



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam como os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Os(as) estudantes atletas devem:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
 - 2.3. Ter conta ID EA ou ID de plataforma válido não podendo este ser alterado durante o período de competição;
 - 2.3.1. A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - 2.4. Ter uma conta Battlefy válida.
 - 2.4.1. A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - 2.5. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
 - 2.6. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única IES, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue por IES distintas.
 - 2.7. O jogo compreende o software intitulado EA Sports FC, desenvolvido pelo estúdio Electronic Arts.
 - 2.8. A Plataforma compreende o Playstation 5, o Xbox Series X|S e o PC.
 - 2.9.
 - 2.10. Durante a etapa Presencial, é de responsabilidade do(a) organização a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do computador ou console, estabilidade de conexão e atualização do jogo;
 - 2.11. O JUG'S 2024 – FUTEBOL ELETRÔNICO contemplará os naipes:
 - a. Individual Feminino;
 - b. Individual Masculino.
 - 2.12. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
 - 2.13. É de responsabilidade do(a) estudante atleta estar ciente das condições de participação dos JUB's 2024 – eSports.



- 2.14. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidades deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como no Discord oficial da competição.
- 2.15. É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o reporte de resultados das partidas;
3. Os confrontos e forma de disputa serão divulgados em Boletim Informativo, pela Direção Técnica, após confirmação de inscrição dos estudantes atletas.
4. :
5. Do JUGs 2024 – FUTEBOL ELETRÔNICO:
- 5.1. Só será permitida a participação de 01 (um) estudante atleta de cada IES, em cada naipe, para o JUGs 2024 – Futebol Eletrônico.
- 5.2. Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral.
- 5.3. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. Das condições de jogo:
- 6.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo para o naipe feminino e masculino:
- O estudante atleta deverá enfrentar o adversário/adversária no menu Amistoso online de **modo Temporadas**;
 - Os jogadores devem adicionar um ao outro como amigos pela ID EA ou ID plataforma. Pode levar alguns minutos para que sua lista de amigos seja atualizada e apareça na seção Amistosos Online;
 - Para jogar, vá para Amistosos Online → Nova temporada de amistosos → Selecionar as configurações → Iniciar;

CONFIGURAÇÃO DE PARTIDA	
Tempo de duração	6 minutos (cada tempo)
Controles (feminino)	Qualquer
Controles (masculino)	Semi
Velocidade	Normal
Tipos de Elenco	Todos 95
Atributos Online	Desativado
Narração	Desativado



- 6.2. Os(as) estudantes atletas devem gravar todas as partidas usando o dispositivo embutido do console ou um dispositivo externo. As partidas devem ser salvas e disponibilizadas para a organização do evento caso solicitado;
- 6.3. Cada estudante atleta precisa vestir uma camiseta clara ou uma camiseta escura, escolhendo a oposta do adversário para evitar confusões. Se não for possível chegar a um acordo, o estudante atleta (jogador) da casa ficará com a camiseta escura e o jogador de fora, com a camiseta clara;
- 6.4. Os(as) estudantes atletas devem estar aptos para o confronto com pelo menos 30 minutos de antecedência;
- 6.5. Em casos de desconexão da partida, por queda de energia, problema de rede ou qualquer fator adverso que impeça a continuidade da partida, o jogador afetado deverá comunicar à comissão organizadora e seu adversário do problema e solicitar o reinício da partida;
- 6.6. O estudante atleta deverá fornecer um print com o placar e o tempo de jogo até o momento da desconexão. Os jogadores em situação de partidas reiniciadas deverão jogar considerando o tempo restante do relógio, possíveis substituições e os gols marcados antes da queda;
- 6.7. Será mais difícil tomar decisões quanto às contestações pós-jogo, então recomenda-se que qualquer problema seja apresentado durante a partida e não após o jogo. A decisão de um árbitro é final e soberana;
- 6.8. Os(as) estudantes atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios Battlefy, fornecendo um print do placar final do jogo de ida e de volta. O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor do confronto;
7. Do W.O. e desclassificações:
 - 7.1. Os(as) estudantes atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 10 minutos de atraso;
 - 7.2. Um estudante atleta afetado por desconexão terá até 15 minutos para retornar a partida antes de levar um W.O.;
 - 7.3. O estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um W.O. e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3x0;
 - 7.4. São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de W.O.:
 - a. Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado;
 - b. Ausência de resposta do jogador no Discord oficial da competição;
 - c. Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida.
 - 7.5. Nos casos em que ambos os(as) estudantes atletas não comparecerem para o seu confronto por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo W.O. Um duplo W.O. elimina ambos os(as) estudantes atletas da competição.



- 7.6. Os(as) estudantes atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrem W.O. Avança para a próxima rodada seu oponente outrora derrotado;
- 7.7. Um estudante atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento.
8. Do Código de Conduta:
- 8.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;
- 8.2. A FGDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos utilizados;
- 8.3. Cheating e Fraude:
- Todas as denúncias devem ser enviadas para secretaria.fgdu@gmail.com . Esta será encaminhada ao TJDU (Tribunal de Justiça Desportiva Universitária) que avaliará o caso;
 - Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
- 8.4. Atualização de versão do EA Esports FC:
- Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.
9. Disposições Gerais:
- 9.1. Desistência da equipe:
- Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 3x0 por administradores, em casos de punições, W.O. etc;
 - Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.