

## **REGULAMENTO FUTEBOL ELETRÔNICO – XXXII JIUNBS 2017**

1. A Competição de Futebol Eletrônico misto será realizada de acordo com as principais regras oficiais da CBF DV, Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual, com algumas adaptações, com objetivo de atender da melhor forma os participantes.
2. Será feito ranking interno, somando a pontuação de todos os atletas de uma Entidade para definir a colocação da Entidade. No Ranking Interno, os atletas receberão a seguinte pontuação: 1º 100, 2º 90, 3º 80, 4º 70, 5º 60, 6º 50, 7º 40, 8º 30, 9º 20, 10º 10, 11º em diante 5. Serão somadas as pontuações dos vários atletas para definir o Ranking por cursos, para o qual serão atribuídas as pontuações no Ranking Geral dos JIUnBs conforme Regulamento (1º 25, 2º 22, 3º 20 e assim por diante).
3. A tabela da competição e a fórmula de disputa serão decididas em Congresso Técnico após o número de inscrições de Centros Acadêmicos e Atléticas. Será permitido até dois cyber-atletas por Entidade, sem atletas especiais. As inscrições vão até dia 19/10 na DEA ou online, com Congresso Técnico 20/10 às 18h.
4. O local da competição será em algum Anfiteatro, Auditório ou Sala de Aula, ainda a definir, da Universidade de Brasília.
5. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02(dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de no máximo 02(dois) minutos entre eles para as alterações.
6. As configurações das partidas são de responsabilidade dos juízes:
  - 6.1. Jogo: FIFA 18
  - 6.2. Plataforma: PS4.
  - 6.3. Câmera: Padrão.
  - 6.4. Radar: 3D;
  - 6.5. Lesões: Ligado;
  - 6.6. Definição de volume: Determinado na reunião pré-competição.

6.7. Dificuldade: Legendário.

6.8. Clima: Bom;

6.9. Juiz: Aleatório;

5.10. Substituições: 03(três);

5.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativados, caso sejam partidas só de ida. As partidas de ida e volta haverá gols fora de casa, persistindo resultados iguais, prorrogação e pênaltis.

5.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.

5.13. Estádio: Neutro, quando partida única.

6. Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial, os jogadores terão 01 (um) um minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos. Jogadores que não se apresentaram no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (Equivalente ao maior placar da rodada, sendo no mínimo 3 a 0).

7. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 1 minuto.

8. Cada jogador poderá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pelo Clube. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.

9. Serão concedidos 2 (dois) minutos para alterar formação tática antes do início da partida.

10. Cada atleta deverá escolher um time para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

11. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

11.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário.

11.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol.

11.3. Durante cada “pause” o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.

12. Será validado qualquer tipo de gol. Não é de responsabilidade da organização por qualquer possível falha ou “bug” do jogo.

13. Não poderá ficar fazendo “cera” atrás do meio de campo, incluindo passes para o goleiro.

13.1. Não poderá fazer “cera” na bandeirinha do escanteio no campo de ataque.

13.2. Caso haja a infração, o jogador será penalizado com um gol para o adversário.

14. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida antes do desligamento ou travamento do console não poderão ser escalados para a nova partida.

15. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: Vitória 3 (três) pontos; Empate 1 (um) ponto; Derrota 0 (zero) ponto

16. Critérios de desempate: Confronto direto, no caso de 02(duas) equipes empatadas; Maior número de vitórias; Maior saldo de gols; Maior número de gols pró; Maior diferença de gol em uma só partida com vitória; Maior quantidade de gols feitos em uma só partida com vitória; Sorteio.

17. Qualquer regra poderá sofrer alterações na reunião pré-competição, com a participação dos diretores do Clube e jogadores.

18. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação-Geral dos JIUnBs, podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.