

# **REGULAMENTO OFICIAL**

**MEU PLAYSTATION 5  
MEU XBOX SERIES X**



**PATROCINADOR OFICIAL**

*Tecnologia e Gestão  
no Esporte*

**TORNEIO FINAL  
PLAYSTATION 4 | XBOX ONE  
FIFA 21 | PES 21**

## ÍNDICE

<b>CAPITULO I - SOBRE A SPORTI .....</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO II – DA FORMA DE DISPUTA .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO III - DA CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS.....</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.....</b>	<b>14</b>



## **CAPITULO I - SOBRE A SPORTI**

Atuando no mercado de tecnologia da informação voltada para o desenvolvimento de softwares de gestão esportiva desde 2016, a SporTI é empresa mineira de desenvolvimento e consultoria de projetos de tecnologia aplicados à gestão esportiva e áreas afins.

A inovação e a agilidade são as principais distinções da empresa frente ao mercado, que tem como colaboradores profissionais de Tecnologia da Informação, do Direito e especialistas em Gestão de Projetos e Negócios do Esporte, oriundos essencialmente de duas das maiores universidades do Brasil – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC/MG).

No ano de 2016, a SporTI foi contemplada pela Microsoft para receber o apoio do programa BizSpark, que ampara startups inovadoras no mercado de tecnologia da informação por todo o mundo. Isso possibilitou a startup aumentar o seu poder de realização no desenvolvimento de projetos, em qualquer nível de complexidade e de negócio.

Nos anos de 2017 e 2018 tivemos grande destaque no ecossistema de inovação atendendo clientes em todas as regiões do Brasil, além do acesso ao programa de apoio à startups da Amazon e seleção para ingresso no maior programa público de aceleração de startups da América Latina, o SEED MG, concluindo na quinta colocação entre mais de 1.100 empresas do mundo todo. Em 2019 a PUC Minas, por meio do programa PUCTec, se tornou investidora da SporTI e atualmente contribui com know-how técnico junto aos colaboradores da empresa. Possuímos soluções com mais de 100 mil usuários e cerca de meio milhão de acessos mensais.

Atualmente estamos localizados em um dos maiores centros de inovação da cidade de Belo Horizonte – O Edifício Seculus logrado no bairro Funcionários, diante da estátua do grande ícone da história de Minas Gerais e do Brasil – Tiradentes.

Tecnologia e Gestão  
no Esporte

## CAPÍTULO II – DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 1o** – A COPA E-SPORTI BANCO SEMEAR DE FUTEBOL DIGGITAL irá acontecer entre os dias **25/01/2021** e **28/02/2021**, conforme tabela que será divulgada no site oficial de cada COMPETIÇÃO:

<https://e-sporti.com.br/organizacao/SporTI/campeonatos/2021-1-copa-e-sporti-banco-semear-de-futebol-virtual-ps4-fifa-21>

<https://e-sporti.com.br/organizacao/SporTI/campeonatos/2021-1-copa-e-sporti-banco-semear-de-futebol-virtual-xbox-one-fifa-21>

<https://e-sporti.com.br/organizacao/SporTI/campeonatos/2021-1-copa-e-sporti-banco-semear-de-futebol-virtual-ps4-efootball-pes-21>

<https://e-sporti.com.br/organizacao/SporTI/campeonatos/2021-1-copa-e-sporti-banco-semear-de-futebol-virtual-xbox-one-efootball-pes-21>

**INÍCIO DO MATA-MATA**  
**25/01/2021**

**DEMAIS ETAPAS E FINAIS**  
**\*SERÃO DEFINIDAS APÓS O FECHAMENTO DAS INSCRIÇÕES**

**Art. 2o** - Na **PRIMEIRA** fase, os campeões gerais de cada organização cadastrada na plataforma de futebol eletrônico da SporTI ([www.e-sporti.com.br](http://www.e-sporti.com.br)) se juntarão aos demais inscritos no torneio serão divididos por Jogo (FIFA e PES) e por Console (Playstation 4 e Xbox One), em disputa mata-mata, sorteados de maneira automática dentro do painel de competições.

**§ 1o** – Serão 4 (quatro) grandes grupos de jogos eliminatórios de disputa no Torneio Final – PS4 / FIFA 21, PS4 / PES 21, XBOX ONE / FIFA 21 e XBOX ONE / PES 21.

**§ 2o** – É de responsabilidade dos atletas providenciar o todo o equipamento necessário para a realização da partida – console, jogo e devida conexão para jogos on-line. Cabe à ORGANIZAÇÃO apenas informar o adversário do jogador, data e prazo para a realização dos jogos.

**§ 2o** – É de responsabilidade dos atletas, a proposição e o agendamento das partidas utilizando o sistema de agendamento da plataforma e-SporTI. É importante que os jogadores utilizem tal ferramenta uma vez que somente ela

será utilizada como análise e tomada de decisão por parte da ORGANIZAÇÃO para definição de resultados, WO simples, WO duplo, sorteio e etc.

§ 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.

§ 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 dia de antecedência da partida, e não somente no último dia de prazo.

§ 5o – 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.

§ 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.

§ 7o – 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 ou verificação do resultado de sua partida acompanhado, preferencialmente, de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

§ 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 – WO simples, WO duplo ou sorteio.

**Art. 3o** - Os jogadores jogarão em jogos 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 (3ª partida) deverá ser realizada entre os jogadores prevalecendo o gol de ouro como fator de decisão para o vencedor (1x0). Persistindo o empate em 0x0 uma nova partida deverá ser realizada até que se tenha um vencedor do confronto.

**Art. 4o** - Na **SEGUNDA** fase, os campeões de cada Jogo / Console serão separados por Jogo: FIFA 20 e PES 20. Assim, teremos o confronto geral de FIFA, no modo cruzamento de plataforma, com uma partida no Playstation 4 e uma partida no Xbox One. As regras do confronto serão de acordo com o Artigo 3º, acima. Permanecendo o empate, duas novas partidas deverão acontecer até que se tenha um vencedor, obedecendo o critério de resultado agregado. Da mesma maneira, teremos o confronto geral do PES, no modo cruzamento de plataforma, com uma partida no Playstation 4 e uma partida no Xbox One. As regras do confronto serão de acordo com o Artigo 3º, acima. Permanecendo o empate, duas novas partidas deverão acontecer até que se tenha um vencedor, obedecendo o critério de resultado agregado.

**§ 1o** – Se necessário, para a realização do confronto, o jogador providenciará os dois jogos, com as devidas conexões de internet e liberações na PSN e XBOX LIVE para que os jogos sejam realizados. A SporTI poderá verificar a possibilidade aluguel dos jogos e compra da PSN e XBOX LIVE para possibilitar os jogos em plataformas cruzadas.

**Art. 5o** - Na **TERCEIRA E ÚLTIMA** fase, os campeões gerais de cada Jogo (FIFA e PES) se enfrentarão em uma FINAL GERAL no modo cruzamento de Jogos, com uma partida de FIFA 20 e uma partida de PES 20. As regras do confronto serão de acordo com o Artigo 3º, acima. Permanecendo o empate, duas novas partidas deverão acontecer até que se tenha um vencedor, obedecendo o critério de resultado agregado.

**§ 1o** – Se necessário, para a realização do confronto, o jogador providenciará o jogo / console contrário ao seu, com as devidas conexões de internet e liberações na PSN e XBOX LIVE para que os jogos sejam realizados. A SporTI poderá verificar a possibilidade aluguel dos jogos / consoles e compra da PSN e XBOX LIVE para possibilitar os jogos em plataformas cruzadas.

**Art. 6o** - 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 III - DA CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES

**Art. 1o** – O objetivo do TORNEIO FINAL 2020 – SPORTI é reunir os Campeões Gerais de cada Organização cadastrada na plataforma e-SporTI (eles tem a sua inscrição gratuita) e os inscritos interessados em participar.

**§1o** – O valor de inscrição para o torneio para o público em geral é de **R\$ 99,00**

**§2o** – Entende-se como Campeão Geral aquele jogador que se sagrar campeão da Copa dos Campeões de alguma Organização, Torneio Final, ou, no caso Organizações que promovam somente 1 torneio, o mesmo deverá ser pago e aberto ao público.

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

**Art. 2o** - 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**.



## CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS

**Art. 1o** - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas competições de **FIFA 21 e Football PES 2021** no Brasil:

**§1o** - O jogo utilizado será o **FIFA 21 e eFootball PES 2021**, com suas últimas atualizações fornecidas online pela **EASPORTS e KONAMI** com partidas disputadas no console **Playstation 4 / XBOX ONE**.

**Art. 2o** - 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)

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

**Art. 3o** - As partidas deverão seguir as seguintes configurações que deverão ser estipuladas pelo jogador mandante da partida:

### **FIFA 2021**

\*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

### **eFootball PES 2021**

\*Duração do Jogo: 10 minutos

\*Lesões: Não

\*Bola: Indiferente

\*Limite de tempo: médio

\*Número de substituições: 3

**§ 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.

**§ 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.

**§ 4o** – Caso ultrapasse dos 15 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.

**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.

**§ 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. 6o** - 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](mailto:competicoes@sporti.com.br) com fotos e ou vídeos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.

**Art. 7o** - 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:

**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.

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

**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 WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

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

**Art. 8o - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM CONFIRMAR E LANÇAR RESULTADOS DE WO.** 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.

**§ 1o** – Para diminuir os riscos de haver WO's os jogadores devem agendar seus jogos pelo painel da **e-SporTI**.

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

**§ 3o** – O prazo limite de espera dos jogos agendados são de **30 minutos**.

**§ 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](mailto:competicoes@sporti.com.br) munido de provas para contestação.

**Art. 9o** – Jogadores que confirmarem um agendamento de jogo pelo sistema e não comparecerem à partida on-line, irão receber WO na partida agendada (sempre com

análise dos administradores). Se os jogos forem de ida e volta, será aplicado o WO 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. 10o** - 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 WO a seu favor, sempre com análise da administração do site no fim do prazo de cada fase.

**Art. 11o** - 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.

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

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

**Art. 12o** - Tentativas de agendamentos de jogos somente no último dia de prazo, não terão peso na decisão de aplicação de WO. As tentativas de agendamentos que vão realmente pesar na decisão para uma possível aplicação de WO, sempre serão de maior relevância, aquelas que forem realizadas dentro de um prazo hábil para o agendamento. Agende suas partidas com antecedência e não deixe para última hora.

**Art. 13o** - 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. 14o** - A decisão de aplicação de WO 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 explicitas, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

**Art. 15o** - 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. 16o** - 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 V – DA PREMIAÇÃO**

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

### **1º colocado GERAL**

**01 Console Playstation 5 ou Xbox Series X**

**Art. 2o** - As premiações em dinheiro são enviadas aos ganhadores no prazo de até 10 dias úteis após o término do campeonato, via transferência bancária.

**Art. 3o** - Premiações tais como ingressos, jogos em mídia física, camisas, acessórios gamers ou itens físicos similares, caso exista, serão enviados via correios em até 45 dias úteis após a confirmação do campeão.

**Art. 4o** - 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

**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** - 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 WO.**

**Art. 4o** - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.

