CBFDV
FFDVAM
Federação de Futebol Digital Virtual do Amazonas
STUDIO 5 SHOPPING
apresenta:
Campeonato Amazonense
Futebol Digital
PES2017
PRO EVOLUTION SOCCER

CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL

REGULAMENTO:

1. EVENTO

O Campeonato Amazonense de Futebol Digital 2017 é uma competição esportiva organizada pela Federação de Futebol Digital e Virtual do Amazonas - FFDVAM que será disputado através do game Pro Evolution Soccer 2017 (PES 2017), a competição será disputada na plataforma PS4. O Campeonato será realizado nos dias 27 e 28 de maio de 2017 no shopping Stúdio 5 localizado na Av. General Rodrigo Otávio Nº 3555 – Distrito Industrial, as seletivas para o Campeonato Amazonense de Futebol Digital serão realizadas Na Pizzaria Tip Top localizado na Rua Desembargador Gaspar Guimarães, Nº 241, Bairro União.

2. PREMIAÇÃO

2.1. SELETIVAS PARA CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL

Campeão vaga para o Evento principal. Vice-campeão – vaga para o Evento principal.

2.2. CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL- EVENTO PRINCIPAL

Campeão – R$ 150,00 em espécie, troféu, medalha e vaga para campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2017 que será realizado em Brasília com passagem aérea e mais estadia pagos pela FFDVAM.
Vice-campeão -R$ 100,00 em espécie, mais medalha.
3º lugar - R$ 50,00 em espécie, mais medalha.

3. REGRAS GERAIS DA FINAL DO CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL

Os competidores classificados para **Final do Campeonato Amazonense de Futebol Digital**, concordam e aceitam todas as condições deste **Regulamento Esportivo**, bem como do regulamento e regras em todas as suas condições, fases e termos, ficando a critério dos organizadores da competição, qualquer resolução que se faça necessária, sendo sua decisão soberana e inquestionável em qualquer esfera.

4. INSCRIÇÕES E VAGAS

As inscrições serão realizadas na Sede da FFDVAM, na rua Desembargador Gaspar Guimarães Nº 975, bairro da União, a partir do dia 08 de maio de 2017 até o dia 26 de maio de 2017 das 08:00 às 22:00h, na praça de alimentação do **Shopping Stúdio 5** nos dias 26, 27 de maio das 10:00h às 12:00h e dia 28 de maio às 12:00h. O pagamento da taxa de inscrição poderá ser realizado nos locais, dias e horários acima mencionados por meio de depósito ou transferência bancária bem como pagamento em espécie.

Banco Bradesco:
Agência: 3711 -7 / Conta: 0024915-7

O Competidor poderá se inscrever com duas inscrições nas Seletivas e uma inscrição em cada módulo no Campeonato Amazonense de Futebol Digital, sendo que:

4.1. SELETIVAS:

a. O competidor poderá comprar 1 ou 2 vagas;

b. Na fase de grupos, tal competidor será posto em grupos distintos, mas na fase mata - mata, o sorteio definirá a sorte;

c. A vaga conquistada pelo competidor através da seletiva é intransferível;

d. Mesmo que o competidor possua duas inscrições em qualquer seletiva, o mesmo só poderá conquistar uma vaga, se o competidor quiser adquirir outra vaga terá que ser obrigatoriamente através do pagamento integral da taxa de inscrição do evento, no valor de R$35,00.

4.2. CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL:

Nos dias do evento principal os competidores poderão se inscrever apenas uma vez em cada módulo, ou seja, uma inscrição no módulo 1 e/ou uma inscrição no módulo 2.

4.3. VALORES

a. Taxa de inscrição das seletivas para Campeonato Amazonense de Futebol Digital - R$ 10,00

b. Taxa de inscrição do Campeonato Amazonense de Futebol Digital - R$ 35,00

5. COMITÊ ORGANIZADOR E DIRETOR DO CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL

a. O Campeonato será fiscalizado pelos diretores e representantes que compõem a FFDVAM (Federação de Futebol Digital Virtual do Amazonas).

b. Os organizadores do Campeonato Amazonense de Futebol Digital, além de serem responsáveis pelo desenvolvimento de todo o regulamento, terão a função de julgar imparcialmente casos extraordinários inerentes a regras contraditórias ou que não tenham sido citadas em todo o regulamento, com total autoridade em substituir ou adicionar novas regras no decorrer do campeonato. Suas decisões deverão ser respeitadas sem nenhum tipo de objeção por parte dos competidores, ou terceiros.

c. Os organizadores da competição terão autoridade absoluta para dar avisos, advertências, eliminar competidores e tomar parte no estudo de infrações para sanções.

d. Os organizadores da competição fiscalizarão o andamento das partidas, durante as quais terão total autoridade para fazer valer o regulamento da competição e interpretar situações ou regras controversas da maneira mais coerente. As interpretações dos organizadores serão irrevogáveis e não permitirão reclamações por parte dos competidores sem embasamento legal no regulamento, seja durante ou após o termino da partida. Os organizadores terão ainda autoridade para dar avisos a um competidor, cartão de advertência (cartão azul), cartão de punição (cartão amarelo) e cartão de eliminação (cartão vermelho).

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

A competição será disputada em dois módulos, módulo 1 que será realizado no dia 27 (sábado), e módulo 2 que será disputado no dia 28 (domingo). O campeão e o vice-campeão do módulo 1 enfrentarão o campeão e o vice-campeão do módulo 2, os confrontos serão definidos por sorteios e ocorrerão no dia 28 (domingo).
Tanto no módulo 1 quanto no módulo 2 os grupos serão formados de forma aleatória através de sorteio.
A competição será dividida em dois módulos, em cada módulo serão formados grupos onde ocorrerão fase de grupos e fase mata-mata.Na fase de grupos os melhores competidores de cada grupo avançarão a fase mata-mata.

6.1. CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL – NORMAS

6.1.1. Fase de Grupos e critérios de desempate

a. Pontos conquistados
b. Maior número de vitórias
c. Melhor saldo de gols
d. Melhor ataque
e. Confronto direto.

6.1.2. Fase Mata-Mata

a. Jogos de ida e volta

6.1.3. Regras Específicas do Mata-Mata.

Em caso de empate no placar agregado após os jogos de ida e volta será feito um terceiro jogo com pênaltis ligado.

6.2. SELETIVAS PARA O CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL

Haverá cinco seletivas, onde os dois melhores por evento conquistarão a vaga para o Evento Principal.

6.3. Normas

A fase inicial ou de grupos seguirá o padrão do Campeonato Amazonense de Futebol Digital, porém a fase mata - mata será diferente.

6.4. Fase mata - mata.

Jogo único com prorrogação e pênaltis ligado.

7. CRONOGRAMA

7.1. SELETIVAS E O CAMPEONATO AMAZONENSE DE FUTEBOL DIGITAL

As seletivas acontecerão nos seguintes dias:
26 de Março, 02 e 23 de Abril, 07 e 14 de Maio.
O Evento Principal ou Campeonato Amazonense de Futebol Digital será realizado nos dias 27 e 28 de maio de 2017 no Shopping Stúdio 5, localizado na Av. General Rodrigo Otávio Nº 3555 – Distrito Industrial.Todos os Eventos se iniciarão às 11:00h da manhã, sendo que as competições terão início as 12:00h.

8. CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA

Modo: Amistoso
Duração: 10 min
Lesões: Ligado
Câmera: Padrão Konami
Velocidade do Jogo: 0
Setas dos Jogadores: Amarelas
Nível da Partida: Estrela
Emoção do jogador: Não
Estádio: Aleatório
Período: Noite

Estação do Ano: Verão
Clima: Bom
Altura da Grama: Normal
Condições do Campo: Normal

9. ESCOLHA DE EQUIPE E USO DE PEN DRIVE

a. Cada competidor poderá escolher o clube ou seleção de sua preferência e trocá-lo a cada jogo do campeonato. Times All-Stars ou Seleções Clássicas não serão permitidos no campeonato;O uso do pen drive não será liberado.

b. Não serão permitidos loads de option files não autorizados pela FFDVAM, alterações nas notas dos jogadores ou transferência manual dos jogadores entre clubes ou seleções.

10. CONTROLE

O competidor deverá portar obrigatoriamente seu próprio controle para participar do evento, do contrário terá que utilizar os controles disponibilizados pela FFDVAM, no entanto a coordenação do evento deixa bem claro que não aceitará qualquer tipo de reclamação por parte dos competidores referente ao mau funcionamento ou falhas dos controles disponibilizados no evento.

11. ALTERAÇÕES NA EQUIPE E PAUSES

a. Cada competidor terá 5 minutos para montar suas táticas antes do início da partida.

b. O “start ou paradas na partida” só poderão ser feitas nas seguintes situações; lateral, escanteios, faltas, tiros de meta e no intervalo da partida.

c. Cada jogador terá direito a duas paradas por tempo, com a tolerância de 2 minuto para fazer as alterações devidas.

d. O competidor poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado como pause.

12. BUGS

Não serão validados gols feitos através de "Bugs", que se caracterizam como falhas de programação do jogo. É de responsabilidade dos organizadores a análise e interpretação de gols “bugados”.

13. PARTIDAS E SESSÕES

a. As partidas serão jogadas de acordo com a estrutura da competição e o horário fornecido pelo comitê organizador do Campeonato Amazonense de Futebol Digital.

b. Uma sessão de partida inclui desde a apresentação dos jogadores na estação (TV e videogame) de sua partida, até a finalização da mesma e saída dos jogadores da área de torneio.

c. Os competidores deverão estar presentes na área do torneio em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partidas. Após a liberação das estações e chamada oficial dos organizadores, os competidores terão (5) cinco minutos para se apresentarem e ocuparem seus postos nas estações designadas.

d. Uma partida oficial poderá começar somente com aprovação dos organizadores do Campeonato Amazonense de Futebol Digital. Qualquer partida iniciada sem a aprovação dos mesmos será considerada uma partida não-oficial.

e. Durante uma partida oficial, os competidores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas na mesma, como pais ou torcida em geral, mesmo quando houver pauses no jogo. As pessoas envolvidas na partida são os competidores e os organizadores da competição.

f. Os competidores não devem sair de um jogo oficial em progresso, com exceção quando autorizados pelos organizadores.

14. ATRASOS E WO

a. Competidores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0) na fase de grupos, e na fase eliminatória com a desclassificação.

b. É solicitado aos competidores que se mantenham informados sobre horários de suas partidas e que estejam sempre à disposição 15 minutos antes do horário previsto das mesmas, com o intuito de evitar atrasos e a perda de partidas por WO.

c. Os competidores são responsáveis pelo bom funcionamento e instalação de seus controles. Os oficiais do torneio poderão auxiliar os jogadores com assuntos técnicos, mas não atrasarão o horário de início de cada

partida por tais motivos, acarretando em WO para o causador do atraso, caso não solucione o problema com agilidade.

15. OUTROS

a. Caso acabe a energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o placar da partida que estava em andamento antes da falta de energia ou travamento do console. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior.

b. Casos extraordinários, ou seja, não previstos neste Regulamento, serão analisados e resolvidos pelo comitê organizador.

16. DIREITOS DE USO DE IMAGEM E VOZ

Ao participar, todos os competidores, autorizam, automaticamente, a título gratuito e de pleno direito, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável:

a. O uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, bem como em cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, o que inclui televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, mala-direta, Internet, ou seja, bens tangíveis ou intangíveis, para a ampla divulgação do Campeonato. A autorização descrita acima não implica ou resulta em qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda o vencedor, ao receber o prêmio, em assinar eventuais instrumentos neste sentido, sempre que solicitado pela empresa organizadora do campeonato.

b. Os vencedores concordam em autorizar o uso de suas imagens, sons de voz e nomes em TV, filmes, vídeos, fotos e cartazes, anúncios em jornais e revistas, por prazo indeterminado, para a divulgação dos prêmios, bem como a utilização dos dados constantes no cadastro para comunicação de futuras ações promocionais, sem qualquer ônus para a organização do Campeonato.

c. O competidor que se negar a ceder a sua imagem e voz na divulgação ou nos resultados do campeonato, estará automaticamente banido das competições realizadas por essa instituição e não terá direito a receber

premiação alguma da organização do Campeonato Amazonense de Futebol Digital.

17. DISPOSIÇÕES GERAIS

A participação no Campeonato é pessoal e intransferível.
Os competidores que não cumprirem com as cláusulas, itens e todas as condições do regulamento serão desclassificados e não terão direito aos prêmios.
Regras controversas ou que não tenham sido citadas nesse guia serão julgadas exclusivamente pelo comitê organizador.

As questões não previstas neste Regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão julgadas por uma comissão composta por representantes da organização do evento, cujas decisões são soberanas e irrecorríveis.
A participação neste Campeonato implica na aceitação total de todos os itens deste Regulamento, sem nenhuma reserva, que poderá ser alterado pelos seus organizadores tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz, a critério, também dos organizadores.
O competidor será desclassificado automaticamente do campeonato em caso de fraude comprovada, falsidade ideológica ou documental entre outras tipificações, sem direito a qualquer tipo de indenização.
A organização reserva-se o direito de desqualificar um competidor que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário à ética, à boa-fé e ao espírito esportivo e recreativo da competição.
Os competidores se comprometem a respeitar este regulamento, o material usado e fazer um jogo justo.
A organização do Campeonato Amazonense de Futebol Digital não se responsabilizará por problemas por falta de energia elétrica, sem exclusão das demais situações decorrentes de caso fortuito ou força maior, que ocorrerem na inscrição ou no decorrer das etapas.
A organização não se responsabilizará pelos atletas em caso de:

- **a.** Descumprimento de qualquer termo do regulamento.
- **b.** Desclassificação.
- **c.** Falta de documentação.
- **d.** Ilícitos civis, penais ou de qualquer natureza.
- **e.** Consumo de bebida alcoólica durante o evento.
- **f.** Outros fatos que não estiverem contemplados nas normas.

17.1. No dia da competição os competidores se obrigarão a:

a. Estar em posse durante toda a competição de seu RG ou carteira nacional de Habilitação - CNH.
b. Os jogadores menores de idade inscritos deverão estar acompanhados do responsável legal ou em posse de documento autorizando e designando um responsável para acompanhamento para participação do mesmo.
c. Cumprir com todos os horários, datas, fases e etapas do Campeonato, anunciar sua presença assim que chegar ao local dos jogos.
d. Checar o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição.
e. Respeitar e fazer cumprir todas as normas impostas pela organização do Campeonato Amazonense de Futebol Digital as quais são soberanas e irrecorríveis.
f. No caso de qualquer dano ao estabelecimento, indenizar a organização do Campeonato Amazonense de Futebol Digital na hora e no dia, para o reparo devido.

17.2. Os competidores também concordarão em obedecer e respeitar as seguintes regras:

a. Não discriminar ou tratar injustamente qualquer adversário ou pessoa envolvida com a competição.
b. Aceitar as decisões dos organizadores da competição.
c. Não usar procedimentos ilegais ou desleais.
d. Respeitar o espírito de fair play e não violência.
e. Manter seu compromisso dentro de suas condições.
f. Não desistir ou interromper o bom andamento das partidas.
g. Não enganar ou iludir os organizadores da competição.
h. Não interferir ou se comunicar com outros competidores enquanto estão jogando uma partida oficial.
i. Não fumar e ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica ou substância entorpecente durante a competição, sob pena de desclassificação do Campeonato Amazonense de Futebol Digital.
j. Conter o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da área do torneio, sendo certo que desafiar ou ironizar os competidores é

terminantemente proibido, sob pena de desclassificação do Campeonato Amazonense de Futebol Digital.

k. Após o término de cada partida, remover seu controle e sair imediatamente da área de jogo.

l. Estar sempre disponíveis para cerimônias de premiação, fotografias, entrevistas e qualquer outro evento oficial do campeonato, sob pena da cassação de seus direitos e eventual desclassificação do mesmo.

m. 2.3. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão analisados e decididos pela pelos organizadores do Campeonato, cujas decisões são irrecorríveis.

18. ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Os organizadores darão advertências e punições aos competidores durante toda a competição através de cartões que serão assim compostos:

a. Cartão Azul – advertência por desrespeito ao regulamento do campeonato e alerta para que não continue com a mesma atitude.

b. Cartão Amarelo – punição com um gol contra, por praticar atitude antidesportiva leve ou ter cometido mais de uma vez a mesma infração, já anteriormente advertida pelo juiz de sua partida.

c. Cartão Vermelho – desclassificação do campeonato por atitude antidesportiva ou por ter cometido três vezes a mesma infração.

18.1. O Cartão Azul* de advertência será aplicado nas seguintes situações:

a. Ao competidor que fizer "CERA"(trocar passes demasiados na defesa, segurando a bola e não mostrando objetividade no jogo com intuito de gastar o tempo). Ex: o time do competidor encontra-se no ataque e em posse da bola e inesperadamente o mesmo recomeça a jogada com o goleiro ou zagueiros do seu time.

b. Quando o competidor conversar no decorrer de sua partida com intenção de distrair o adversário ou com pessoas não envolvidas com a organização do campeonato, como pais, ou torcida em geral.

c. Ao competidor que desrespeitar os prazos estabelecidos para alterações na equipe, início e reinício das partidas, seja no primeiro tempo, na volta do intervalo ou após suas pausas (“pauses”) por direito.

18.2. O Cartão Amarelo de punição será aplicado nas seguintes situações:

a. Ao competidor que infringir por 2 vezes a mesma regra com teor de advertência (cartão azul).
b. Ao competidor que se recusar em seguir as instruções dos oficiais do torneio durante suas partidas;
c. Ao competidor que usar linguagem inadequada durante as partidas direcionada a adversários, pessoas envolvidas com o campeonato ou torcida em geral.

d. Ao competidor que paralise a partida com a bola em andamento em lances de ataque, prejudicando a continuação da jogada em lances direto de gol.
e. Ao competidor que alterar a configuração das partidas sem autorização dos organizadores.

** Punição interpretativa. Os organizadores poderão julgar a infração como motivo de desclassificação do competidor, sem necessidade de cartão amarelo.

18.3. O Cartão Vermelho de desclassificação será aplicado nas seguintes situações:

a. Ao competidor que infringir por 3 vezes a mesma regra com teor de advertência (cartão azul), durante a mesma partida.
b. Ao competidor que infringir por 2 vezes regras com teor de punição (cartão amarelo), na somatória de todas suas partidas.
c. Ao competidor que for flagrado alterando nota de jogadores, carregando option files proibidos, ou transferindo manualmente jogadores entre equipes e seleções.
d. Ao competidor que realizar gestos obscenos direcionados a adversários, oficiais envolvidos com o campeonato, terceiros ou torcida em geral.
e. Ao competidor que agredir ou tentar agredir adversários, oficiais envolvidos com a competição ou torcida em geral.
f. Ao competidor que tentar enganar ou iludir qualquer oficial do torneio.
g. Ao competidor que utilizar procedimentos ilegais ou desonestos.
h. Ao competidor que tentar burlar ou utilizar-se de regras contraditórias ou não especificadas nesse regulamento, para benefício próprio.

18.4. Muita atenção:

a. Não serão toleradas brigas e discussões durante o campeonato. Caso houver, o caso será julgado pelo comitê organizador e os envolvidos serão

retirarem do local de disputa do campeonato e estarão automaticamente banidos de todos os campeonatos que venham a ser realizados por essa instituição. Os envolvidos não terão direito a reembolso de nenhum valor gasto com sua participação no campeonato.

b. Um competidor desqualificado perderá automaticamente todas suas partidas por WO e o direito a prêmios. Caso o competidor seja desclassificado durante partidas, o adversário estará automaticamente classificado para a fase seguinte.

c. Durante uma partida oficial, o competidor que abandonar o controle ou ausenta-se da área destinada a realização dos jogos sem a autorização dos organizadores estará automaticamente eliminado da competição.