

INATEL
e-FUTEBOL

GAMING



 DISCORD

 **BATTLEFY**
SPORTS E-VOLVED

 **FIFA 21** 

≡ **A LIGA QUE FALTAVA** 2022 ≡
ESTAMOS DE VOLTA !

REGULAMENTO

REGULAMENTO



I - DISPOSIÇÕES INICIAIS

Artigo 1º

(Estatuto da Competição)

1. Considera-se o INATEL e-Futebol como uma competição realizada durante a Fase de Grupos e Fase Final.

Artigo 2º

(Estatuto dos Jogadores)

2. Considera-se como jogador a pessoa que seja indicada, quando da inscrição das equipas participantes.

3. A conta do jogador, deve conter um ID Online, aprovado pela organização.

4. Qualquer jogador inscrito, concorda e autoriza, a gravação de todas as suas comunicações efetuadas no Discord pela organização ou outros meios utilizados quando da realização de jogos, em período de competição.

5. Qualquer jogador inscrito na competição, compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que lhe for solicitado.

Artigo 3º

(Estatuto das Equipas)

1. Cada equipa é composta pelo mínimo de 1 pessoa e pelo máximo de 6 pessoas, sem limitações de género e com idade mínima de 14 anos.

2. Cada equipa deve ter um elemento de ligação à organização.

Artigo 4º

(Requisitos de Elegibilidade)

1. Cada jogador, para estar elegível e poder participar na prova, deve entregar:

- a) Dados do Cartão de Cidadão;
- b) PSN ID;
- c) Username Discord.

Artigo 5º

(Direito de participação)

1. Para participação no INATEL e-Futebol, será dada prevalência às equipas que se venham inscrever em representação de CCD's da Fundação INATEL, com a quota regularizada.

2. Terminado o período de inscrições que se venha a estabelecer, caso o numero de interessados, referidos no numero anterior, não contemple o numero de equipas pretendidas, a Fundação INATEL poderá permitir a participação a outras entidades, não filiadas na Fundação INATEL, em condições diferentes sendo, para este caso, estabelecido um período de inscrição específico.

Artigo 6º

(Inscrições)

1. Os CCD's/entidades, devem proceder à inscrição da equipa e dos atletas, nas datas estipuladas pela organização.

2. A inscrição de equipas em representação de CCD's da Fundação INATEL será gratuita.

3. As de outras entidades terão de suportar a inscrição no valor de 30,00€ por equipa.

Artigo 7º

(Direitos de Imagem)

1. Os CCD's/entidades e os jogadores participantes na competição declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente à organização todos os direitos de utilização de imagem, com inclusão dos representantes das equipas, bem como do respetivo logotipo.
2. É obrigatória a autorização da reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização, nos meios nacionais ou internacionais que a organização utilizar (diretamente ou através de terceiros), para publicar, divulgar ou promover a respetiva competição, nomeadamente, site da Fundação INATEL, Stream ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 8º

(Direitos de Transmissão)

1. Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização.
2. Não é permitida, qualquer transmissão externa da competição ou outro conteúdo da mesma, sem autorização prévia.
3. Caso exista autorização por parte da organização, a equipa adversaria não se pode opor.

Artigo 9º

(Omissões e Foro Competente)

1. Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pela organização.



II - PROCEDIMENTOS DOS JOGOS

Artigo 1º

(Criação do jogo)

1. A competição será gerida por um lobby, criado pela organização, através da plataforma Battlefy.

Artigo 2º

(Definições Gerais do Jogo)

1. Os jogos são disputados em FIFA 21 Ultimate Team.

2. O modelo competitivo será de 1x1.

3. Para haver realização de um jogo, o jogador visitado, deve ter as seguintes configurações na plataforma:

a) Nível de equipa: lendário;

b) Duração de cada parte: 6 minutos.

4. Ambos os jogadores têm total responsabilidade pelo cumprimento das configurações.

5. Não são permitidas alterações às configurações definidas.

6. As restrições de plantel são as seguintes:

a) O plantel pode ter um máximo de rating de 90; Todos os jogadores do banco devem ter um mínimo de 75 de overall;

b) Apenas são permitidas 5 lendas no plantel;

c) Não são permitidas cartas de empréstimo no plantel;

d) Não é permitido realizar substituições nos primeiros 45 minutos de cada jogo. No entanto, em caso de expulsão de um jogador virtual ou por lesão, a equipa que sofreu a penalização, pode efetuar substituições após o acontecimento;

e) O guarda-redes não tem restrições como os acima referidos. Aplica-se tanto ao 11 inicial como aos suplentes;

f) Não podem ser utilizados itens de guarda-redes a jogadores de campo e vice-versa.

7. Os protestos relativos ao jogo ou ao adversário, deverão ser comunicados antes do início do mesmo.

8. Qualquer situação não mencionada nos pontos descritos a cima, será avaliada e decidida pela organização.

Artigo 3º

(Discord)

1. Procedimento aplicável apenas na Fase Final, caso a organização sinta essa necessidade:

a) Todos os jogadores deverão estar no Discord da organização durante o jogo.

b) Cada equipa estará numa sala diferente no Discord.

c) As equipas poderão ser acompanhadas por um elemento de ligação à organização.

Artigo 4º

(Check-In)

1. Procedimento aplicável apenas na Fase Final:

a) Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor de Discord disponibilizado e pronto para jogar (aquecimento concluído e settings de jogo aplicados) até 15 minutos antes do início calendarizado da partida.

b) São penalizadas as equipas, de acordo com o tempo de atraso, tendo como referência o estabelecido na alínea anterior.

Artigo 5º

(Definições dos Termos de Jogo)

1. Denomina-se “Disconnect”, a situação em que o jogador perca a ligação, quer por problemas de ligação de internet quer por bugs-plat ou outros erros informáticos, como a perda de ligação por uma ação do próprio jogador, voluntária ou não.

2. Denomina-se “Server Crash” a situação em que os jogadores perdem ligação com o jogo, por problemas do servidor em que se encontram a jogar ou problemas de LAN.

3. Caso exista uma diferença no marcador superior a 3 golos considera-se o resultado no momento do Disconnect.

4. Caso haja um Disconnect a partir do minuto 70 considera-se o resultado no momento.

5. Em caso de Disconnect do adversário, o jogador deve fotografar ou fazer print screen ao resultado e tempo de jogo.

6. Caso haja um Disconnect, sem que se verifiquem as situações

anteriormente descritas, deve ser jogado o tempo em falta e somado ao resultado no momento do Disconnect.

Artigo 6º

(Pausas)

1. Aos jogadores, é permitido a utilização de pausa durante o jogo, tendo cada equipa 15 minutos de pausa máxima (salvo se aplicado o descrito no número 4).
2. Um jogo apenas pode ser pausado pelos jogadores devido a uma destas situações:
 - a) Disconnect;
 - b) Problemas de Hardware ou Software;
 - c) Problemas/ Interferências físicas individuais ou coletivas dos jogadores.
3. O jogador pode colocar o jogo em pausa em qualquer momento, devendo justificar de imediato esse facto ao observador assistente.
4. Caso a pausa seja colocada e o observador considere que a pausa não é justificada, o jogo deve prosseguir de imediato.
5. Caso sejam ultrapassados os 15 minutos de pausa por uma equipa a outra poderá, caso assim o entenda, ceder alguns ou a totalidade dos seus minutos de pausa.
6. A pausa de um jogo, pode ser ordenada por um observador, se o mesmo encontrar um motivo válido que leve à instauração da mesma.
7. Um jogador, não pode acabar a pausa, sem a comunicar anteriormente ao observador e à equipa adversária.
8. Salvo nas jornadas realizadas presencialmente pelas equipas, é permitido aos jogadores falarem entre si, durante as pausas.

Artigo 7º

(Fim da Partida)

1. Os jogadores devem introduzir na plataforma Battlefy os resultados dos jogos.
2. Em caso de dificuldades, os dois jogadores devem enviar por e-mail o resultado, para o endereço desporto@inatel.pt.

Artigo 8º

(Adiamento de jogo)

1. Um jogo pode ser adiado durante a sua realização por motivos alheios quer ao jogo, quer à organização. Estes adiamentos devem ser sempre justificados pela equipa que o pretende.
2. Se o adiamento for requerido na iminência de começar o jogo, é permitida a utilização de um suplente, sem penalização pela alteração de plantel, depois do limite imposto neste regulamento para essa matéria.
3. Caso a justificação não seja válida ou não seja entregue no prazo de 48 horas, a equipa será penalizada por esse facto.
4. Se o adiamento for requerido durante um jogo que se encontre a decorrer, o mesmo fica por determinar, tendo a equipa requerente 48 horas para justificar.
5. Na falta de justificação ou insuficiência dela, a equipa sofre a penalização de falta de comparência.

Artigo 9º

(Processo de Adiamento)

1. Este procedimento aplica-se apenas às instâncias previstas no artigo anterior.
2. A equipa que pretende adiar o jogo deve sempre pedir autorização à organização.
3. A equipa, deve apresentar os factos que justificam o adiamento, através do endereço eletrónico desporto@inatel.pt.
4. A organização deve sempre explicar as consequências do adiamento sem justificação válida. Deve também apresentar outras hipóteses (caso existam).
5. O adiamento tem sempre de ser aprovado pela organização.

Artigo 10º

(Jogos não realizados)

1. Quando, na Fase de Grupos, existirem jogos por marcar, a organização procederá a marcação dos mesmos, fora do horário habitual do período laboral e dos períodos de jogo dos CCD's nas modalidades em que estão inscritos.



III - CÓDIGO DE CONDUTA

Artigo 1º

(Código Desportivo)

1. Encontra-se em vigor para esta competição o Código Desportivo da Fundação INATEL.

Artigo 2º

(Auxiliares de jogo)

1. Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido da competição.

a) Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que, atribua ao jogador, uma vantagem sobre os outros.

2. A coima a aplicar em caso de desclassificação, por uso de auxiliares de jogo, será o contemplado no artigo Adulteração da Verdade Desportiva.

Artigo 3º

(Venda de Conta)

1. Todo o jogador que venda ou coloque à venda a sua conta inscrita no torneio, será suspenso, por um período de seis meses, de todas as competições desportivas promovidas pela Fundação INATEL.

Artigo 4º

(Conta banida pela PSN/EA)

1. Caso um jogador seja punido pela Playstation Network/ EA Sports com um ban, seja ele temporário ou permanente, aplicar-se-á também na competição.

Artigo 5º

(Comportamentos Censurados)

1. Todas as situações seguintes são proibidas:

a) Qualquer modificação do jogo por qualquer jogador, equipa ou pessoa, agindo em nome de um jogador ou uma equipa, que seja realizada sem autorização EA Sports ou da organização;

b) O uso intencional de qualquer bug, não permitido pela organização, para tentar obter uma vantagem;

c) O Disconnect intencional que, tenha sido realizado, com a clara intenção de afetar o jogo.

2. As penalizações de comportamentos previstos neste capítulo, serão aplicadas, atendendo às circunstâncias do caso, entre Avisos e/ou Jogos de Suspensão.

Artigo 6º

(Direito de Defesa)

1. Serão aplicadas as regras presentes no Código Desportivo da Fundação INATEL.



IV - FORMATO DO TORNEIO

Artigo 1º

(Fase de Grupos)

1. A Fase de Grupos terá como objetivo apurar 16 equipas para a Fase Final da competição.

2. Cabe à organização, após o período de inscrições, decidir sobre o modelo competitivo e de apuramento da Fase Final.

3. Preferencialmente, serão mantidas intactas as delimitações geográficas, podendo ocorrer a junção de dois ou mais distritos.

Artigo 2º

(Forma de desempate dos jogos)

1. No caso de empate no fim do tempo regulamentar, proceder-se-á ao desempate por golo de ouro.

2. Por golo de ouro entende-se o início de um novo jogo que termina quando um dos jogadores conseguir marcar de forma válida.

Artigo 3º

(Forma de desempate em sistema em séries)

1. Se nas competições em série se registar um empate entre duas ou mais equipas, a classificação será ordenada, recorrendo aos

jogos realizados nessa fase, do seguinte modo:

- a) Pelo maior número de pontos ganhos nos jogos entre si;
- b) Pela diferença de golos marcados e sofridos nos jogos entre si;
- c) Pela diferença de golos marcados e sofridos no total;
- d) Pelo maior número de golos marcados no total;
- e) Pelo menor número de golos sofridos no total;
- f) Pelo maior quociente dos golos marcados e sofridos no total;
- g) Caso a igualdade se mantenha, haverá lugar à realização de jogos de desempate, mas somente nos casos em que seja necessário decidir o título de campeão, passar à fase imediata ou atribuir prémios. Nos outros casos, os concorrentes, serão considerados “ex-áqueo”.

Artigo 4º

(Critérios para apuramento dos melhores classificados entre grupos diferentes)

1. Se houver necessidade de determinar uma classificação, para efeitos de apuramento para a fase seguinte ou outra qualquer situação, entre grupos distintos, serão aplicados os seguintes critérios:

- a) Pelo maior quociente obtido a partir da divisão dos pontos ganhos pelos jogos disputados ou, caso se mantenha a igualdade;
- b) Pelo maior quociente, obtido a partir da divisão dos golos marcados nos jogos disputados ou caso se mantenha a igualdade;
- c) Pelo maior quociente obtido, entre os golos marcados e sofridos, no total.

Artigo 5º

(Jogos Repetidos)

1. Os jogadores que estavam a cumprir castigos que os impediam de tomar parte no jogo anulado, não poderão ser incluídos no jogo repetido.

2. Nos jogos que venham a ser adiados apenas poderão ser utilizados os jogadores que estavam corretamente inscritos para o jogo na data inicialmente fi

Artigo 6º

(Jornadas)

1. Todas as jornadas deverão ser realizadas sem necessidade de seguir a ordem numérica.
2. A marcação dos jogos é da estrita responsabilidade das equipas.
3. As equipas devem submeter o plantel para cada jornada, até 24 horas antes do início da mesma, no formulário disponibilizado.
4. Após o prazo descrito no número 3. será presumido o plantel, tendo em conta o utilizado na jornada anterior ou, na falta deste, o que se verificar como possível, tendo em conta os jogadores disponíveis no plantel virtual.
5. Após os prazos descritos nos números 3. e 4. não serão tidas em conta quaisquer submissões de plantel.
6. Excecionalmente, em situações permitidas pela organização, as equipas podem trocar um jogador que se encontre convocado, até 2 horas antes do jogo em questão. Estas alterações poderão estar sujeitas a penalizações.

Artigo 7º

(Falta de Comparência)

1. No caso de uma das equipas não comparecer ao jogo (comprovadamente marcado) ser-lhe-á atribuída a pontuação correspondente a derrota e averbado o resultado de 0 - 5.
2. A falta de comparência não justificada, em 2 jogos no torneio, levará à exclusão da equipa da competição, assim como qualquer pontuação, classificação ou prémio que ela tivesse acumulado até esse momento.

Artigo 8º

(Fase Final)

1. Os horários dos jogos da Fase Final, serão definidos pela organização, podendo apenas ser alterados por mútuo acordo entre os dois jogadores e a autorização posterior do organizador.
2. A Fase Final será jogada num sistema de eliminatórias a:
 - a) 1/8 de final - melhor de 3 jogos
 - b) 1/4 de final - melhor de 3 jogos
 - c) 1/2 final - melhor de 5 jogos
 - d) Final - melhor de 5

Artigo 7º (Desdobramento da Fase Nacional)

Jogo N.º	1/8 de Final	Jogo N.º	1/4 de Final	Jogo N.º	1/2 de Final	Jogo N.º	FINAL	VENCEDOR
1	EQUIPA 1	9	Vencedor Jogo 1	13	Vencedor Jogo 9	15	Vencedor Jogo 13	
2	EQUIPA 2		Vencedor Jogo 2		Vencedor Jogo 10		Vencedor Jogo 14	
3	EQUIPA 3	10	Vencedor Jogo 3		14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13
4	EQUIPA 4		Vencedor Jogo 4			Vencedor Jogo 12		
5	EQUIPA 5	11	Vencedor Jogo 5	14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13	
6	EQUIPA 6		Vencedor Jogo 6		Vencedor Jogo 12			Vencido Jogo 14
7	EQUIPA 7	12	Vencedor Jogo 7	14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13	
8	EQUIPA 8		Vencedor Jogo 8		Vencedor Jogo 12			Vencido Jogo 14
	EQUIPA 9	11	Vencedor Jogo 5	14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13	
	EQUIPA 10		Vencedor Jogo 6		Vencedor Jogo 12			Vencido Jogo 14
	EQUIPA 11	12	Vencedor Jogo 7	14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13	
	EQUIPA 12		Vencedor Jogo 8		Vencedor Jogo 12			Vencido Jogo 14
	EQUIPA 13	12	Vencedor Jogo 7	14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13	
	EQUIPA 14		Vencedor Jogo 8		Vencedor Jogo 12			Vencido Jogo 14
	EQUIPA 15	12	Vencedor Jogo 7	14	Vencedor Jogo 11	16	Vencido Jogo 13	
	EQUIPA 16		Vencedor Jogo 8		Vencedor Jogo 12			Vencido Jogo 14



Artigo 8º

(Prémios)

1. Para CCD's

a) Vencedor - 25 licenças Desportivas na inscrição numa modalidade desportiva coletiva, promovida pela Fundação INATEL.

b) Finalista vencida - 15 licenças desportivas na inscrição numa modalidade desportiva coletiva, promovida pela Fundação INATEL.

2. Para outras entidades

a) Vencedor - Trofeu

b) Finalista vencido - Trofeu

3. A organização, recorrerá às diligencias necessárias, para atribuir os prémios em estrito cumprimento da verdade desportiva

