



REGULAMENTO OFICIAL

**XBOX PES20 FREE
PARA SÓCIOS**

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA	3
CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES	4
CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS	5
CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO	7
CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	8

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1o - A **XBOX PES20 FREE PARA SÓCIOS** irá acontecer entre os dias **15/04/2020** e **24/04/2020**, conforme tabela que será divulgada no site oficial da COMPETIÇÃO – <https://e-sporti.com.br/organizacao/vitoria/campeonatos/2020-4-xbox-pes20-free-para-socios>.

Art. 2o - Na primeira fase, os **64 (sessenta e quatro)** jogadores participantes serão divididos em **confrontos do tipo mata-mata**, definidos através de sorteio automático na plataforma.

§ 1o – É de responsabilidade dos atletas providenciar o todo o equipamento necessário para a realização da partida. Cabe à **XBOX PES20 FREE PARA SÓCIOS** apenas informar o adversário do jogador, data e prazo para a realização dos jogos.

§ 2o – É de responsabilidade dos atletas, 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.

§ 3o – É de responsabilidade de cada atleta (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 do resultado de sua partida acompanhado, preferencialmente, de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

Art. 3o - Os jogadores jogarão em jogos de ida e volta, sem vantagem alguma, com os modos prorrogação e disputa de pênaltis **desligados**. 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.

Art. 4o - A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de equipes 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. 1o - O período de inscrição de atletas se encerrará no dia **14/04/2020**, às **23h59**.

§1o - Não haverá valor de inscrição para esse campeonato para os sócios torcedores ativos e adimplentes do Esporte Clube Vitória. Para tal, o jogador deverá informar dentro do portal da e-SporTI o CPF cadastrado como sócio torcedor.

§2o - A inscrição deverá ser feita pela plataforma e-SporTI, disponível em <https://e-sporti.com.br/organizacao/vitoria/campeonatos/2020-4-xbox-pes20-free-para-socios>.

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

Art. 2o - Cada jogador inscrito deverá preencher no Nickname/Apelido do Atleta, na área "Minha conta", dentro do painel e-SporTI.

Art. 3o - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **14/04/2020**.

Art. 5o - Caso o limite de vagas de 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) situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) sorteio.

CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS

Art. 1o - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas competições de **PES 20** no Brasil:

O jogo utilizado será o **PES 2020**, com suas últimas atualizações fornecidas online pela **KONAMI** com partidas disputadas no console **Xbox One**.

Art. 2o - A troca de equipes são permitidas 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)

§ 1o – Não será permitido o uso de equipes da modalidade **My Clubs**.

§ 2o – Não será permitido o uso de equipes com o uniforme do Bahia em nenhuma etapa do campeonato.

Art. 3o - As partidas deverão seguir as seguintes configurações:

*Partidas no Menu: Amistosos Online

*Duração do Tempo: 6 Minutos

*Controles: Semi (Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica)

*Tipo de Elenco: Online

*Velocidade: Normal

§ 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.

§ 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.

Art. 4o - 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. 5o - Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

§ 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.

Art. 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.

Art. 7o - 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. 8o - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM LANÇAR RESULTADOS DE WO. Caso o próprio jogador postar resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

§ 1o – O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 2x0.

§ 2o – O prazo limite de espera dos jogos agendados são de **30 minutos**.

Art. 9o - 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:

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

Art. 10o - 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.

CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

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

a) 1º lugar: 01 camisa oficial do Esporte Clube Vitória

CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1o - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores 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 esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2o - A SporTI não se responsabilizará 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. 3o - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.