

# REGULAMENTO OFICIAL



**eCBF SCHOOL**

**Torneios Gratuitos  
FIFA21 | Xbox One**

<b>CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS</b>	<b>13</b>

## CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 1o** – O **Aberto eCBF School – Xbox One** irá acontecer todo início de mês com objetivo de ranquear e promover o treinamento entre os alunos da escola, sendo um torneio **gratuito** para todos os alunos da escola. **O cronograma será** definido e divulgado pela eCBF School na Plataforma e no site oficial da competição todo início de mês.

<https://e-sporti.com.br/organizacao/CBF>

**Art. 2o** - Na primeira fase, os **32 (trinta e dois)** jogadores participantes serão divididos em **CHAVES eliminatórias**, definidos através de sorteio automático na plataforma.

	Início	Término
<b>1º fase eliminatória</b>	12 de Dezembro	23 de Dezembro

**§ 1o** – É de responsabilidade dos atletas providenciar 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 da plataforma **e-SporTI**, 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.

§ 9o – A organização se reserva ao direito de aumentar o número de vagas participantes caso as vagas se encerrem e ainda haja demanda por parte dos alunos da eCBF School.

**Art. 3o** - Os jogadores jogarão dentro da chave eliminatória, **em partidas de ida e volta** de maneira on-line durante o período da primeira fase.

§ 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.

**Art. 4º** - Para a **primeira eliminatória, oitavas de finais, quartas de finais, semifinais e a Final**, os jogadores se enfrentarão nos dias definidos em tabela, da seguinte forma:

	<b>Início</b>	<b>Término</b>
<b>Primeira eliminatória</b>	12/12/2020	13/12/2020
<b>Oitavas de final</b>	14/12/2020	15/12/2020
<b>Quartas de final</b>	16/12/2020	18/12/2020
<b>Semi finais</b>	19/12/2020	21/12/2020
<b>Finais</b>	<b>22/12/2020</b>	<b>23/12/2020</b>

**Art. 5o** - 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. 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 II - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

**Art. 1o** - O período de inscrição de atletas se encerrará no dia **11/12/2020**, às **23h59**.

**§1o** - Não haverá valor de inscrição para esse campeonato.

O campeonato é destinado para os alunos da eCBF School. Para tal, o aluno deverá informar dentro do portal da **e-SporTI** o nome completo e e-mail para conferência dos dados e inscrição do campeonato.

**§2o** - A inscrição deverá ser feita pela plataforma **e-SporTI**, disponível em LINK **AQUI**

**§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 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. 3o** - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o início do campeonato.

**Art. 4o** - 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

As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas competições de FIFA 21 no Brasil.

- O jogo utilizado será o FIFA 21, com suas últimas atualizações fornecidas online pela EASPORTS com partidas disputadas no console Xbox One
- São permitidas mudanças no elenco durante o período do campeonato.
- Será permitido apenas partidas disputadas no modo de jogo Ultimate Team.
- Não haverá restrições nos elencos dentro do Ultimate Team.
- As partidas devem ser disputadas no modo Amistoso dentro do Ultimate Team e devem estar configurados na opção Partida Clássica.
- 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.
- 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. Caso ultrapasse dos 15 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.
- 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.
- Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida. 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.
- 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.

- 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.
- 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 a partir de um sorteio que definirá quem passara para a próxima fase.
- **SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM CONFIRMAR E LANÇAR RESULTADOS DE WO.** Caso o próprio jogador poste o resultado sem ter realizado a partida, o mesmo será desclassificado.
- Para diminuir os riscos de haver WO's os jogadores devem agendar seus jogos pelo painel da e-SporTI.
- O prazo limite de espera dos jogos agendados são de 30 minutos.
- 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.
- 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). Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição.
- Para agendar uma partida, algumas regras são previamente definidas pelo sistema. É necessário no mínimo, 1 hora 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 1 hora antes do evento marcado.
- 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 explicita, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.



- Reclamações sobre os jogos das fases mata-mata, somente serão aceitas até 12h após a data limite de encerramento da fase.

## **CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO**

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

**1º colocado: Vale de R\$100,00 em gift cards da plataforma escolhida.**

**2º colocado: Vale de R\$50,00 em gift cards da plataforma escolhida**

**Art. 2o** - As premiações serão entregues / enviados aos ganhadores no prazo de até 30 dias úteis após o término do campeonato e confirmação dos resultados pela organização

**Art. 3o** - 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.