

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A Competição de Futebol Virtual será realizada de acordo com as regras oficiais da CBF DV, Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.

3. As configurações das partidas são de responsabilidade dos juízes:

3.1. Jogo: FIFA 2016

3.2. Plataforma: PS4.

3.3. Câmera: Determinada em reunião técnica.

3.4. Radar: 3D;

3.5. Lesões: Ligado;

3.6. Definição de volume: Determinada em reunião técnica.

3.7. Dificuldade: Estrela ou 5.

3.8. Clima: Aleatório;

3.9. Juiz: Aleatório;

3.10. Substituições: 03 (três);

3.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.

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

4. 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 dos alunos(as)-atletas de Futebol Digital e Virtual, os jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.

4.1 - O aluno(a)-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a documentação original de acordo com o Art. 36º do Regulamento Geral do JUMs 2017.

5. Jogadores que não se apresentarem 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 placar de 2x0).

6. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.

7. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pela organização do evento. 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.

8. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar formação tática antes do início da partida.



9. Cada atleta deverá escolher um time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

10. 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”.

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

10.2. 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.

10.3. 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.

11. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação nesses casos de falha.

12. 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.

13. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitoria	3 (três) pontos
Empate	1 (um) ponto
Derrota	0 (zero) ponto

14. Critérios de desempate:

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de gols;
- Maior número de gols pró;
- Confronto direto, no caso de 02(duas) equipes empatadas;
- Sorteio.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.

