados são de 30 minutos.

Parágrafo 4º - Caso um dos jogadores não concorde com o resultado lançado de uma partida deve procurar imediatamente a ORGANIZAÇÃO via o chat da plataforma ou via e-mail competicoes@sporti.com.br munido de provas para contestação.

Art. 18º - Jogadores que confirmarem um agendamento de jogo pelo sistema e não comparecerem à partida on-line, irão receber W.O. na partida agendada (sempre com análise dos administradores). Se os jogos forem de ida e volta, será aplicado o W.O. nas duas partidas mesmo que ainda haja prazo para a realização dos jogos da fase existente. Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição.

Art. 19º - O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo, caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de W.O. a seu favor, sempre com análise da administração do site no fim do prazo de cada fase.

Art. 20º - Jogos não realizados dentro do prazo estabelecido da fase do torneio e que nenhum dos dois jogadores tenham efetuado o agendamento dentro do nosso sistema:

Parágrafo 1º - Na fase de mata-mata, os dois poderão ser desclassificados, ocorrendo W.O. duplo. Por isso, use sempre o agendamento de jogos do nosso sistema.

Parágrafo 2º - Na fase de grupos, os jogadores ficarão com jogos a menos, a partida será marcada como não realizada.

Parágrafo 3º - Será também analisado para uma possível aplicação de W.O., a quantidade de jogos realizados pelo jogador no grupo (caso a partida seja pela fase de grupos).

Art. 21º - Tentativas de agendamentos de jogos somente no último dia de prazo, não terão peso na decisão de aplicação de W.O. As tentativas de agendamentos que vão realmente pesar na decisão para uma possível aplicação de W.O., sempre serão de maior relevância,

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

aquelas que forem realizadas dentro de um prazo hábil para o agendamento. Agende suas partidas com antecedência e não deixe para última hora.

Art. 22º - Para agendar uma partida, algumas regras são previamente definidas pelo sistema. É necessário no mínimo, 3 horas de antecedência do horário marcado para um agendamento ocorrer. Para aceitar um agendamento ou confirmá-lo na data e horário proposto pelo seu adversário, um prazo de mínimo de 2 horas antes do evento marcado, será exigido

Art. 23º - A decisão de aplicação de W.O. é sempre uma decisão final dos administradores do campeonato. Portanto, não deixe seus jogos para última hora e se mostre sempre presente, tentando marcar as suas partidas. Qualquer análise que esteja fora do contexto das regras aqui explícitas, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

Art. 24º - Caso existam dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a administração do site, clicando no botão AJUDA, dentro do prazo estabelecido para cada fase.

Art. 25º - Reclamações sobre os jogos da fase de grupos e mata-mata, somente serão aceitas até 12h após a data limite de encerramento da fase.

CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

Art. 26º - A competição oferece a seguinte premiação:

I. 1º colocado: i. 01 camisa oficial do seu time favorito. ii. 01 premiação em dinheiro no valor de R\$500,00

II. 2º colocado: i. 01 camisa oficial do seu time favorito. ii. 01 premiação em dinheiro no valor de R\$200,00.

III 3º colocado: i. 01 camisa oficial do seu time favorito.

Art. 27º - As premiações em dinheiro são enviadas aos ganhadores no prazo de até 10 dias úteis após o término do campeonato, via transferência bancária.

Art. 28º - Premiações tais como ingressos, jogos em mídia física, camisas, acessórios gamers ou itens físicos similares, caso exista, serão enviados via correios, após o término do campeonato e respeitando os prazos de entrega dos correios.

Art. 29º - É de responsabilidade do jogador o fornecimento correto dos dados bancários e de endereço para envio do prêmio. Caso forneça informações erradas, a ORGANIZAÇÃO não se responsabiliza por tal prejuízo.

CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

REGULAMENTO E-COPA ESPORTE EDUCA - XBOX ONE

Art. 30º - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: portais de internet, redes sociais, mídia escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio, portal de internet, plataforma de rede social ou similar.

Art. 31º - A SporTI e a ORGANIZAÇÃO não se responsabilizarão por acidentes, quebra de controle ou danos em consoles ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos. Em caso de ação deliberada que estrague qualquer equipamento, o atleta causador do dano será responsabilizado.

Art. 32º - Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio, pois a administração, a qualquer momento, poderá solicitar provas (print/foto) do histórico dos amistosos online entre os jogadores. Caso haja a exclusão do adversário da lista de amigos, e isso impeça ou atrapalhe a apuração daquela fase, o responsável pela exclusão poderá ser punido com o W.O.

Art. 33º - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.