

REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO E-BRASILEIRÃO 2019

e-Brasileirão 2019

DA COMPETIÇÃO

1. O e-Brasileirão é o Campeonato Brasileiro de Futebol Virtual (“Campeonato” ou “Competição”), disputado através de partidas de futebol entre 2 (dois) competidores (“Partidas”) no game **Pro Evolution Soccer 2020** (“PES 2020”), com a participação de torcedores que representarão os 20 (vinte) clubes do Campeonato Brasileiro de Futebol - Série A de 2019 (“Competidores”). O Campeonato será realizado em 3 (três) etapas, a seguir definidas:

- Etapa 1: Classificatória Online – Aberta e Sócio Torcedor
- Etapa 2: Classificatória Presencial – Por Clube
- Etapa 3: Grande Final Presencial

2. Descrição Geral da Competição:

- a. Jogo: PES 2020;
- b. Plataforma: Playstation 4 (“PS4”)
- c. Estilo de Jogo: Mata – Mata – Melhor de 1 (um) jogo (“MD1”) *
- d. Jogadores por Partida: 2 (sistema um contra um)
- e. Taxa de Inscrição: Isenta

3. A Competição será coordenada pela Confederação Brasileira de Futebol e a Agência E.A. (E.A. Comunicação LTDA.) será responsável pela organização e produção da Competição (“Organização”).

* Na Etapa 3 será também utilizado o formato de Grupos, no qual será aplicado o sistema de pontos, e os Competidores classificados na fase de Grupos irão se enfrentar no sistema Mata – Mata numa melhor de 2 (dois) jogos (“MD2”)

DAS ETAPAS DA COMPETIÇÃO

Etapa 1: Classificatória Online

A inscrição será livre aos Competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e no website <http://cbf.com.br/e-brasileirao>. Nesta Etapa 1, os Competidores irão enfrentar-se entre si, classificando-se para a próxima etapa os 8 (oito) melhores Competidores de cada Clube.

Etapa 2: Classificatória Presencial

Os 8 (oito) melhores Competidores de cada Clube (divididos pelas vagas disponíveis) na Etapa 1 estarão classificados para a Etapa 2. Os Competidores irão disputar esta etapa durante a realização de 1 (uma) partida de seu clube válida pelo Campeonato Brasileiro de Futebol - Série A, em data e local a serem definidos pela coordenação da Competição, sendo que as partidas desta Etapa 2 serão disputadas no sistema mata - mata (MD1) e a final (MD2), de acordo com o chaveamento definido previamente. O Competidor campeão de cada Clube irá representar seu respectivo clube na Etapa 3.

Etapa 3: Grande Final Presencial

O Competidor campeão de cada classificatória presencial realizada na Etapa 2 será convidado para disputar a Etapa 3 ("Grande Final"). No total, esta Etapa 3 será disputada por 20 (vinte) Competidores, em evento presencial, em data e local a serem definidos pela CBF.

CONDIÇÕES GERAIS DA COMPETIÇÃO

Definições

1. Lobby: Sala privada criada dentro do Jogo para que os Competidores disputem a Partida.
2. Host: Competidor considerado o mandante da Partida.
3. Bugs: Erro no funcionamento comum de um software (falha na lógica de um programa/programação). Podem ser causados pelo um Competidor ou serem próprios do Jogo.
3. Glitching: Abuso de mecânica do jogo.
4. Lag: Atraso na conexão de Internet.
5. Flooding: Ataque de DDoS.
6. Staff: Equipe de suporte da Organização da Competição.
7. Gamertag: Conta do Usuário da PSN.

Regras Gerais da Competição

1. A participação no Campeonato é voluntária e poderá o Competidor desistir a qualquer tempo de sua participação, devendo comunicar a sua desistência aos membros e equipe de suporte da Organização do e-Brasileirão (“Staff”).
2. As questões não previstas neste Regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela coordenação do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis.
3. A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita 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.
4. **Este Campeonato é exclusivamente recreativo e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, ou operação**

assemelhada, nem vinculação destes ou dos vencedores à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, promovida pela empresa de acordo com o artigo 30 da Lei nº. 5.768/71 e Decreto nº. 70.951/72, sendo voluntária a participação dos interessados.

5. A CBF poderá suspender ou interromper definitivamente este Campeonato a qualquer tempo, a seu exclusivo critério, sem que sejam devidos aos Competidores, ainda não eleitos vencedores, quaisquer premiações, bonificações ou compensações.

6. A Organização da Competição não será em qualquer hipótese responsável pelos custos de deslocamento e hospedagem dos Competidores até o local de realização das Etapas 1 e 2. Será de exclusiva responsabilidade do Competidor o seu comparecimento, bem como os custos inerentes a este, às Etapas 1 e 2 da Competição.

7. Todos os problemas com a Partida deverão ser comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização.

8. As regras previstas no tópico "Condições Gerais da Competição" se aplicam a todas as Etapas da Competição.

9. O Clube selecionado durante o cadastro pelo Competidor deverá obrigatoriamente ser o mesmo durante todas as Partidas realizadas durante o Campeonato, sem possibilidade de troca de agremiação. Caso o Competidor altere o Clube escolhido, ele será automaticamente desclassificado da Competição.

9.1. Caso o representante do Clube da edição 2018 da Competição (campeão da Etapa 2 pelo Clube na edição de 2018 do e-Brasileirão, representando seu respectivo clube na Grande Final do Campeonato em 2018) opte pela troca de Clube na edição de 2019 da Competição, ele perderá o privilégio da vaga direta na Etapa 2 da Competição em 2019.

9.2. Se o Competidor vencedor da Etapa 2 da edição 2018 do e-Brasileirão tiver abdicado do seu direito de disputar a Grande Final com todos os Clubes, ele perderá automaticamente o direito de reivindicar a sua vaga direta na Etapa 2 da Competição no ano de 2019.

10. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de Competidores, cronograma da Competição e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da Organização do Campeonato, que são finais, não podendo estas ser objeto de recurso e não dando origem a qualquer reclamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.

12. O presente Regulamento rege a participação do Competidor na Competição e sua relação com a Organização e a Competição. Ao inscrever-se na Competição, o Competidor concorda com e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu e compreendeu, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O Competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do Regulamento da Competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma.

13. Aplica-se a este Campeonato, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro central da Capital do Estado do Rio de Janeiro para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

Da Elegibilidade e da Inscrição no Campeonato

1. A idade mínima para participar da Competição será de **16 (dezesesseis) anos**.

1.1. Os Competidores menores de 18 (dezoito) anos que se classificarem para as Etapas Presenciais da Competição (Etapa 2 e Etapa 3) deverão possuir autorização assinada por responsável enviada para a Organização da Competição em até 07 (sete) dias antes da data de realização da Etapa em questão, ou deverão estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização da Etapa em questão. Caso contrário, sua vaga será transferida para o segundo colocado de sua chave e assim progressivamente até que seja encontrado Competidor apto a jogar.

2. Os Competidores devem ser obrigatoriamente residentes no Brasil.

3. Todos os Competidores devem possuir Cadastro de Pessoa Física (CPF), solicitado no momento da inscrição.

4. Será aceito apenas 1 (um) cadastro por pessoa, sendo vinculado a este cadastro 1 (uma) Conta de Usuário da Playstation Network ("PSN") ("Gamertag") e 1 (um) Clube por Competidor.

4.1. Caso o Competidor se inscreva na classificatória por mais de um Clube, a inscrição só valerá para o primeiro Clube para o qual foi feito o cadastro. Se o Competidor jogar por mais de uma classificatória, será desclassificado de ambas as classificatórias.

5. Os Competidores deverão utilizar o seu próprio nome de usuário único para inscreverem-se na Competição. O nome de usuário registrado na plataforma e no website deverá conter o nome completo, CPF, RG, data de nascimento, telefone e e-mail do usuário. Caso o usuário reporte dados falsos, o mesmo será automaticamente desclassificado da Competição. Obrigatoriamente, os usuários deverão possuir a Conta de Usuário da PSN.

6. Funcionários da **CBF**, da **Agência EA**, da **IRS** e da **NPN Gaming**, além dos da empresa desenvolvedora do Jogo, dos patrocinadores da Competição e suas agências de publicidade, bem como membros da família destes funcionários até 1º (primeiro) grau, não poderão participar de qualquer Etapa da Competição.

7. Qualquer pessoa que se encontre atualmente banida de qualquer torneio/competição de *e-sports* e/ou que tenha sido punido por má conduta nos mesmos, não poderá participar da Competição até a sanção ter expirado.

8. Qualquer pessoa que utilize conta secundária na plataforma de jogo para evitar o cumprimento de sua sanção na sua conta principal, será automaticamente desclassificada da Competição.

9. O Staff da Competição irá administrar as verificações de IP a fim de garantir que nenhum Competidor esteja utilizando conta recuperada e/ou conta pertencente à outra pessoa. Qualquer Competidor que for encontrado descumprindo esta regra será automaticamente suspenso do *website* e da Competição.

9.1. Também, não será permitido que nenhuma outra pessoa utilize a Gamertag do Competidor. Essa infração resultará na desclassificação imediata do Competidor.

9.2. Os Competidores não poderão compartilhar os dados de suas Gamertag (senha, e-mail), nem de seu cadastro na Competição (Gamertag, senha, e-mail, nome de usuário) com qualquer outra pessoa. No caso de conta roubada, o criador da conta será responsável por quaisquer danos que vierem a ocorrer.

10. É de inteira responsabilidade dos Competidores o preenchimento de todos os requisitos necessários para participar do Campeonato, bem como é de sua inteira responsabilidade possuir os Equipamentos descritos no Regulamento Específico de cada Etapa.

11. No local de realização das Etapas Presenciais da Competição serão fornecidos aos Competidores os equipamentos necessários para a realização das Partidas. Caso o Competidor deseje utilizar seu próprio equipamento (controle), a

Organização deverá ser comunicada no momento em que o Competidor realizar o check-in no local de Competição, com pelo menos 3 (três) horas de antecedência ao horário de início da Partida.

12. As inscrições deverão ser realizadas pelo website <http://cbf.com.br/e-brasileirao>, e na sequência também realizar o seu cadastro na plataforma *Battlefy* (<https://battlefy.com/e-brasileirao>), contendo todas as informações necessárias para a inscrição no Campeonato.

13. Ao realizar a inscrição em nosso Campeonato, todos os Competidores e responsáveis, quando aplicável, autorizam automaticamente, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretratável e livre de qualquer ônus ou encargo a utilização de seu nome, imagem, voz, fotos, arquivos e/ou qualquer outro tipo de mídia relacionada à Competição sendo elas digitais ou não (“Mídias”). A CBF poderá, a seu exclusivo critério, por si ou por terceiros por ela autorizados, utilizar as Mídias livremente, transmiti-las via televisão de qualquer espécie (televisão aberta ou televisão por assinatura, através de todas as formas de transporte de sinal existentes, exemplificativamente UHF, VHF, cabo, MMDS e satélite), disseminá-la através da Internet e/ou telefonia, fixa ou móvel, bem como dar às Mídias outras utilizações nos termos da presente autorização, como comunicação através de cartazes, vinhetas, peças promocionais, websites, redes sociais, meios de comunicação, dentre outros, sem limitação de tempo ou de número de vezes, no Brasil e/ou no exterior.

Das Penalidades e Conduta dos Competidores

1. Qualquer ato de discriminação, provável por qualquer meio, sendo este ato de discriminação de cunho político, econômico, racial, religioso, de gênero, por orientação sexual, dentre outros, será punido com a desclassificação imediata do Competidor infrator.

2. A comunicação entre os Competidores deverá ocorrer somente para marcar a realização de suas Partidas. Discussões e xingamentos referentes às Partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação imediata, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente.

3. As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas e serão passíveis de punição, incluindo a desclassificação do Competidor da Competição, a critério dos oficiais e do Staff do Campeonato:

3.1. Conspiração - qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais Competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor.

3.2. Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais Competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo.

3.3. Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição.

3.4. Perder propositalmente uma Partida por compensação (qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um Competidor a fazer o mesmo.

3.5. Integridade Competitiva - Espera-se que os Competidores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o Campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play.

3.6. Hacking - qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo Competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um Competidor ou equipe.

3.7. Exploração - uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a atos, tais como: provocar falhas que possibilitem gols irregulares, que induzam o oponente a se desconectar, ou qualquer falha que prejudique o andamento da Partida.

3.7.1. Qualquer bug detectado pelo Competidor deverá ser imediatamente comunicado ao Staff da Competição, que irá avaliar a situação, com a demonstração de prova válida sobre a sua ocorrência.

4. Qualquer forma de trapaça, *glitching*, abuso na mecânica do jogo, comportamento antidesportivo, dentre outros, poderá ser punido pelo Staff e, inclusive, acarretar na desclassificação imediata do Competidor do Campeonato.

4.1. O IP Flooding (Ataque de DDoS) de um Competidor Adversário irá resultar na desqualificação imediata do Competidor responsável.

5. É proibido qualquer tipo de comportamento abusivo (assédio e ameaças), uso de linguagem ofensiva, briga ou qualquer ação de ameaça, dirigida a qualquer outro Competidor, espectador, Staff, imprensa e/ou qualquer outros

terceiros. O Competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição.

6. Qualquer ação que interfira no andamento do Jogo, tais como, mas não se limitando a quebra de uma estação de Jogo, interferência na energia, utilização demasiada do ato de pausar a Partida, dentre outros, resultará na desclassificação imediata do Campeonato.

7. Qualquer tipo de desentendimento entre os Competidores durante o Campeonato, seja por meio de agressão verbal e/ou física, atos discriminatórios e/ou provocações, acarretará na desclassificação imediata do Competidor da Competição.

8. Caso o Competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos.

9. Os comportamentos descritos nos itens acima poderão ter como punição, além da desclassificação imediata do Competidor do Campeonato, o banimento por até 2 (dois) anos do Competidor de qualquer competição organizada pela CBF, dependendo da gravidade de seus atos.

Do Suporte

1. Caso tenha dúvidas sobre as regras, O Competidor deverá acessar a área de Suporte no website <http://cbf.com.br/e-brasileirao> e também no Discord #ebrasileirão2019.

2. A Organização da Competição **não se responsabiliza** por nenhuma informação veiculada **fora** dos canais oficiais de comunicação da Competição, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação **não autorizados**. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas as disponibilizadas no website <http://cbf.com.br/e-brasileirao> e e-mails com o domínio @cbf.com.br, @irs.gg, @agenciaea.com e @npngaming.com.

3. O Suporte da Competição poderá ser solicitado através da página de suporte da Organização da Competição ou pelo bate-papo da página da Competição.

3.1. A aba de Suporte da Competição deverá ser utilizada quando ocorrerem problemas com a inscrição e questões gerais da Competição.

3.2. Para qualquer problema que ocorra durante a Partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte via e-mail.

4. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado.

5. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O Competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada.

6. Caso o Competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou pedido do Suporte poderá ser desclassificado da Competição.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA ETAPA 1 – CLASSIFICATÓRIA ONLINE

Formato

1. Serão 40 (quarenta) torneios classificatórios disputados na plataforma PS4 durante a Etapa 1, sendo 20 (vinte) qualificatórias abertas para o público geral (“Classificatória Aberta”) e 20 (vinte) qualificatórias exclusivas para os Sócios Torcedores (“Classificatória de Sócio Torcedor”) de cada Clube.

1.1. Cada torneio representará um clube do Campeonato Brasileiro de Futebol - Série A de 2019 (“Clubes” ou “Clube”).

2. Os torneios desta Etapa Classificatória serão realizados de modo online e o formato se dará pela regra de eliminação simples (MD1 – Melhor de 1). Assim, se o Competidor perder a Partida, ele estará eliminado da Competição.

3. Os 3 (três) melhores colocados da Classificatória Aberta e os 4 (quatro) melhores colocados da Classificatória de Sócio Torcedor de cada Clube avançam para a Etapa 2, que será realizada nos estádios dos respectivos Clubes, em data e horário a serem definidos. A 8ª (oitava) vaga será preenchida pelo Competidor Campeão (representante) de cada Clube da edição 2018 da Competição.

3.1. Excepcionalmente no caso dos clubes Avaí Futebol Clube, Centro Sportivo Alagoano, Fortaleza Esporte Clube e Goiás Esporte Clube (Clubes participantes do Campeonato Brasileiro de Futebol - Série B no ano de 2018 e, portanto, sem representante no e-Brasileirão 2018) e do Cruzeiro Esporte Clube (Clube Campeão do e-Brasileirão 2018), os 8 (oito) melhores colocados da Etapa 1 de cada um destes referidos Clubes irão avançar para a Etapa 2 (Classificatória Presencial). Nestes casos, as vagas na Etapa 2 serão distribuídas da seguinte maneira: 4 (quatro) para a Classificatória Aberta e 4 (quatro) para Classificatória de Sócio Torcedor.

3.1.1. No caso específico do Cruzeiro Esporte Clube, o Competidor Campeão da Etapa 2 pelo referido Clube na edição de 2019 da Competição irá obrigatoriamente disputar uma Partida única contra o Competidor Campeão do e-Brasileirão 2018, para definir o representante do Cruzeiro Esporte Clube na Etapa 3 da Competição.

4. A Classificatória de Sócio Torcedor será exclusiva para os Sócios - Torcedores de cada Clube. Caso o Competidor não tenha número válido de Sócio Torcedor ou

não estiver em dia com o pagamento, sua inscrição nesta classificatória será cancelada.

Inscrições Etapa 1

1. O período de inscrições ocorrerá de acordo com o calendário disponibilizado no website <http://cbf.com.br/ebrasileirao/calendario>.
2. A inscrição deverá ser realizada no website <http://cbf.com.br/ebrasileirao/inscricoes>.
3. O Campeonato não possui qualquer tipo de taxa de participação e/ou inscrição, sendo totalmente gratuito.

Configurações da Partida e de Host

1. Configurações:

Tipo de Jogo: Lobby de Amistosos

Duração de Partida: 10 Minutos (5 minutos por tempo)

Equipe: O Competidor deverá obrigatoriamente utilizar o Clube que selecionou para representar durante o cadastro por todo o Campeonato.

Prorrogação: Desligado

Pênaltis (PN): Desligado

Substituições: 3 (três)

Clima: Random

Estádio: Ligado

Emoção do Jogador: Ligado

Condições dos Jogadores: Aleatório

Lesões: Ligado

Tipo de Elenco: Online

Controles: Qualquer

Velocidade do Jogo: Normal

Formação Customizada: Permitido

2. Critério de Desempate: No caso de empate na Partida será realizada uma nova Partida com duração de 5 (cinco) minutos e as mesmas configurações utilizadas na anterior. Contudo, nesta nova Partida, a opção de Pênaltis deverá estar ligada.

3. Qualquer configuração não listada neste tópico **não poderá ser alterada** dentro do Lobby.
4. O Host será o responsável pela criação do Lobby com as configurações corretas. Se o Host começar a Partida com as configurações incorretas, o mesmo poderá ser punido (advertência e/ou desclassificação do Campeonato) pela Organização da Competição.
5. O Competidor que estiver na Chave Superior deverá ser o Host da Partida.
6. Durante a disputa de 3º Lugar e da Final, o Competidor que estiver na Chave Superior será considerado o Host da Partida.
7. Ambos os Competidores devem concordar que o Host tenha uma conexão de internet razoável (boa para ambos os Competidores antes do início de uma Partida). Se os Competidores não entrarem em acordo com a relação à atuação do Host, deverão solicitar ao Suporte da Competição para decidir quem será o Host da Partida. Se o Suporte não estiver disponível, o melhor Host deverá ser utilizado.
 - 7.1. É altamente recomendado pela Organização que um teste de Lag seja realizado antes do início de cada Partida. Se um teste de Lag não for realizado, será entendido que os Competidores concordam que o Host poderá ser o Competidor previamente definido.
8. O Competidor Host será considerado perdedor da Partida caso a Configuração da Partida esteja incorreta.

Equipamento para Participação

1. Jogo: PES 2020
2. Console: Playstation 4
3. Será necessária conexão com internet e acesso a plataforma PSN para a realização das Partidas no modo online.
4. Será necessário acesso ao website <http://cbf.com.br/ebrasileirao> para acompanhar as tabelas e reportar resultados à Organização da Competição.
5. Será necessário câmera ou sistema de captura de tela para enviar foto de seu resultado final para que a vitória seja validada, processo este que deverá ser realizado via Battlefy e Discord.

6. Cada Competidor é totalmente responsável por ter o Equipamento em boas condições de uso nos horários das Partidas, bem como conexão estável com a internet.

Gameplay

1. Para a realização de todas as Partidas nesta Etapa 1, o Competidor deverá adicionar o seu Competidor Adversário como amigo na plataforma do PS4, de acordo com a Conta de Usuário da PSN informada no cadastro.

2. Caso a Conta de Usuário da PSN não seja encontrada, o Competidor deverá entrar imediatamente em contato com o Staff e Suporte da Competição, enviando foto que comprove que a Conta de Usuário da PSN do Competidor Adversário é inválida.

3. Após adicionar o Competidor Adversário, o Competidor deverá convidá-lo para o Lobby de Amigos no Jogo, respeitando as Configurações de Partida.

3.1. Treinadores e gerentes dos Competidores não serão permitidos no Lobby.

4. Caso a conta da PSN cadastrada no Battlefy.com não seja a mesma utilizada para disputar a Competição, o Competidor com a conta incompatível será desclassificado do Campeonato.

5. Ao final da Partida, os Competidores devem obrigatoriamente reportar o resultado final da mesma no site da Competição, juntamente com foto que comprove o resultado (print screen da tela do resultado final da Partida e/ou da tela do Lobby de Amigos ao final da Partida).

6. As Partidas não poderão ser reprogramadas, exceto a Partida Final da Etapa 1 nas Classificatórias de cada Clube. A reprogramação de uma Partida Final ficará a critério da Organização da Competição.

7. Aquecimentos ou treinos não serão permitidos uma vez que o Competidor inicie sua participação na Competição. Se a Partida for jogada antes da hora programada, não será considerado como aquecimento e contará como Partida oficial.

8. A comunicação entre os Competidores será permitida para esta Etapa 1 (preferencialmente pelo Discord).

9. Qualquer Competidor poderá desistir da Partida se a condição de Clima for chovendo ou nevando e nos casos em que qualquer outra Configuração da Partida estiver incorreta (tempo, pênaltis ligados/desligados, prorrogação ligada/desligada, dentre outras). A desistência deverá ocorrer antes do início da Partida. Se ambos os Competidores prosseguirem com a Partida, estará implícito que ambos os Competidores concordaram em jogar na condição de tempo e configurações definidas.

10. Se uma Partida não for jogada ou nenhum dos Competidores apresentarem mensagem via Suporte juntamente com prova (foto ou vídeo) ou e-mail solicitando a vitória, o resultado será definido pela Organização.

11. Caso o Competidor resolva abandonar a Partida que esteja em andamento, automaticamente estará declarando sua desistência da mesma, sendo desclassificado da Chave.

Chave

1. Esta Etapa estará limitada a 4.096 (quatro mil e noventa e seis) Competidores por Clube. O Clube que alcançar o referido número de participantes antes do término do período de inscrições da Competição terá as suas inscrições encerradas.

1.1. A Classificatória Aberta Online está limitada a 3.072 (três mil e setenta e dois) Competidores, dando a prioridade aos primeiros inscritos como citado no item 1 acima.

1.2. A Classificatória Sócio Torcedor Online está limitada a 1.024 (mil e vinte e quatro) Competidores, dando a prioridade aos primeiros inscritos como disposto no item 1 acima.

2. Todas as Partidas e Chaves terão horário de início padrão único (horário de Brasília), que irá depender da hora estipulada pela Organização. As Partidas deverão ser iniciadas em seu tempo de início padrão. As Partidas não poderão ser adiadas por qualquer motivo.

3. Os Competidores e suas Chaves serão sorteados aleatoriamente pelo sistema do Battlefy.

4. Na Classificatória Aberta, os Competidores serão separados por 3 (três) Chaves.

4.1. Na Classificatória de Sócio – Torcedor Online, os Competidores serão separados em 2 (duas) Chaves, contendo cada uma destas 512 (quinhentos e doze) Competidores.

5. O número de Chaves e Competidores integrantes poderá ser alterado de acordo com o número de Competidores inscritos e check-ins efetuados.

Datas e Horários

1. Após a inscrição, o Competidor irá receber o e-mail de confirmação com as datas e horários da realização da sua Partida.

2. Todas as Partidas desta Etapa 1 da Competição devem ser jogadas no horário determinado na página de Partida de cada time, respeitando as informações fornecidas pela Organização da Competição. Horários aproximados de início e término estarão listados no Guia de Informação desta Competição.

3. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa da Organização.

4. Em caso de ambos os Competidores concordarem em adiantar a Partida de sua rodada, a Organização deverá ser comunicada para que seja aprovada a solicitação.

5. Todos os Competidores terão previamente acesso aos horários e tabelas das Partidas, portanto é de total responsabilidade de cada Competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder seus jogos. A equipe organizadora enviará e-mails como forma de lembrete, portanto tenha certeza de ter preenchido corretamente o campo de e-mail.

Tolerância de Atrasos

1. Todos os Competidores terão período de tolerância de 10 (dez) minutos para comparecer ao Lobby e disputar a Partida. Se um Competidor não comparecer até o final deste período de tolerância, um membro do Suporte da Competição deverá ser informado sobre a ausência. No caso de ausência de um dos Competidores, a vitória por W.O. ao Competidor presente.

1.1. O WO (Without Opponent) é a atribuição de uma vitória dada a determinado Competidor quando o Competidor Adversário estiver impossibilitado de competir ou quando não existirem adversários.

1.2. Os Competidores terão 5 (cinco) minutos entre o término de sua Partida e o próximo check-in. Se algum dos Competidores ultrapassar este tempo, o Suporte deverá ser comunicado desta situação para que possa tomar as providências necessárias.

2. Caso ambos os Competidores não apareçam, o Competidor locado na chave superior será o vencedor da Partida.

3. A condição de WO poderá ser aplicada em qualquer situação em que um dos Competidores prove a ausência de comunicação de seu oponente, portanto, é importante que sejam guardadas provas sobre o ocorrido. Em caso de falta de provas, a decisão pela punição ou realização da Partida deve ser decidida pela Organização.

Check-In

1. O Check In é essencial para a Organização da Competição e melhor experiência do Competidor, diminuindo o número de W.O. e atrasos.

2. O Check In deverá ser efetuado com até 15 (quinze) minutos antes do horário da Partida Inicial. Caso não seja efetuado, o Competidor será automaticamente desclassificado.

2.1. O check-in da Partida deve ser efetuado para cada novo confronto. Quando um dos Competidores clicar no check-in de Partida, o tempo de 10 (dez) minutos começará a contar e, caso o oponente não o faça, o Competidor que primeiro efetuou check-in será automaticamente o vencedor da Partida.

3. Em caso de queda de conexão ou mau funcionamento da plataforma, os Competidores deverão comunicar o Suporte/Staff via Discord para que o problema possa ser resolvido. A Organização da Competição terá o direito de não aceitar qualquer tipo de reclamação sem provas concretas do erro de conexão.

Desconexões

1. Serão consideradas como “desconexão” (intencional ou não intencional) da Partida, por motivo de problemas técnicos ou estruturais, as seguintes situações:

- a. Queda de energia
- b. Queda de internet
- c. Mau funcionamento do console ou controle
- d. Problemas com a TV

2. Se um Competidor ficar fora durante os 30 (trinta) segundos iniciais e/ou antes do primeiro gol, ele terá o período de tolerância máximo de 2 (dois) minutos para retornar para a Partida. Caso o Competidor retorne para a Partida, a mesma será reiniciada. Após o período de tolerância de 2 (dois) minutos, caso o Competidor não retorne para a Partida, a mesma será encerrada e Competidor presente será declarado como vencedor.

3. Se um Competidor ficar fora após os 30 (trinta) segundos iniciais (5 minutos dentro do primeiro tempo da Partida) e/ou após o primeiro gol por motivos de conexão ou problemas técnicos, conforme definido no item 1 acima, a Partida deverá ser reiniciada e o tempo restante jogado. Os placares dos 2 (dois) períodos de jogos serão somados ao final da Partida reiniciada para definir o vencedor da Partida. Se o problema técnico ultrapassar os 35 (trinta e cinco) minutos do segundo tempo, a Partida será encerrada, com o placar definido.

4. Em caso de abandono da Partida, o Competidor que se desconectou será automaticamente desclassificado da Competição.

Do Resultado Final da Etapa 1

1. Os 8 (oito) melhores Competidores de cada etapa da Classificatória Online (Etapa 1) avançam para a Classificatória Presencial (Etapa 2) da seguinte maneira:

I. Classificatória Aberta – Todos os Clubes (Exceto Avaí, CSA, Fortaleza e Goiás) (3072 Competidores):

- 1º Lugar da Chave 1 (1024 Competidores): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.
- 1º Lugar da Chave 2 (1024 Competidores): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.
- 1º Lugar da Chave 3 (1024 Competidores): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.

II. Classificatória Sócio Torcedor – Todos os Clubes (1024 Competidores):

- 1º e 2º Lugar da Chave 1 (512): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.
- 1º e 2º Lugar da Chave 2 (512): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.

*** Os 7 (sete) Competidores vencedores se juntarão na Etapa 2 ao representante do Clube vencedor da Etapa 2 da edição de 2018 da Competição.**

**** O Competidor vencedor da Classificatória Presencial (Etapa 2) do Cruzeiro Esporte Clube disputará uma Partida única contra o Campeão do e-Brasileirão 2018 para decidir o representante do Cruzeiro Esporte Clubena Grande Final.**

III. Classificatória Aberta – Avaí, CSA, Fortaleza e Goiás (3072 Competidores):

- 1º Lugar da Chave 1 (1024 Competidores): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.
- 1º Lugar da Chave 2 (1024 Competidores): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.
- 1º e 2º Lugar da Chave 3 (1024 Competidores): Vaga para a Etapa 2 do Campeonato.

2. O vencedor de cada Classificatória Presencial (Etapa 2) receberá a vaga para representar seu Clube na Grande Final do e-Brasileirão 2019.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA ETAPA 2 – CLASSIFICATÓRIA PRESENCIAL

Formato

1. A Etapa 2 (“Classificatória Presencial”) será disputada entre os 8 (oito) melhores Competidores de cada Clube, de acordo com o estipulado no item “Resultado Final da Etapa 1” (ver exceções descritas no item “Resultado Final da Etapa 1”).

1.1. Dos 8 (oito) Competidores, 7 (sete) serão classificados pela Classificatória online da Etapa 1, sendo 3 (três) pela Classificatória Aberta e 4 (quatro) pela Classificatória de Sócio Torcedor. A 8ª (oitava) vaga será do Competidor vencedor pelo Clube da Etapa 2 da edição 2018 da Competição (Esse formato somente é válido para os Clubes que disputaram a edição passada da Competição. Para maiores detalhes, consultar o “Regulamento Específico da Etapa 1 – Classificatória Online”).

2. A Etapa 2 do Campeonato será realizada no formato mata-mata (MD1). O Competidor que perder a Partida estará eliminado da Competição.

2.1. Os 8 (oito) Competidores serão sorteados para a formação do chaveamento da Etapa 2.

2.2. O Competidor que vencer sua Partida irá passar para a próxima etapa da Chave.

2.3. Em caso de W.O., a vitória será dada ao Competidor presente.

2.4. O Competidor que vencer a final da Etapa 2 de seu Clube será considerado o representante de seu Clube na Etapa 3 da edição 2019 da Competição.

3. **A Etapa 2 da Competição integra o calendário do Campeonato Brasileiro de Futebol - Série A de 2019, considerando todas as suas datas e locais de disputa, de acordo com a tabela oficial divulgada pela CBF.**

4. Todas as Partidas da Etapa 2 deverão ser realizadas presencialmente seguindo as instruções da Organização da Competição.

5. Será de exclusiva responsabilidade dos Competidores classificados para a Etapa 2 da Competição o seu comparecimento ao local de realização da referida Classificatória Presencial.

6. Cada torneio classificatório da Etapa 2 será um evento exclusivo para cada Clube.

Documentação

1. Somente poderão participar da Etapa 2 os Competidores que encaminharem todas as informações solicitadas no prazo estabelecido pela Organização Competição.

1.1. Informações Obrigatórias que deverão ser encaminhadas para a Organização: (i) nome completo; (ii) foto para perfil; (iii) data de nascimento; (iv) RG e CPF; (v) endereço completo; (vi) e-mail; e (vii) Gamertag.

1.2. **Os Competidores menores de 18 (dezoito) anos que se classificarem para esta Classificatória Presencial deverão possuir autorização assinada por responsável enviada para a Organização da Competição em até 07 (sete) dias antes da data de realização da Etapa em questão, ou deverão estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização da Etapa em questão. Caso contrário, sua vaga será transferida para o segundo colocado de sua chave e assim progressivamente até que seja encontrado Competidor apto a jogar.**

2. **Os Competidores classificados devem confirmar sua presença na data de disputa da Etapa 2 com até 07 (sete) dias de antecedência. Caso o Competidor confirme sua presença e não compareça no dia (sem justificativa plausível), ele poderá ser banido por até 2 (dois) anos da Competição, de acordo com a avaliação da Organização.**

2.1. Caso o Competidor desista de participar na Etapa 2, ele será substituído pelo Competidor melhor colocado após o Competidor classificado.

3. Todos os Competidores deverão levar documento original, válido e com foto no dia da participação (RG, CNH, Passaporte).

3.1. A falta de documento original com foto impossibilitará a participação do Competidor na Etapa 2.

Vestimenta dos Competidores

1. Durante a Etapa 2, sugerimos que o Competidor utilize camisa do Clube o qual representa ou utilize vestimenta com cores associadas ao clube, além do uso obrigatório de calça e tênis durante a realização da Etapa 2.

2. O Competidor que estiver trajando vestimenta com conteúdo impróprio será desclassificado da Competição.

2.1. Considera-se conteúdo impróprio aquele que viole direitos previstos em lei, seja este conteúdo provocativo, racista, discriminatório, de caráter sexual, que contenha mensagens políticas e /ou religiosas, bem como quaisquer outros tipos de expressão que possam ser considerados impróprios.

3. Não serão aceitos uniformes de patrocinadores e/ou organizações concorrentes da Competição e seus associados.

Configurações da Partida e Gameplay

1. Configurações:

Tipo de Jogo: Lobby de Amistosos

Duração da Partida: 10 Minutos (5 minutos por tempo)

Equipe: O Competidor deverá obrigatoriamente utilizar o Clube que selecionou para representar durante o cadastro por todo o Campeonato.

Prorrogação: Desligado

Pênaltis (PN): Ligado

Substituições: 3 (três)

Clima: Bom

Altura da Grama: Normal

Estádio: Ligado

Emoção do Jogador: Desligado

Condições dos Jogadores: Seta Verde

Lesões: Ligado

Período: Noite

Estação do Ano: Verão

Tipo de Elenco: Offline

Controles: Qualquer

Velocidade do Jogo: Normal

Formação Customizada: Permitido

2. Critério de Desempate: No caso de empate na Partida, esta deverá ser decidida nos Pênaltis.

3. O Árbitro da Partida será o responsável pela criação de uma sala privada com as configurações corretas. Se algum Competidor iniciar a Partida com as configurações incorretas, sem a prévia autorização do Árbitro, sofrerá uma advertência da Organização e possíveis penalidades. O Árbitro é considerado a autoridade máxima da Partida, sendo sua a decisão final.

3.1. Será dever do Árbitro se certificar sobre as Configurações da Partida. Este processo deverá ocorrer antes do início do tempo regulamentar. Se ambos os Competidores iniciarem a Partida com as configurações incorretas, estará implícito que eles concordaram em jogar nas configurações definidas.

4. Equipes editadas sem o consentimento da Organização poderão acarretar na desclassificação do Competidor responsável pela edição.

5. As advertências serão estipuladas pelo Árbitro e pela Organização da Competição.

5.1. Se 3 (três) advertências forem aplicadas a um Competidor no decorrer da Etapa 2, ele será eliminado do Campeonato a critério da Organização da Competição.

6. Aquecimentos e/ou treinamentos não serão permitidos.

7. Cada Competidor terá 3 (três) minutos para fazer as alterações desejadas em sua equipe antes do início da Partida. Caso o Competidor extrapole este tempo, receberá 1 (uma) advertência do Árbitro.

8. Durante o intervalo da Partida (intervalo entre cada tempo), o Competidor terá 45 (quarenta e cinco) segundos para realizar substituições em sua equipe.

9. Caso o Competidor queira pausar a Partida, deverá obrigatoriamente comunicar o Árbitro. O Competidor só poderá pausar quando o Árbitro autorizar.

9.1. O Árbitro só poderá autorizar o pause quando a bola estiver fora do campo de jogo ou com o jogo parado (pênalti, falta e escanteio).

9.2. Cada Competidor terá direito a 2 (dois) pausas de 30 (trinta) segundos por tempo da Partida. Não será dado qualquer tempo extra, caso o Competidor ultrapasse os 30 (trinta) segundos. A Partida seguirá sem que o Competidor

realize as substituições. Caso o Competidor utilize um terceiro pause, ele estará eliminado da Competição.

9.3. Caso o Competidor pause o jogo sem o prévio aviso e autorização do Árbitro, poderá sofrer, a critério do Árbitro e da Organização: (i) 1 (uma) advertência; (ii) perda de 1 (um) pause; e (iii) perda da Partida.

10. Caso o Árbitro considere que o Competidor esteja realizando antijogo, ou seja, esteja jogando com falta de objetividade (segurando a bola, tocando de lado sem objetividade), conforme critérios adotados mundialmente em competições de e-Sports, o Competidor poderá receber 1 (uma) advertência.

Equipamentos Fornecidos aos Competidores

1. Será fornecida aos Competidores toda a estrutura necessária para realização das Partidas.

2. Entendem-se como equipamentos necessários à realização do Campeonato os seguintes itens:

- a. Televisor
- b. Console Playstation 4
- c. Controle
- d. Jogo PES 2020

3. O uso de equipamentos não essenciais não será permitido.

4. É proibido conectar equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers ou mp3 players aos consoles do Campeonato, por qualquer motivo.

5. Os Competidores não poderão tocar ou manusear equipamentos do oponente. Os Competidores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda a um árbitro oficial da competição.

Datas e Horários

1. **A Etapa 2 será realizada em cada estádio ou local de mando de campo dos Clubes. Os Competidores classificados a esta Etapa receberão os detalhes e instruções referentes às datas, horários, local e acessos ao evento (Etapa 2) com até 05 (cinco) dias de antecedência via meio de comunicação oficial da**

Competição. O local de disputa estará sujeito à alteração, conforme mando de campo do Clube que o Competidor representa.

2. Os custos com deslocamento (aéreo e/ou terrestre), hospedagem e alimentação para a participação na Etapa 2 serão de inteira responsabilidade do Competidor. A Organização se reserva ao direito de alterar o local e/ou data de disputa da Etapa 2 de cada Clube, conforme a divulgação da Tabela Oficial do Campeonato Brasileiro de Futebol – Série A de 2019 e disponibilidade de cada Clube para a realização da Etapa 2.

2.1. A data e local de realização da Etapa 2 serão informadas via e-mail para o Competidor, sendo este o único canal de comunicação oficial da Competição com o Competidor. A Organização não se responsabiliza por qualquer data e/ou local da realização da Etapa 2 informados em outros meios de comunicação que não seja o e-mail da Competição. A organização recomenda que o Competidor somente reserve passagens aéreas e/ou bilhetes de ônibus, caso necessários, após a confirmação da data e local de realização da Etapa 2 via e-mail.

2.2. A Organização se reserva ao direito de alterar a data e/ou local de realização da Etapa 2 a qualquer momento, de acordo com as alterações da Tabela Oficial do Campeonato Brasileiro de Futebol – Série A de 2019 e solicitações dos Clubes para a alteração. Nestes casos, a Organização não será responsável por qualquer tipo de reembolso ao Competidor por quaisquer gastos com deslocamento e/ou hospedagem.

2. O Competidor deverá chegar ao local de disputa até 3h00 (três horas) antes do horário de início da Etapa 2 de seu Clube.

3. O e-mail ebrasileirao@cbf.com.br estará disponível em caso de dúvidas ou problemas referentes a Etapa 2, além do Discord na aba de dúvidas do website oficial da Competição.

4. Todos os Competidores terão acesso aos horários e tabelas das Partidas, portanto é de total responsabilidade de cada Competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder suas Partidas. A Organização não se responsabiliza por atrasos e/ou falta ao compromisso, se reservando do direito de impedir Competidores de jogarem em caso de descumprimento do Regulamento e/OU cronograma.

5. Os Competidores deverão seguir o cronograma disposto. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização direta da Organização.

6. As Partidas poderão sofrer alterações de horário durante o dia da Etapa 2.

Tolerância de Atrasos

1. Será disponibilizado o período de 1 (uma) hora para Check In antes do início da Etapa 2 de cada Clube (Período sujeito a alterações).

1.1. A Organização da Competição concederá o limite de tolerância de 10 (dez) minutos de atraso para o Competidor.

2. A Organização se esforçará para informar o Local de Check In com, no mínimo, 24 (vinte e quatro) horas de antecedência.

3. Os Competidores que não comparecerem ao horário agendado poderão ser desclassificados, perdendo sua Partida por W.O, além de sofrerem outras punições.

3.1. Caso o Competidor não realize o Check - In junto a Organização da Competição no local de realização da Etapa 2 de seu Clube com até 1 (uma) hora de antecedência do horário de realização de sua primeira Partida e descumpra com o período de tolerância de atraso estabelecido no item 1 acima, ele será automaticamente desclassificado da Competição, sob a condição de W.O.

4. Caso ambos os Competidores não compareçam, a condição chamada Def Win será aplicada, sendo ambos eliminados. Sendo assim, o Competidor que iria ser o oponente na rodada posterior recebe vitória automática por falta de oponente.

5. A condição de WO poderá ser aplicada em qualquer situação que se prove a ausência de um dos Competidores.

5.1. O WO (Without Opponent) é a atribuição de uma vitória a determinada equipe ou competidor individual quando o oponente está impossibilitado de competir ou quando não existirem adversários.

Duração da Etapa 2

1. Estima-se o período de 3 (três) horas de duração, não sendo possível estabelecer o tempo exato desta Etapa 2 do Campeonato.

2. Após eliminação do Campeonato, por qualquer motivo, o Competidor poderá acompanhar o restante do evento junto aos outros Competidores, sendo necessária a autorização da Organização em determinados casos.

2.1. Não será permitida a presença de Competidores (que ainda estejam competindo e/ou assistindo a Competição) que causarem tumulto ou interferência no Campeonato, bem como que não apresentem condições de disputar suas Partidas. Sendo assim, a Organização poderá retirar os Competidores da área de Competição, bem como eliminá-los automaticamente da disputa da Competição, caso julgar necessário.

Desconexões

1. Serão consideradas como “desconexão” (intencional ou não intencional) da Partida, por motivo de problemas técnicos ou estruturais, as seguintes situações:

- a. Queda de energia
- b. Queda de internet
- c. Mal funcionamento do console ou controle
- d. Problemas com a TV

2. O Staff deverá ser comunicado, imediatamente, sobre qualquer falha de equipamento.

3. Caso necessário, a Organização será responsável pela troca e manutenção dos equipamentos.

4. Em caso de desconexões durante a Partida, o Competidor deverá comunicar o Árbitro e aguardar instruções.

5. Caso o Competidor se desconecte intencionalmente sem a autorização do Árbitro, em razão de penalidade, tiro de meta e/ou cartão vermelho recebido, o Competidor será declarado automaticamente como perdedor da Partida, estando eliminado da Competição.

Do Resultado Final da Etapa 2

1. O Competidor vencedor da Etapa 2 de cada Clube será convidado para representar seu Clube na Etapa 3, na qual os Competidores vencedores de cada Clube se enfrentarão na Grande Final da Competição que será realizada em local e data a serem definidos pela Organização.

2. Caso o Competidor vencedor não tenha disponibilidade em comparecer à Etapa 3, sua vaga será transferida ao segundo colocado de sua chave, e assim progressivamente até que seja confirmada a participação de algum dos Competidores, transferindo assim os direitos previstos ao Competidor apto a comparecer.

3. A confirmação referente à viagem deve ser apresentada pelos Competidores com um prazo de até 48 (quarenta e oito) horas após o término da Etapa 2 de seu Clube. O Competidor será contatado pela Organização via e-mail e/ou telefone.

4. Competidores suplentes devem apresentar confirmação de disponibilidade de viagem com prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas após contato inicial da Organização.

5. Caso haja falha na comunicação com o Competidor, a Organização poderá contatar o próximo Competidor em fila para que não haja danos ao cronograma oficial da Competição.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA ETAPA 3 – GRANDE FINAL (PRESENCIAL)

Formato

1. A Etapa 3: A Grande Final será disputada pelo Competidor que se tornou vencedor da Etapa 2 de cada Clube.
 - 1.1. A Etapa 3 será dividida em 2 (duas) fases (Grupos e Playoffs).
2. A Etapa 3 do Campeonato terá sua primeira rodada em uma fase composta por 4 (quatro) grupos.
 - 2.1. Cada grupo será composto por 5 (cinco) Competidores.
 - 2.2. Durante a fase de grupos, cada Competidor enfrenta todos os seus oponentes do mesmo grupo somente 1 (uma) vez.
 - 2.3. Os 2 (dois) melhores Competidores classificados (1º e 2º lugares) de cada grupo irão avançar para a próxima fase (playoffs) de disputa da Etapa 3.
3. Os grupos serão sorteados durante o início do da Etapa 3.
 - 3.1. Todos os Competidores poderão acompanhar o sorteio de chaves que irá definir os Competidores de cada grupo.
 - 3.2. A fase de grupos terá 4 (quatro) cabeças de chaves, de acordo com a colocação dos Clubes da edição passada da Competição (e-Brasileirão 2018).
4. Os 20 (Vinte) Competidores classificados deverão seguir suas Partidas de acordo com a tabela que será sorteada na data de realização da Etapa 3.
5. Todos os jogos da Etapa 3 serão realizados presencialmente seguindo as instruções do Staff e da Organização.
6. A fase dos playoffs (segunda fase da disputa) será realizada por confronto direto no formato MD2 (Melhor de 2 jogos).
8. A Etapa 3 terá a duração total de 2 (dois) dias em local e data posteriormente informados pela Organização.

Documentação

1. Somente poderão participar da Etapa 3 os Competidores que encaminharem todas as informações solicitadas no prazo estabelecido pela Organização Competição.

1.1. Informações Obrigatórias que deverão ser encaminhadas para a Organização: (i) nome completo; (ii) foto para perfil; (iii) data de nascimento; (iv) RG e CPF; (v) endereço completo; (vi) e-mail; e (vii) Gamertag.

1.2. **Os Competidores menores de 18 (dezoito) anos que se classificarem para esta Classificatória Presencial deverão possuir autorização assinada por responsável enviada para a Organização da Competição em até 07 (sete) dias antes da data de realização da Etapa em questão, ou deverão estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização da Etapa em questão. Caso contrário, sua vaga será transferida para o segundo colocado de sua chave e assim progressivamente até que seja encontrado Competidor apto a jogar.**

2. **Os Competidores classificados devem confirmar sua presença na data de disputa da Etapa 3 com até 10 (dez) dias de antecedência. Caso o Competidor confirme sua presença e não compareça no dia (sem justificativa plausível), ele poderá ser banido por até 2 (dois) anos da Competição, de acordo com a avaliação da Organização.**

2.1. Caso o Competidor desista de participar na Etapa 3, ele será substituído pelo Competidor melhor colocado após o Competidor classificado.

3. Todos os Competidores deverão levar documento original, válido e com foto no dia da participação (RG, CNH, Passaporte).

3.1. A falta de documento original com foto impossibilitará a participação do Competidor na Etapa 3.

Vestimenta dos Competidores

1. Durante a Etapa 3, todos os Competidores deverão utilizar a camisa oficial do Clube que representa. A camiseta oficial que o Competidor usará será cedida pelo Clube e será de **uso obrigatório**. O Competidor também deverá estar trajando obrigatoriamente calça e tênis durante esta etapa da Competição.

2. O Competidor que estiver trajando vestimenta com conteúdo impróprio será desclassificado da Competição.

2.1. Considera-se conteúdo impróprio aquele que viole direitos previstos em lei, seja este conteúdo provocativo, racista, discriminatório, de caráter sexual, que contenha mensagens políticas e /ou religiosas, bem como quaisquer outros tipos de expressão que possam ser considerados impróprios.

3. Não serão aceitos uniformes de patrocinadores e/ou organizações concorrentes da Competição e seus associados.

Configurações da Partida:

1. Configurações:

Tipo de Jogo: Lobby de Amistosos

Dificuldade: Craque

Duração da Partida: 10 Minutos (5 minutos por tempo)

Equipe: O Competidor deverá obrigatoriamente utilizar o Clube que selecionou para representar durante o cadastro por todo o Campeonato.

Prorrogação: Desligado

Pênaltis: Ligado

Substituições: 3 (três)

Clima: Bom

Altura da Grama: Normal

Estádio: Ligado

Emoção do Jogador: Desligado

Condições dos Jogadores: Seta Verde

Lesões: Ligado

Período: Noite

Estação do Ano: Verão

Tipo de Elenco: Offline

Controles: Qualquer

Velocidade do Jogo: Normal

Formação Customizada: Permitido

2. Critério de Desempate: No caso de empate na Partida, esta deverá ser decidida nos Pênaltis.

3. O Árbitro da Partida será o responsável pela criação de uma sala privada com as configurações corretas. Se algum Competidor iniciar a Partida com as

configurações incorretas, sem prévia autorização do Árbitro, sofrerá uma advertência da Organização e possíveis penalidades. O Árbitro é considerado a autoridade máxima da Partida, sendo sua a decisão final.

3.1. Será dever do Árbitro se certificar sobre as Configurações da Partida. Este processo deverá ocorrer antes do início do tempo regulamentar. Se ambos os Competidores iniciarem a Partida com as configurações incorretas, estará implícito que eles concordaram em jogar nas configurações definidas.

4. Equipes editadas sem o consentimento da Organização poderão acarretar na desclassificação do Competidor responsável pela edição.

5. As advertências serão estipuladas pelo Árbitro e pela Organização da Competição.

5.1. Se 3 (três) advertências forem aplicadas a um Competidor no decorrer da Etapa 3, ele será eliminado do Campeonato, a critério da Organização da Competição.

6. Aquecimentos e/ou treinamentos não serão permitidos.

7. Cada Competidor terá 3 (três) minutos para fazer as alterações desejadas em sua equipe antes do início da Partida. Caso o Competidor ultrapasse este tempo, receberá 1 (uma) advertência do Árbitro.

8. Durante o intervalo da Partida (intervalo entre cada tempo), o Competidor terá 45 (quarenta e cinco) segundos para realizar substituições em sua equipe.

9. Caso o Competidor queira pausar a Partida, deverá obrigatoriamente comunicar o Árbitro. O Competidor só poderá dar pause quando o Árbitro autorizar.

9.1. O Árbitro só poderá autorizar o pause quando a bola estiver fora do campo de jogo ou com o jogo parado (pênalti, falta e escanteio).

9.2. Cada Competidor terá direito a 2 (dois) pauses de 30 (trinta) segundos por tempo da Partida. Não será dado qualquer tempo extra caso o Competidor ultrapasse os 30 (trinta) segundos. A Partida seguirá sem que o Competidor realize as substituições.

9.3. Caso o Competidor pause o jogo sem o prévio aviso e autorização do Árbitro poderá sofrer, a critério do Árbitro e da Organização: (i) 1 (uma) advertência; (ii) perda de 1 (um) pause; e (iii) perda da Partida.

10. Caso o Árbitro considere que o Competidor esteja realizando antijogo, ou seja, esteja jogando com falta de objetividade (segurando a bola, tocando de lado sem objetividade), conforme critérios adotados mundialmente em competições de e-Sports, o Competidor poderá receber 1 (uma) advertência.

11. Em caso de empate em pontos ganhos entre 2 (dois) ou mais Competidores ao final da fase de Grupos da Etapa 3, o desempate, para efeito de classificação final, será efetuado observando-se os critérios abaixo:

1. Maior número de vitórias;
2. Maior saldo de gols;
3. Maior número de gols pró;
4. Confronto direto;
5. Menor número de cartões vermelhos recebidos;
6. Menor número de cartões amarelos recebidos;
7. Sorteio.

11.1. Para efeito do 4º (quarto) critério (confronto direto) considere-se o resultado das Partidas somadas, ou seja, o resultado final após disputados "180 (cento e oitenta) minutos" de Partidas.

11.2. Permanecendo o empate no critério de confronto direto, conforme acima disposto, o desempate dar-se-á pelo número de gols assinalados.

Equipamentos Fornecidos aos Competidores

1. Será fornecida aos Competidores toda a estrutura necessária para realização das Partidas.

2. Entendem-se como equipamentos necessários para realização do Campeonato os seguintes itens:

- a. Televisor
- b. Console Playstation 4
- c. Controle
- d. Jogo PES 2020

3. O uso de equipamentos não essenciais não será permitido.

4. É proibido conectar equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers ou mp3 players aos consoles do Campeonato, por qualquer motivo.

5. Os Competidores não poderão tocar ou manusear equipamentos de um oponente. Os Competidores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda a um árbitro oficial da Competição.

Data e Horário

1. A Organização irá informar com a devida antecedência a data e local de realização da Etapa 3. O horário das Partidas será divulgado no dia da disputa (horário de Brasília).

1.1. As Partidas poderão sofrer alterações de horário durante o dia de disputa.

2. Os custos de viagem com passagem aérea, hospedagem e traslado dentro da cidade de realização da Grande Final (Etapa 3), desde que tais custos sejam **necessários** para a participação do Competidor na Etapa 3, serão arcados pela Organização do Campeonato aos 20 (vinte) Competidores classificados para a Etapas 3. Será fornecido o mesmo benefício ao acompanhante dos Competidores menores de idade.

2.1. **A data e local de realização da Etapa 3 serão informadas via e-mail para o Competidor, sendo este o único canal de comunicação oficial da Competição com o Competidor. A Organização não se responsabiliza por qualquer data e/ou local da realização da Etapa 3 informados em outros meios de comunicação que não seja o e-mail da Competição.**

2.2. Todos os Competidores (e acompanhantes, caso necessário) são responsáveis por realizarem corretamente seu trajeto de viagem a partir dos dados enviados via e-mail oficial da Competição, após a compra das passagens pela Organização.

2.3. **A Organização se reserva ao direito de alterar a data e/ou local de realização da Etapa 3 a qualquer momento. Nestes casos, a Organização informará previamente os Competidores.**

3. **Todos os Competidores terão acesso aos horários e tabelas das Partidas, portanto é de total responsabilidade de cada Competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder suas Partidas. A Organização não se responsabiliza por atrasos e/ou falta ao compromisso, se reservando do direito de impedir Competidores de jogarem em caso de descumprimento do Regulamento e/OU cronograma.**

4. Os Competidores serão responsáveis pelo seu deslocamento até o local da Etapa 3. A Organização providenciará o transporte necessário aos Competidores e acompanhantes (caso existirem), entre o hotel e o local da disputa, mas não se responsabilizará por quaisquer atrasos em razão do não comparecimento nos horários definidos para deslocamento.

5. Os Competidores deverão seguir o cronograma disposto. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização direta da Organização.

6. As Partidas poderão sofrer alterações de horário durante o dia da Etapa.

Tolerância de Atrasos

1. Será disponibilizado o período de 1h (uma hora) para Check In antes do início da Etapa 3 (Período sujeito a alterações).

1.1. A Organização da Competição concederá o limite de tolerância de 10 (dez) minutos de atraso para o Competidor.

2. A Organização se esforçará ao máximo para informar o Local de Check In com, no mínimo, 24 (vinte e quatro) horas de antecedência.

3. Os Competidores que não comparecerem ao horário agendado poderão ser desclassificados, perdendo sua Partida por W.O, além de sofrerem outras punições.

3.1. Caso o Competidor não realize o Check - In junto à Organização da Competição no local de realização da Etapa 3 de seu Clube com até 1 (uma) hora de antecedência do horário de realização de sua primeira Partida e descumpra com o período de tolerância de atraso estabelecido no item 1 acima, ele será automaticamente desclassificado da Competição, sob a condição de W.O.

4. Caso ambos os Competidores não compareçam, a condição chamada Def Win será aplicada, sendo ambos eliminados. Sendo assim, o Competidor que iria ser o oponente na rodada posterior recebe vitória automática por falta de oponente.

5. A condição de WO poderá ser aplicada em qualquer situação que se prove a ausência de um dos Competidores.

5.1. O WO (Without Opponent) é a atribuição de uma vitória a determinada equipe ou competidor individual quando o oponente está impossibilitado.

Duração da Etapa 3

1. Estima-se o período de 12 (doze) horas de duração para essa Etapa, durante 2 (dois) dias de realização, não tendo a Organização como estipular tempo exato desta Etapa da Competição.

2. Após eliminação do Campeonato, o Competidor poderá acompanhar o restante do evento junto com os outros Competidores, sendo necessária a autorização da Organização em determinados casos.

2.1. Não será permitida a presença de Competidores (que ainda estejam competindo e/ou assistindo a Competição) que causarem tumulto ou interferência no Campeonato, bem como que não apresentem condições de disputar suas Partidas. Sendo assim, a Organização poderá retirar os Competidores da área de Competição, bem como eliminá-los automaticamente da disputa da Competição, caso julgar necessário.

Desconexões

1. Serão consideradas como “desconexão” (intencional ou não intencional) da Partida, por motivo de problemas técnicos ou estruturais, as seguintes situações:

- a. Queda de energia
- b. Queda de internet
- c. Mal funcionamento do console ou controle
- d. Problemas com a TV

2. O Staff deverá ser comunicado, imediatamente, sobre qualquer falha de equipamento.

3. Caso necessário, a Organização será responsável pela troca e manutenção dos equipamentos.

4. Em caso de desconexões durante a Partida, o Competidor deverá comunicar o Árbitro e aguardar instruções.

5. Caso o Competidor se desconecte intencionalmente sem a autorização do Árbitro, em razão de penalidade, tiro de meta e/ou cartão vermelho recebido, o

Competidor será declarado automaticamente como perdedor da Partida, estando eliminado da Competição.

Do Resultado Final da Etapa 3

1. O Campeão da Grande Final ("Campeão") receberá um troféu que será entregue durante evento a ser confirmado pela CBF.

1.1. Além do troféu descrito no item 1 acima, o Campeão receberá da Organização da Competição a quantia total, bruta e fixa de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais), à título de premiação pela sua colocação na Competição.

2. A premiação estipulada no item 1.1. acima será paga da seguinte maneira:

- a. Data de Pagamento: Até 30 (trinta) dias após a data oficial de encerramento da Competição
- b. Forma de Pagamento: Depósito bancário, mediante a apresentação por escrito pelo Competidor Vencedor de seus dados bancários e pessoais

3. O Campeão terá direito a 1 (uma) vaga na Etapa Intercontinental da PES League Konami (**vaga sujeita a confirmação pela empresa Konami**).