



efadu

portugal university

electronic sports

Regulamento do Campeonato Nacional Universitário de “FIFA 21”

eFADU Nacionais

Estrutura

01. Disposições gerais

- 01.01 Âmbito
- 01.02 Títulos e Prémios

02. Participação e Inscrições

- 02.01 Clubes
- 02.02 Jogadores

03. Competição

- 03.01 Formato, sistema e calendário da competição
- 03.02 Fase Final
- 03.03 Gestão da competição
- 03.04 Configurações de jogo
- 03.05 Empates
- 03.06 Seleção de equipas
- 03.07 Regras gerais
- 03.08 Pausas
- 03.09 Comparência
- 03.10 Adiamentos
- 03.11 Bugs e problemas críticos
- 03.12 Cheats, Exploits, Interferências com o Equipamento
- 03.13 Equipamentos
- 03.14 Spectators

04. Ética e Disciplina

- 04.01 Código de conduta e comportamento
- 04.02 Sanções
- 04.03 Direito de Recurso e Defesa

05. Imagem e Comunicação

- 05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes
- 05.02 Uso da Identidade Visual do Evento
- 05.03 Vestuário oficial dos jogadores
- 05.04 Transmissão

06. Disposições Finais

- 06.01 Alterações ao Regulamento
- 06.02 Aplicação e casos omissos
- 06.03 Contacto

Siglas e nomenclaturas

<u>FADU</u>	Federação Académica do Desporto Universitário
<u>eFADU</u>	Organização da FADU na área dos eSports
<u>eFADU Nacionais</u>	Campeonato Nacional Universitário (CNU) de eSports

Regulamento aprovado pela Direção da FADU | Direitos reservados à FADU

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.01.1 As competições oficiais universitárias organizam-se sob égide da Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), adiante também designada por eFADU Portugal, para efeitos de organização de competições e eventos na área dos desportos eletrónicos.

01.01.2 O estipulado neste regulamento define as normas gerais e específicas de organização do Campeonato Nacional Universitário de FIFA 21, também designado de eFADU Nacionais - FIFA 21.

01.01.3 Todas as competições organizadas sob égide da FADU, enquadram-se e respeitam, na sua organização e participação, os princípios da defesa da integridade das competições, da luta contra a dopagem, a corrupção e a viciação de resultados, no combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos e a todas as formas de discriminação, entre as quais as baseadas no sexo.

01.01.4 Este Campeonato não é afiliado com ou patrocinado pela Electronic Arts Inc. ou seus licenciadores.

01.02 Títulos e Prémios

01.02.1 Ao abrigo dos direitos desportivos exclusivos consagrados na Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto, os títulos oficiais universitários de nível nacional ou regional só podem ser conferidos pela FADU.

01.02.2 Para o efeito do mencionado no ponto anterior a FADU pode conceder a organização ou integrar nos eventos nacionais, eventos de cariz regional, de acordo com o estipulado em regulamentação própria.

01.02.3 Apenas nos eventos com a designação de eFADU Nacionais ou a este equiparado se disputam títulos de Campeão Nacional Universitário.

01.02.4 A eFADU Portugal atribuirá os seguintes prémios oficiais, nas provas onde se disputam o título de campeão nacional universitário de FIFA 21:

- a. Título e troféu de Campeão Nacional Universitário ao jogador vencedora, e atribuição do 2º e 3º lugar para constituição final do pódio do eFADU Nacionais;
- b. Poderá ainda a eFADU Portugal juntamente com os seus parceiros e patrocinadores, atribuir outros prémios individuais ou coletivos, a divulgar.

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.01.1 Apenas podem participar no eFADU Nacionais, clubes filiados na FADU, de acordo com o artigo 3.01.01 do regulamento de provas oficiais da FADU, com sede em Portugal.

02.01.2 Os clubes têm de estar devidamente registados e ativos no Portal da FADU <https://portalfadu.pt/>.

02.01.3 Os clubes apenas podem representar os Estudantes da sua Instituição de Ensino Superior, nas condições referidas nos números anteriores.

02.01.4 Para comunicação e uso de imagem, os clubes podem, além da sua designação, sigla e logótipo oficial habituais, sem desvirtuar a sua imagem e representatividade;

- a. Acrescentar a referência a eSports ou similar na sua designação e sigla, para efeitos exclusivos da participação e comunicação nas competições oficiais universitárias de eSports;

- b. Um logótipo próprio, para os mesmos efeitos referidos no ponto anterior;

02.02 Jogadores

02.02.1 Apenas podem participar Estudantes do Ensino Superior, nas condições previstas no regulamento de provas oficiais da FADU, nomeadamente:

- a. Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciaturas, mestrados e doutoramentos) e em Estabelecimentos/Instituições portuguesas, reconhecidas pelo Ministério da tutela do Ensino Superior (MINES);
- b. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do curso de ensino superior, conferente de grau académico, mediante a apresentação do diploma de curso ou equivalente, de acordo com as normas estipuladas pela Federação Internacional do Ensino Superior;
b1. Excecionalmente para a época de 2020/2021 poderão participar os estudantes que concluíram o seu curso de Ensino Superior depois de 31 de julho de 2019;
- c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (TeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. A conclusão destes cursos não confere elegibilidade académica e desportiva para o ano civil seguinte.
- d. Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

02.02.2 O eFADU Nacionais de FIFA 21 realiza-se no formato 1x1 podendo cada clube inscrever um máximo de 20 jogadores nos qualificadores de apuramento (NCS, Lisboa, Porto e Ilhas), sem qualquer distinção do género ou nacionalidade.

02.02.3 Compete exclusivamente ao clube inscrever os jogadores e oficiais que o representam, dentro dos prazos estipulados e divulgados pela eFADU Portugal.

02.02.4 Os jogadores têm de estar registados no Portal da FADU e apenas podem ser inscritos nas provas (qualificadores e fase final) pelo seu clube.

02.02.5 Compete à FADU verificar e confirmar o registo dos jogadores e da documentação entregue, incluindo a sua elegibilidade académica, de forma a validar a sua filiação como praticante de esports na eFADU Portugal.

02.02.6 O jogador deve ter uma única conta de jogo válida (para toda a competição), não podendo encontrar-se banida pela FADU ou Inygon.

02.02.7 A conta com que o jogador se inscreve não pode ter qualquer nome que seja ofensivo sob qualquer forma, ou nomes semelhantes a outras personagens ou jogadores e nomes derivados de produtos, marcas ou serviços que poderão causar mal-entendidos.

02.02.8 Ao inscrever-se, o jogador autoriza a ser gravado se tal for solicitado, para efeitos exclusivos de comunicação e transmissão dos jogos. Ao inscreverem-se, os participantes concordam e aceitam ainda, a captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da eFADU Portugal e das entidades parcerias oficiais da FADU, por esta autorizadas, para efeitos exclusivos de promoção, marketing, divulgação relacionadas com a organização das competições oficiais universitárias e ações promocionais dos eSports Universitários.

02.02.9 Para efeitos comunicação, inscrições e representação institucional com a eFADU Portugal e a organização do evento, os jogadores são representados pelos respetivos clubes e os seus dirigentes e delegados inscritos

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição

03.01.1 O eFADU Nacionais de FIFA 21 realiza-se em 4 fases/etapas, no seguinte formato, sistema e calendário:

Fase	Prova	Participação	Sistema	Data Prova	Inscrições
1	Qualificador Local	Não tem carácter obrigatório. Os clubes podem inscrever diretamente no qualificador regional. Os clubes organizam o qualificador local no formato que definirem. Só são reconhecidas competições organizadas por clubes FADU.		Até 14 de maio	Definidas pelo clube organizador
2	Qualificador Regional - Porto	Máximo de 20 jogadores por clube	Double-elimination à melhor de 1 (BO1). A partir das meias-finais à melhor de 3 (BO3).	16-21 maio	15-maio
	Qualificador Regional - Lisboa			16-28 maio	15-maio
	Qualificador Regional - NCS			16 maio-04 junho	15-maio
3	Qualificador - Wild-card	Máximo de 20 jogadores Madeira + 20 jogadores Açores + primeiros 14 jogadores não apuradas para a Fase Final, de cada qualificador regional (2ª fase)	Double-elimination à melhor de 1 (BO1). A partir das meias-finais à melhor de 3 (BO3).	11 junho	07-junho
4	Fase Final	8 jogadores: 2 primeiros classificados de cada qualificador regional + wild-card.	Double-elimination à melhor de 1 (BO1). Grande final e 3º/4º lugar a ser disputada à melhor de 3 (BO3).	18 junho	14-junho

03.01.2 Caso um jogador apurado não possa comparecer na competição seguinte, por qualquer motivo, a vaga será automaticamente transferida para o/a jogador com classificação mais alta que preencha todos os requisitos de participação.

03.01.3 Nos qualificadores regionais e wild-card, o seeding será random.

03.02 Fase Final

03.02.1 A fase final será jogada entre os 8 jogadores finalistas da competição.

03.02.2 O seeding para esta fase será determinado aleatoriamente através de sorteio, não se encontrando na primeira ronda jogadores apurados do mesmo qualificador nem os vencedores dos respetivos qualificadores. As partidas da primeira ronda serão disputadas da seguinte forma:

Seed 1 vs Seed 8
Seed 2 vs Seed 7
Seed 3 vs Seed 6
Seed 4 vs Seed 5

03.03 Gestão da competição

03.03.1 Qualificadores Regionais (NCS, Lisboa e Porto) e Wild-card: A gestão da competição decorrerá via plataforma 'Toornament' até aos oitavos de final - Os jogos são agendados e os jogadores comunicam os resultados. A partir daí, a Organização assumirá a gestão direta da competição, sem necessidade de recurso ao 'Toornament'.

03.03.2 Fase Final: A Organização fará a gestão direta da competição com os participantes.

03.04 Configurações de jogo

03.04.1 Os jogos são disputados em formato online ou presencial na plataforma PS4;

03.04.2 Para os qualificadores online, as partidas disputadas devem obedecer às seguintes configurações e não será permitido aos jogadores realizarem qualquer tipo de alteração às mesmas:

- **Duração de cada parte:** 6 minutos
- **Tipo de plantel:** Online
- **Velocidade:** Normal
- **Controlos:** Automático (durante o jogo pode ser alterado)

03.04.3 Todas as partidas disputadas presencialmente devem obedecer às seguintes configurações e não será permitido aos jogadores realizarem qualquer tipo de alteração às mesmas:

- **Nível de Jogo:** Profissional
- **Duração de cada parte:** 6 min.
- **Lesões:** Desligada
- **Árbitro:** Random
- **Estádio:** Random
- **Época:** Verão
- **Horário do dia:** 18:00
- **Condições Meteorológicas:** Limpo
- **Desgaste do Relvado:** Leve
- **Bola:** Aleatório
- **Velocidade:** Normal
- **Foras-de-Jogo:** Ativado
- **Cartões:** Ativado
- **Mão na bola:** Desativado
- **Câmara de um jogador:** Transmissão Tele
- **Câmara multijogador:** Transmissão Tele
- **Altura da câmara:** 7
- **Zoom da câmara:** 9
- **Zoom da câmara pro:** 9

- Velocidade da câmara pro: 10
- Movimento de câmara pro: 10
- Personalização jogabilidade de utilizador: Tudo a 50

03.04.4 Qualquer tipo de protesto acerca destas configurações após a realização de uma partida não será aceite. Ao disputar uma partida com um conjunto de configurações diferente daquelas aqui indicadas, considera-se que ambos os participantes concordam com as mesmas

03.04.5 Não é permitido aos jogadores levarem option files.

03.05 Empates

03.05.1 Nenhum jogo pode terminar empatado. Em caso de empate no final do tempo regulamentar de uma partida, recorre-se a um prolongamento no sistema de 'Golo de Ouro', para a apurar o vencedor.

03.06 Seleção de equipas

03.06.1 Os jogadores poderão jogar com equipas ou seleções, sendo permitido que escolham a mesma equipa ou seleção.

03.07 Regras gerais

03.07.1 No caso de qualquer jogo ser transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização da Organização. Um jogador não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

03.07.2 Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da Organização.

03.07.3 Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado à Organização. Quaisquer queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

03.08 Pausas

03.08.1 No caso de qualquer jogo ser transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização da

03.08.2 Cada jogador poderá realizar apenas 2 pausas em cada parte da partida para fazer alterações. As pausas não poderão exceder os 3 minutos de duração.

03.08.3 As pausas só podem ser efetuadas quando o jogador se encontra na posse da bola ou quando esta está fora do terreno de jogo

03.09 Comparência

03.09.1 Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de cinco (5) minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Se após este período um ou mais participantes não se encontrarem presentes no local para realizarem o encontro será atribuída uma derrota por default.

03.10 Adiamentos

03.10.1 Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso da Organização.

03.11 Bugs e problemas críticos

03.11.1 No decurso do jogo houver um encerramento repentino da consola, o jogo deve ser retomado e jogado o tempo restante na altura em que a ligação foi perdida. O resultado verificado no momento da interrupção

deve ser respeitado, bem como os cartões vermelhos exibidos. No caso dos cartões vermelhos, os jogadores não devem retomar o jogo sem que o jogador expulso saia de campo, devendo ser forçada a sua expulsão.

03.11.2 Compete aos jogadores a apresentação de comprovativos do resultado e expulsões, em caso de encerramento repentino da consola, sempre que lhe for requerido pela organização.

03.11.3 No caso da ocorrência de algum tipo de bug crítico que interfira com a performance do jogador ou o decorrer normal da partida, os jogadores deverão pausar o jogo e contactar a Organização, que será responsável por avaliar a situação e tomar uma decisão. As decisões da organização são soberanas e devem ser respeitadas a todo o momento.

03.12 Cheats, Exploits, Interferências com o Equipamento

03.12.1 Não é permitido o uso de qualquer tipo de cheats ou exploits para tirar qualquer tipo de vantagem sobre o adversário durante a partida, sob pena de desqualificação imediata do infrator.

03.13 Equipamentos

03.13.1 Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

03.14 Spectators

03.14.1 Não serão permitidos espectadores nas partidas que serão transmitidas para a stream principal além da Organização. No caso das restantes partidas apenas poderão existir spectators no lobby em caso de acordo entre ambas as equipas.

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.01.1 As regras de conduta aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

04.01.2 A Organização terá total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

04.01.3 Todos os jogadores e agentes envolvidos devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, membros da Organização e espectadores.

04.01.4 Todos os participantes aceitam que irão respeitar as decisões da Organização ao longo de todo o Campeonato.

04.02 Sanções

04.02.1 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

04.02.1.1 Match Fixing

Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante que tenha realizado match fixing será banido permanentemente. Considera-se match fixing:

- a. Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre entre os dois jogadores, que beneficie um ou vários jogadores, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação;

- b. Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

04.02.1.2 Auxiliares de jogo

Todo o jogador/equipa que utilizar auxiliares de jogo será desclassificado.

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

04.02.1.3 Ringing

Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

04.02.2 A violação das seguintes regras será punida com um aviso ou suspensão do jogador:

- a. O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo.
- b. O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- c. Comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento da Organização.
- d. A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a Organização, o FIFA 21, em qualquer meio público ou rede social.
- e. A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- f. A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro da Organização, ou jogador com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outro participante.
- g. A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.
- h. A recusa de entregar ou apresentar qualquer documento ou informação requerida pela organização, caso a mesma seja obrigatória ou estritamente necessária para a sua participação.
- i. A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação da Organização.
- j. O envolvimento em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.
- k. Nenhum jogador ou terceiro a mando de um deve oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.
- l. Durante todas as etapas da competição, todos os jogadores devem ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.
- m. O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.
- n. Um jogador não deve utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.
- o. A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.

04.02.3 Para além dos casos referidos anteriormente, a Organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

04.03 Direito de Recurso e Defesa

04.03.1 Os dirigentes ou delegados dos clubes ou, na sua ausência e impossibilidade, os próprios jogadores participantes poderão exercer o seu direito de recurso e ou defesa de qualquer decisão tomada pela Organização através do email: esports@fadu.pt.

04.03.2 Apenas os clubes intervenientes podem efetuar protestos dos respetivos jogos.

04.03.3 Os protestos são dirigidos à eFADU Portugal e devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição.

04.03.4 Compete à eFADU Portugal decidir sobre os protestos.

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.01.1 Todos os participantes aceitam que a eFADU Portugal e os seus parceiros, por si autorizados, para efeitos de promoção e comunicação do eFADU Nacionais, através dos seus canais de comunicação e consequentes campanhas de marketing e ações promocionais relacionadas com a eFADU Portugal e a competição onde estão inseridos:

- a. Possam utilizar a imagem pessoal e digital, nome completo e in-game nickname, dos jogadores e equipas;
- b. Possam utilizar a imagem, logotipos, marcas dos clubes e jogadores.

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.02.1 A eFADU Portugal partilhará com os clubes um kit com as normas gráficas para a utilização da identidade visual da eFADU Portugal e das suas competições, nomeadamente os eFADU Nacionais. Estas imagens devem ser usadas pelos clubes, para promoverem, comunicarem e partilharem as competições que organizam e participam inseridas nos eFADU Nacionais, designadamente os qualificadores locais e as outras fases da competição.

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.03.1 Os jogadores apenas poderão utilizar, na imagem de perfil, comunicação e transmissão, em que apareçam visíveis, ou nos jogos presenciais, equipamento oficial do clube eFADU que representam (polo, t-shirt, sweat, calças, calções,...).

05.03.2 Caso não disponham de vestuário do clube, só podem utilizar equipamento que não apresente qualquer imagem ou referência a outros clubes, entidades ou marcas, salvo a marca do próprio equipamento.

05.03.3 Esta norma aplica-se ainda às cerimónias protocolares que venham a decorrer, relacionadas com a apresentação da competição ou de entrega de prémios.

05.04 Transmissão

05.04.1 Todos os direitos de transmissão dos jogos são propriedade da eFADU Portugal e nenhuma equipa se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos, sob pena de ser desclassificada.

05.04.2 Não é permitida qualquer transmissão externa de qualquer conteúdo gerado sem autorização expressa da eFADU Portugal.

05.04.3 Qualquer jogo que esteja a ser transmitido através dos canais oficiais da Organização, não poderá ser transmitido, em simultâneo por qualquer outra entidade, estando a equipa/personalidade/entidade sujeitas a penalizações.

05.04.4 Qualquer jogo que não tenha transmissão através dos canais oficiais da Organização poderá ser transmitido pelos Clubes participantes, após pedido expresso dirigido para o email esports@fadu.pt.

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.01.1 A eFADU Portugal reserva-se o direito de acrescentar ou modificar qualquer das regras do presente regulamento, a qualquer momento, e sempre que tal se justifique e beneficie a competição, comunicando com a devida antecedência aos clubes participantes.

06.01.2 O desconhecimento deste regulamento e das suas alterações por parte dos clubes, jogadores e todos os participantes não invalida a sua aplicação.

06.02 Aplicação e casos omissos

06.02.1 O registo e inscrição na eFADU Portugal e nos eFADU Nacionais, pelos clubes e agentes, significam a aceitação integral deste regulamento e dos demais regulamentos da FADU, que se apliquem à organização e participação em eventos sob égide da eFADU Portugal.

06.02.2 A eFADU Portugal reserva-se o direito de invalidar a inscrição de qualquer jogador ou equipa que não cumpra os requisitos necessários para competir sem necessidade de aviso prévio.

06.02.3 A aplicação e interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da eFADU Portugal, ouvidas as entidades parceiras na organização técnica do evento.

06.03 Contacto

06.03.1 Em caso de qualquer questão, dúvida ou problema durante o processo de inscrição e participação, os Clubes deverão entrar em contacto através do email esports@fadu.pt.