

MUNDIAL DE CLUBES VIKING GAMES - FIFA 20 (ON LINE)



REGULAMENTO

I - NORMAS GERAIS

1. Inscrições através do formulário disponível na página da AV, **de 17 a 27/09**.
 - a. Valor da inscrição R\$ 30,00 por participante
 - b. No ato da inscrição o funcionário deverá autorizar o débito em folha
 - i. A inscrição de dependentes deverá ser realizada e autorizada pelo funcionário responsável
2. A premiação será realizada de acordo com o número de inscritos:
 - a. De 16 a 23 inscritos – premiação para 1º e 2º colocados
 - b. Acima de 24 inscritos – premiação para 1º, 2º e 3º colocados
 - c. A premiação será através do GIFT CARD. (Cartão pré-pago para ser utilizado exclusivamente para compra de produtos e serviços das plataformas PS4 e XBOX)
 - i. Para a plataforma PS4 – GIFT CARD PSN
 - ii. Para a plataforma XBOX – GIFT CARD XBOXLive
3. Para participar da competição o inscrito precisará ter assinatura e acesso a plataforma online
 - a. PS4 – Assinatura do PS Plus
 - b. XBOX – Assinatura do XBOX Live Gold
4. A competição será disputada separadamente em duas plataformas; **PS4 e XBOX One**
5. Os jogos serão realizados somente aos finais de semana.
6. A competição da plataforma PS4 iniciará no dia **03/10 as 09h**.
7. A competição da plataforma XBOX iniciará no dia **24/10 as 09h**.
8. O Congresso técnico para as duas plataformas será realizado através do aplicativo Zoom no dia **29/09 (terça-feira) as 19h00**.
9. Poderão participar funcionários, estagiários, dependentes e sócios vitalícios, acima de 12 anos (para os menores de 16 anos será necessária uma autorização por email do Funcionário responsável).
10. A competição somente será realizada com a confirmação de um mínimo de 16 participantes inscritos.
11. Os jogos serão pré agendados pela organização da competição e terão um horário máximo de tolerância para o início.
 - a. Caso um dos participantes não esteja online até o horário pré estabelecido para a partida (por qualquer motivo), será considerado perdedor por WO e o adversário será considerado vencedor pelo placar de 3 a 0.
12. Os jogos finais serão transmitidos on line.

II - SISTEMA DISPUTA

1. **FASE DE GRUPOS**
 - a) As Equipes serão dispostas em Grupos, onde jogarão todos contra todos em dois jogos (ida e volta).
 - b) Classificam-se para a próxima fase 1º e 2º colocados de cada grupo.
 - c) Critérios de desempate:
 - a. Maior nº de pontos
 - b. Maior nº de vitórias
 - c. Confronto direto
 - d. Saldo de Gols
 - e. Gols positivos

- f. Gols negativos
 - g. Sorteio
2. *CRUZAMENTO OLÍMPICO*
- d) Disputa em dois jogos (ida e volta), em caso de resultados iguais haverá disputa de penaltis (sem prorrogação)
 - 1. Oitavas de Finais
 - 2. Quartas de Finais
 - 3. Semi Finais
 - 4. Final
 - e) **Exemplo dos cruzamentos das chaves:**
Oitavas 01: 1º Grupo A x 2º Grupo H
Oitavas 02: 1º Grupo B x 2º Grupo G

III - Regras

CONFIGURAÇÕES DA PARTIDA

- 1. Duração de cada tempo: 6 minutos
- 2. Nível de dificuldade: lendário
- 3. Em caso de empate na soma dos dois jogos, decisão nos pênaltis: sim
- 4. Câmera: padrão
- 5. Contusões: ligado
- 6. Substituições rápidas: sim (3)
- 7. Defesa: tática
- 8. Velocidade de jogo: normal
- 9. Configurações de controle serão livres.
- 10. Será permitido apenas a escolha de clubes (exceto clubes de caráter especial), sendo proibido a escolha de seleções.
- 11. O clube escolhido na primeira partida deve ser utilizado em toda a competição.
- 12. Antes do início das partidas, será permitido arrumar as equipes, tempo máximo 2 minutos.
- 13. Será permitida uma paralisação (start) de no máximo 60 segundos por tempo.
- 14. Em caso de não cumprimento das regras, o competidor fica passível das seguintes punições:
 - a. Advertência
 - b. Cartão amarelo
 - c. Cartão vermelho (eliminação da competição)

Casos omissos ao regulamento serão decididos pela Organização, as decisões serão soberanas e não caberá recurso.