



**INSTITUTO
CULTURAL**

**COMITÊ DESPORTIVO
MUNICIPAL**



2º CAMPEONATO DE GAMERS JOVEM VIDA **REGULAMENTO**

1. Do Campeonato

1.1. O 2º CAMPEONATO DE GAMERS JOVEM VIDA - é uma competição de videogames com o caráter de disputa amigável, sem fins lucrativos, organizado e desenvolvido pelo Grupo Jovem Vida, por meio de comissão própria, e em parceria e apoio com o Instituto Cultural São Lourenço (ICSL) e o Comitê Desportivo Municipal (CDM).

2. Do local, data e horário da realização

2.1. O evento será realizado no Teatro Professor Arno Ignácio Etges, anexo ao Centro de Eventos Governador Luiz Henrique da Silveira, localizado na Rua Via Parque, s/n, São Lourenço do Oeste, SC, no dia 29 de julho de 2023 (sábado), com início às 09h, inserido na programação de aniversário do Município.

3. Das inscrições

3.1. Poderão inscrever-se pessoas a partir dos 12 anos completos.

3.2. Para os menores de 18 anos a inscrição deverá ser acompanhada de autorização dos pais ou responsáveis, conforme modelo disponibilizado.

3.3. As inscrições serão feitas no período de 13 de julho de 2023 a 25 de julho de 2023 até às 23h59, no site do Instituto Cultural São Lourenço, através do link: <http://icsl.saolourenco.sc.gov.br/campeonatogames> devendo no momento da inscrição ser informado os dados pessoais, incluso do responsável, caso necessário, bem como os dados bancários.

3.4. O campeonato será limitado a oitenta 80 (oitenta) inscrições, contudo, as excedentes constarão como suplentes, que poderão substituir os inscritos que não confirmarem sua inscrição no dia do evento.

3.5. Para a confirmação da inscrição e participação no Campeonato, os inscritos deverão, no dia do campeonato, confirmar sua participação mediante a doação de dois quilogramas de alimentos não perecíveis, que serão transformados em cestas básicas destinadas às famílias carentes, por meio de ação dos organizadores do evento.

3.6. No dia do campeonato, no horário compreendido entre às 08h15 e 08h45, os inscritos deverão apresentar documento de identificação, e, em sendo menor de 18 (dezoito) anos, também autorização dos pais ou responsáveis, devendo ser acompanhado por, ao menos, um destes.

3.7. O competidor inscrito que não se apresentar até as 08h45 no dia do campeonato e

que não atender aos dispostos nos demais itens 3.1, 3.2, 3.6 e 3.7, estará automaticamente eliminado da competição.

3.8. Das 08h45 às 09h serão abertas as confirmações para os inscritos excentes, por ordem de inscrição, para substituição dos incritos não confirmados.

4. Da Competição

4.1. O jogo do Campeonato será realizado no Console *PS4*, jogo *Fifa 2023*, em TV 46” (quarenta e seis polegadas),

4.2. A competição se realizará em 04 (quatro) equipamentos, sendo que, em cada rodada haverá 08 (oito) competidores jogando, distribuidos em mesas numeradas de 01 a 04.

4.3. O sorteio das duplas acontecerá de modo aleatório, podendo ser por sistema eletrônico ou manual, no início da competição, na presença dos inscritos.

4.4. A competição será disputada em etapas eliminatórias, no estilo “mata-mata”, sendo que, quem perder a partida, estará eliminado.

4.5. Se houver número ímpar de inscritos, o último a ser sorteado jogará contra o melhor colocado dos perdedores da fase (saldo de gols, se persistir o empate será realizado o sorteio).

4.6. Em caso de empate, haverá prorrogação, e persistindo, será decidido através da disputa de pênaltis, para determinar o vencedor.

4.7. Os vencedores das partidas da primeira fase se classificarão para a próxima fase. Afunilando para as oitavas de final, quartas de final, semifinal e final.

4.8. Em cada fase haverá sorteio para as disputas. Havendo número ímpar, o último sorteado jogará contra o melhor colocado dos perdedores da fase anterior.

4.9. Os perdedores das suas respectivas semifinais jogarão partida única para decidir o terceiro e quarto lugar, e os vencedores disputarão a primeira e segunda colocação, intitulando-se: Campeão e Vice-campeão do 2º Campeonato de Gamer Jovem Vida.

4.10. Não será permitida a utilização do modo “goleiro manual” nos jogos; caso seja identificado por algum juiz, o infrator será punido com um gol contra.

5. Do jogo / pré-jogo / pós-jogo

5.1. O tempo de duração de cada partida será de 10 (dez) minutos. Havendo empate será realizada prorrogação de três 03 (três) minutos, e persistindo o empate, a disputa será decidida em disputa de pênaltis, com 01 (um) pênalti direto.

5.2. Os jogadores terão 02 (dois) minutos antes de cada partida para definir táticas e escalações. No intervalo do jogo somente 01 (um) minuto para substituições e alterações de tática.

5.3. Durante as partidas, cada competidor terá direito a 01 (um) “pause” com duração de 30 (trinta) segundos, por tempo, para alterações de tática e substituições.

5.4. O “pause” deverá ocorrer quando a bola estiver com o respectivo jogador (competidor), que o solicitar.

5.5. Serão vedadas brincadeiras ou provocações entre os jogadores.

6. Da escolha de Equipes

6.1. Cada competidor poderá escolher o clube de sua preferência e trocá-lo a cada jogo do campeonato, podendo haver confrontos entre times iguais, mas com uniformes diferentes.

6.2. Será vedada a escolha de clubes designados como “Seleção Clássica” e “Seleção Mundial” ou “Seleções”, bem como times editados.

7. Da configurações das partidas:

7.1. As partidas serão disputadas em modo “amistoso” e será disputada apenas por “clubes”, observados o disposto no item 6.2.

7.2. A duração das partidas observará o disposto no item 5.

7.3. O modo “lesões” será desativado.

7.4. O estilo de câmera utilizado será o “padrão”.

7.5. Serão permitidas 03 (três) substituições por jogo, para cada jogador.

7.6. A escolha do estádio virtual para a realização das partidas será aleatória.

7.7. O período virtual para a realização dos jogos será o noturno, com estação do ano “verão”, clima “bom”.

7.8. As condições virtuais do campo e altura da grama serão definidas como “normais”.

7.9. Podem ser utilizadas demais configurações, desde que haja consenso dos competidores e autorização da Comissão Central Organizadora, dentro do prazo estipulado no item 5.2.

8. Dos atrasos e “W.O”.

8.1. Os jogadores que não se apresentarem no horário definido de suas partidas serão penalizados com a perda da partida por “W.O.” (equivalente ao placar de 2x0)

8.2. Haverá tolerância de 05 (cinco) minutos de atraso, por partida.

8.3. Caso ambos os jogadores não se apresentem no horário marcado para suas partidas, serão penalizados com empate (equivalente ao placar de 0x0, sem a somatória dos pontos atinentes à partida), sendo eliminados do campeonato.

8.4. A fim de evitar atrasos no campeonato e/ou desclassificação, solicita-se aos participantes estejam sempre à disposição, ao menos 10 (dez) minutos antes do horário previsto para suas partidas.

9. Da desclassificação

9.1. Será desclassificado do campeonato o participante que:

- I) Descumprir alguma regra do presente regulamento;
- II) Ofender ou xingar o adversário durante a partida;
- III) Praticar atitudes antidesportivas contrárias ao jogo, demonstrar ausência de competitividade, ou gastar tempo em demasia com toques de bola exarcebados, conforme disposição do mediador da partida;

IV) Interferir em outra partida do campeonato e/ou prejudicando a concentração dos jogadores.

9.2. A organização não se responsabilizará pelos participantes em caso de:

- I) Descumprimento de qualquer termo do regulamento;
- II) Desclassificação por indisciplina;
- III) Perda por "W.O.";
- IV) Desclassificação em qualquer uma das fases por não cumprir os requisitos de classificação;
- V) Despesas que não estiverem a cargo da organização;
- VI) Outros fatos que não estiverem contemplados nas normas.

9.3. Hipóteses extraordinárias que não estejam elencadas no presente regulamento serão analisadas e resolvidas pela Comissão Central Organizadora do campeonato, juntamente com os participantes envolvidos, devendo sempre ser observada a moralidade e bom-sendo entre os decisores.

10. Da Comissão Central Organizadora e dos Juízes

10.1. São atribuições da Comissão Central Organizadora do campeonato:

- I) Ser responsável pelo desenvolvimento de todo o regulamento da competição;
- II) Sortear as partidas;
- III) Indicar os juízes de cada partida;
- IV) Proferir avisos;
- V) Eliminar jogadores;
- VI) Julgar imparcialmente os casos extraordinários inerentes a regras contraditórias ou que não estejam previstas no presente regulamento;

10.2. A Comissão Central Organizadora poderá substituir ou adicionar novas regras, desde que haja consenso entre os participantes;

10.3. As decisões proferidas pela Comissão Central Organizadora deverão ser respeitadas, sem nenhum tipo de objeção pelos jogadores ou terceiros.

10.4. Os juízes fiscalizarão o andamento das partidas que lhe forem designadas, durante as quais terão total autoridade para defender as regras contidas no presente regulamento e interpretar situações ou regras controversas.

10.5. A interpretação do juiz é irrevogável, não permitindo reclamações dos jogadores, durante ou após as partidas.

10.6. Os juízes poderão proferir avisos aos jogadores e puni-los com cartão amarelo (cartão de punição) e cartão vermelho (cartão de eliminação).

11. Das premiações

11.1. As premiações serão realizadas ao final do campeonato e serão assim distribuídas:

- 1º Lugar R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) e troféu;
- 2º Lugar R\$ 1.000,00 (mil reais) e troféu;

- 3º Lugar R\$ 500,00 (quinhentos reais) e troféu; e
- 4º Lugar R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) e troféu.

11.2. Os valores constantes no item 11.1, serão pagos mediante transferência bancária em nome do ganhador ou representante legal, até o dia 05 de agosto de 2023, para tanto, no ato da premiação, deverão apresentar os dados bancários a Comissão Central Organizadora.

11.3. No ato da premiação, os ganhadores e/ou seus responsáveis receberão troféu e simbolicamente o valor respectivo da colocação.

12. Do conhecimento e concordância dos termos do Regulamento

12.1. Ao efetuar a inscrição, o participante confirma o conhecimento integral do presente regulamento e concorda integralmente com os seus termos.

13. Do termo de uso de imagem

13.1. Ao realizar a inscrição, o competidor autoriza o uso de sua imagem pela organização e apoiadores do evento através de impressão *off-set*, tipográfica, reprográfica, slides, ou qualquer outro processo análogo, para divulgação comercial das atividades do campeonato, por qualquer meio de reprodução, bem como todo e qualquer trabalho artístico e literário.

13.2. Os participantes ficam cientes que não será devida qualquer reclamação, indenização ou pagamento antecipado ou posterior de qualquer valor destinado pelo uso de sua imagem, sendo a presente autorização realizada gratuita e permanentemente.

13.3. Em se tratando de menor de 18 (dezoito) anos, a ciência e autorização se darão por meio de documento assinado pelo competidor e representante/responsável legal, conforme Anexo II do presente Regulamento.

14. Do disposições finais

14.1. Os casos omissos neste Regulamento serão apreciados e decididos pela Comissão Central Organizadora.

São Lourenço do Oeste, SC, 15 de junho de 2023.

Comissão Organizadora:

Anexo II
Termo de uso de imagem
2º Campeonato de Gamers Jovem Vida

Na qualidade de responsável pelo menor aqui inscrito no 2º Campeonato de Gamer Jovem Vida, autorizo o uso de imagem do mesmo e a minha através de fotografia, impressão off-set, tipográfica, reprográfica, slides, ou outro qualquer processo análogo, para divulgação comercial das atividades do campeonato, através de cartazes, folhetos, outdoors, webs-site, etc., bem como todo e qualquer trabalho artístico e literário, respeitadas as diretrizes fixadas no Estatuto da Criança e do Adolescente, estando ciente desde já, que não caberá em tempo algum, qualquer reclamação, indenização, ou pagamento de valor antecipado ou posterior pelo uso de sua imagem, sendo a presente autorização feita de modo gratuito e permanente.

São Lourenço do Oeste, SC, / /2023.

Nome e assinatura do participante

Nome e assinatura do(s) responsável(eis)