

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este 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 árbitros:
 - 3.1. Jogo: FIFA 2020;
 - 3.2. Plataforma: PS4;
 - 3.3. Câmera: Determinada em Congresso Técnico (Transmissão de TV, Panorâmica ou Co-Op);
 - 3.4. Radar: 3D;
 - 3.5. Lesões: Ligado;
 - 3.6. Definição de volume: Determinada em Congresso Técnico;
 - 3.7. Dificuldade: Estrela ou 5;
 - 3.8. Período: Aleatório;
 - 3.9. Clima: Aleatório;
 - 3.10. Juiz: Aleatório;
 - 3.11. Substituições: 03 (três);
 - 3.12. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.
4. Os jogadores deverão responder ao chamado da organização, em seus horários previstos, para que se possa começar uma sessão de partida. Após chamada oficial dos alunos(as)-atletas de Futebol Eletrônico, os jogadores terão 05 (cinco) minutos para se apresentarem e ocuparem seus postos.
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 WxO (equivalente ao placar de 2x0).

Ausência (WxO)	
Futebol Eletrônico	2x0

6. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo

máximo de 01 (um) minuto.

7. Cada jogador deverá possuir o seu próprio console e controle, bem como o jogo FIFA 2020.
8. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.
9. Cada atleta deverá escolher um (01) 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 árbitros 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:

Pontuação	
Vitória	03 (três) pontos
Empate	01 (um) ponto
Derrota	0 (zero) ponto

14. Critérios de desempate:

- a)** Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a maior média;
- b)** Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- c)** Caso permaneça o empate, será realizado um 3º jogo com as seguintes configurações: 02 (dois) tempos de 04 (quatro) minutos cada, permanecendo o empate haverá disputa de pênaltis.

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.