REC

Regulamento Específico da Competição

EBRASILEIRÃO OPEN MOBILE

2023

SUMÁRIO

DEFINIÇÕES 3

DENOMINAÇÃO 4

Capítulo 1 DO FORMATO 5

Capítulo 2 DAS ETAPAS 7

Capítulo 3 DAS DEFINIÇÕES DE JOGO 9

Capítulo 4 DAS PRESENCIAIS 16

Capítulo 5 DO RESULTADO FINAL E PREMIAÇÃO 23

Capítulo 5 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS 24

DEFINIÇÕES

- **Lobby** - Sala privada criada dentro do Jogo
- **Host** – Competidor considerado o mandante da partida
- **Bugs** - Erro no funcionamento comum de um software
- **Glitching** – Abuso de mecânica do jogo
- **Lag** – Atraso na conexão de internet
- **Flooding** – Ataque de DDos
- **Gamertag** – Conta do usuário na plataforma
- **Gameplay** – Todos os processos pré, durante e pós partida
- **Staff** – Equipe responsável pela organização da competição
- **Dream Team** – Formato de competição com time ideal

DENOMINAÇÃO

O Campeonato Brasileiro de Futebol Virtual OPEN MOBILE de 2023, doravante denominado CAMPEONATO ou e-Brasileirão OPEN MOBILE 2023, é regido por 2 (dois) Regulamentos:

a) Regulamento Geral das Competições (RGC) – que trata das matérias comuns aplicáveis a todas as competições coordenadas do e-Brasileirão;

b) Regulamento Específico da Competição (REC) – que condensa o sistema de disputa e outras matérias específicas e vinculadas ao CAMPEONATO, prevalecendo sobre o RGC em caso de conflito.

CAPÍTULO 1

DO FORMATO

Art. 1º - O e-Brasileirão é o Campeonato Brasileiro de Futebol Virtual, disputado por meio de partidas de futebol entre 2 (dois) competidores no game **EFOOTBALL 2023**, para aparelhos mobiles, com a participação de torcedores que representarão os 39 (trinta e nove) clubes do Campeonato Brasileiro de Futebol – Clubes das Séries A e B de 2023 que estão presentes de forma oficial no "jogo" em 2023. O Campeonato será realizado em 3 (três) Etapas, a seguir definidas:

i. Etapa 1: Classificatória Online – Eliminatórias Clubes;

ii. Etapa 2: Classificatória Online – Fase de Mata Mata;

iii. Etapa 3: Grande Final Presencial;

Art. 2º - Descrição Geral da Competição:

i. **Jogo:** Efootball 2023;

ii. **Plataforma:** Aparelhos Móveis (IOS e Android)

iii. **Formato:** DREAM TEAM (Time Ideal)

iv. **Taxa de Inscrição:** Isenta.

v. **Estilo de Jogo:**

a. *Etapa 1*: Mata–Mata – Melhor de 1 (um) jogo ("MD1");

b. *Etapa 2*: Mata Mata (Chave Única) – Ida e volta 2 (dois) jogos ("MD2");

c. *Etapa 3*: Mata-Mata – Ida e volta 2 (dois) jogos ("MD2")

vi. **Participantes por Partida:** 2 (dois) participantes por partida, formato 1vs1;

CAPÍTULO 2

DAS ETAPAS

Art. 3º - A Competição será dividida em 3 (três) Etapas distintas, sendo elas:

1. Etapa 1: Classificatória Online – Qualificatórias Clubes

    a) A Etapa 1 acontece inteiramente de forma online em datas definidas previamente pela organização da competição, e são de inteira responsabilidade dos competidores estarem em data e horário definidos para as disputas das partidas, que acontecerão no formato onde todos os "Competidores" irão enfrentar-se entre si, em tabelas por clubes, até classificar-se o melhor Competidor de cada Clube para a próxima fase.

2. Etapa 2: Classificatória Online – Fase de Mata Mata

    a) O Campeão da Etapa 1 de cada Clube será o representante daquele Clube durante todo o restante da Competição para o "e-Brasileirão OPEN MOBILE".

    b) Os Competidores irão disputar esta Etapa no formato online em datas a serem definidas pela Organização, sendo que as Partidas desta Etapa 2 serão disputadas no sistema de Mata Mata em partidas de ida e volta ("MD2") em chave única.

    c) As chaves serão sorteadas pela organização de forma aleatória, onde todos os times saberão os caminhos até as finais, as equipes serão divididas em 2 (dois) potes, sendo

que 1 será somente com equipes da Série A do Brasileirão, e outra somente com equipes da Série B do Brasileirão, as chaves terão sempre 1 equipe da Série A x 1 equipe da Série B obrigatoriamente.

d) Os 4 (quatro) melhores competidores estarão aptos a disputas as finais da competição de forma presencial na Etapa 3.

3. Etapa 3: Grande Final Presencial

a) Os 4 (quatro) competidores que avançarem da Etapa 2, se credenciarão para disputar a Grande Final Presencial, e lá jogarão as Semifinais e Finais em partidas de ida e volta ("MD2"). O evento presencial acontecerá em data e local a serem definidos pela CBF, a seu exclusivo critério.

CAPÍTULO 3

DAS DEFINIÇÕES DE JOGO

Art. 4º - Os competidores deverão seguir todos os passos da forma que está descrita no RGC e neste REC, e o competidor que não o fizer está passível de sansões administrativas até mesmo a desclassificação da competição.

a) Equipe e Uniforme: É obrigatório que os atletas utilizem o uniforme e o escudo do time durante o jogo, da equipe escolhida para representar durante as inscrições, quem não cumprir este ponto estará automaticamente desclassificado da competição.

Art. 5º - Configurações para início de partida:

Modo de Jogo: Dream Team (Time Ideal)
Tipo de Partida: Normal
Duração de Partida: 8 Minutos
Lesões: Ligado
Prorrogação: Desligado
Pênaltis (PN): Ligado
Máximo de Substituições: 5 (cinco)
Números de Pausas: 3 (três)
+1 Sub. Prorrogação: Desligado
Condição Casa: Normal
Condição Fora: Normal

Art. 6º - Os critérios para desempate em casos necessários para todas as Etapas, são:

a) Na Etapa 1, em caso de empate, a Partida deverá ser decidida nos Pênaltis. O Competidor vencedor avançará na tabela, sendo o Competidor perdedor eliminado da Competição.

b) Nas Etapas 2 e 3 com jogos de ida e volta, caso o primeiro jogo da série termine empatado, o segundo jogo deverá conter a opção Pênalti ligada, caso o resultado final das partidas tenha empate de diferentes placares em cada uma, uma terceira partida será criada com as mesmas configurações iniciais, porém o menor tempo possível e com pênaltis ligados, e os jogadores não deverão jogar a mesma, sendo realizada somente a disputa de pênaltis.

Art. 7º - Qualquer configuração não listada neste tópico **não poderá ser alterada** dentro do Lobby.

Art. 8º - 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.

a) O Competidor que estiver na Chave Superior deverá ser o Host da Partida.

b) 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 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.

c) 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.

d) O Competidor Host poderá ser considerado perdedor da Partida caso a Configuração da Partida esteja incorreta.

Art. 9º - O caminho para a disputa com o competidor adversário deverá ser feito da seguinte forma:

a) Tela de Início;
b) Partida (DREAM TEAM/ TIME IDEAL);
c) Jogo de amigos
d) Criar sala de jogo 1vs1;
e) Enviar o número da sala ao adversário;

Art. 10º - 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).

Art. 11º - Aquecimentos ou treinos não serão permitidos uma vez que o Competidor inicie sua participação na Competição. Partidas iniciadas entre adversários serão sempre consideradas válidas exceto caso um administrador julgue o contrário.

Art. 12º - A comunicação entre os Competidores será permitida para esta Etapa 1 (exclusivamente pelo chat de partida na "*Battlefy*").

Art. 13º - 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.

Art. 14º - Se uma Partida não for jogada ou nenhum dos Competidores apresentarem mensagem via Suporte juntamente com prova (foto ou vídeo) solicitando a vitória, o resultado será definido pela Organização.

Art. 15º - Caso o Competidor resolva abandonar a Partida que esteja em andamento, automaticamente estará declarando sua desistência da mesma, sendo desclassificado da Chave.

Art. 16º - Todo contato com a Organização das Etapas será através do chat da Partida "*Battlefy"* e "*Discord*" oficial da competição, na aba do time escolhido, em data e horários pré-definidos e postados no site oficial da competição.

Art. 17º - A Etapa 1 exclusivamente estará limitada a 3.048 (Três mil e quarenta e oito) 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.

Art. 18º - 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 de imediato sempre que adversários forem pareados na tabela.

Art. 19º - Os Competidores e suas Chaves serão sorteados aleatoriamente pelo sistema do "*Battlefy*".

Art. 20º - O número de Chaves e Competidores integrantes poderá ser alterado de acordo com o número de Competidores inscritos e check-ins efetuados.

Art. 21º - Todos os competidores devem acompanhar no Website (http://cbf.com.br/ebrasileirao) e pelo "*Battlefy*" os dias e horários dos jogos, e ficar atentos para fazer o check-in e iniciar a partida no horário correto.

Art. 22º - Todas as Partidas da Etapa 1 da Competição devem ser jogadas a partir do 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. Partidas deverão ser iniciadas de imediato sempre que adversários forem pareados na tabela.

Art. 23º - Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa da Organização.

Art. 24º - Todos os Competidores terão previamente acesso ao horário de início da tabela de partidas, portanto é de total responsabilidade de cada Competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder seus jogos. A equipe organizadora enviará notificações no servidor

“*Discord”* como forma de lembrete, portanto tenha certeza de ter se juntado ao “*Discord”* de suporte e escolhido corretamente seu time.

Art. 25º - Todos os Competidores terão período de tolerância de 5 (cinco) 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 ou atraso de um dos Competidores, a administração pode vir a aplicar uma derrota ao jogador ausente.

a) O W.O. (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.

b) A condição de W.O. 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.

Art. 26º - O Check In é essencial para a Organização da Competição e melhor experiência do Competidor, diminuindo o número de W.O. e atrasos.

Art. 27º - O Check In deverá ser efetuado durante o período de 59 minutos antes do horário da Partida Inicial. Caso não seja efetuado, o Competidor será automaticamente desclassificado.

a) 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 5 (cinco) minutos começará a contar e, caso o oponente não o faça, o Competidor que primeiro efetuou check-in será automaticamente o vencedor da Partida pelo sistema.

b) Jogadores que forem desclassificados de forma automática pelo sistema podem solicitar a um administrador que sua partida seja *"resetada"*, porém tal solicitação deve ser feita dentro de 5 minutos da vitória automática ter sido aplicada, e a autorização é dada sob discrição da administração.

c) Em caso de queda de conexão ou mau funcionamento da plataforma, os Competidores deverão comunicar o Suporte/Staff via chat de partida no *"Battlefy"* 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.

Art. 28º - 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;

Art. 29º - Em caso de abandono da Partida, o Competidor que se desconectou será automaticamente desclassificado da Competição.

CAPÍTULO 4

DAS PRESENCIAIS

Art. 30º - O evento presencial corresponde a Etapa 3 da Competição, sendo disputada entre os 4 (quatro) melhores competidores da Etapa 2, representando 4 (quatro) equipes do campeonato Brasileiro de 2023.

Art. 31º - Todas as partidas da Etapa 3 deverão ser realizadas de forma presencial, seguindo todas as instruções do Staff e da Organização da Competição.

a) A Etapa terá duração de 1 (um) dia, em local, data e horários posteriormente informados pela Organização, aos competidores desta Etapa.

b) O competidor para avançar precisa ter vantagem no placar geral.

   i. As partidas serão disputadas em formato de ida e volta, sem vantagem de gol fora valendo de forma diferente.

   ii. Para avançar o competidor necessita ter o maior saldo de gols na soma das 2 partidas.

   iii. Caso a soma dos 2 jogos continue empatado, será realizado um terceiro jogo, esse com menor tempo de duração e penalidades ligadas, se algum dos competidores ganhar esse jogo antes dos pênaltis avançará, mas caso a partida continue empatada o jogo vai para os pênaltis.

Art. 32º - Durante a Etapa 3 (Presencial), 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.

Art. 33º - O Competidor que estiver trajando vestimenta com conteúdo impróprio será desclassificado da Competição.

a) 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.

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

Art. 34º - 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.

a) 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.

Art. 35º - As advertências serão estipuladas pelo Árbitro e pela Organização da Competição.

a) 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.

Art. 36º - Os Aquecimentos e/ou treinamentos não serão permitidos no momento do início da partida.

Art. 37º - 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.

Art. 38º - Durante o intervalo da Partida (intervalo entre cada tempo), o Competidor terá 45 (quarenta e cinco) segundos para realizar substituições em sua equipe.

Art. 39º - Caso o Competidor queira pausar a Partida, deverá obrigatoriamente comunicar o Árbitro. O Competidor só poderá dar pause quando o Árbitro autorizar.

a) 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).

b) 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.

c) 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
   iii. Perda da Partida.

Art. 40º - Caso o Árbitro considere que o Competidor esteja realizando anti-jogo, 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.

Art. 41º - O uso de equipamentos não essenciais não será permitido.

Art. 42º - 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.

Art. 43º - Somente fones podem ser acoplados aos aparelhos móveis durante o jogo, para melhor audição dos sons de dentro da partida.

Art. 44º - 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).

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

Art. 45º - Os custos de viagem com passagem aérea, hospedagem e translado dentro da cidade de realização da Etapa 3, desde que tais custos sejam **necessários** para a participação do Competidor na Etapa 3, serão arcados pela Organização do Campeonato aos 4 (Quatro) competidores classificados para a Etapas 3. Será fornecido o mesmo benefício ao acompanhante dos Competidores menores de idade.

a) 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.

b) 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.

c) 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.

Art. 46º - 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.

Art. 47º - 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.

Art. 48º - Os Competidores deverão seguir o cronograma disposto. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização direta da Organização.

Art. 49º - Os "Competidores" que perderem seus voos deverão acionar a competição e arcar com o custo da remissão do bilhete.

Art. 50º - Será disponibilizado o período de 1h (uma hora) para Check In antes do início da Etapa 3 (*Período sujeito a alterações*).

a) A Organização da Competição concederá o limite de tolerância de 5 (cinco) minutos de atraso para o Competidor.

Art. 51º - A Organização se esforçará ao máximo para informar o Local de Check In com, no mínimo, 24 (vinte e quatro) horas de antecedência.

Art. 52º - Os Competidores que não comparecerem ao horário agendado poderão ser desclassificados, perdendo sua Partida por W.O, além de sofrerem outras punições.

a) 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.

Art. 53º - 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.

Art. 54º - A condição de WO poderá ser aplicada em qualquer situação que se prove a ausência de um dos Competidores.

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

Art. 55º - Estima-se o período de 10 (Dez) horas de duração essa Etapa, durante 1 (um) dia de realização, não tendo a Organização como estipular tempo exato desta Etapa da Competição.

Art. 56º - Após eliminação do Campeonato, o Competidor deverá acompanhar o restante do evento junto com os outros Competidores, sendo necessária a autorização da Organização para saída em determinados casos.

a) 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.

CAPÍTULO 5

DO RESULTADO FINAL E PREMIAÇÃO

Art. 57º - O Grande Campeão do e-Brasileirão OPEN MOBILE 2023, receberá um troféu, além disso os 4 (quatro) competidores finalistas, receberão medalhas de acordo com a sua posição na competição.

Art. 58º - Além do troféu descrito acima no Artigo 57, o Campeão receberá da CBF a quantia bruta de **R$ 7.000,00** (*Sete mil reais*), com as devidas deduções fiscais, à título de premiação pela sua colocação na Competição.

Art. 59º - O Vice-Campeão, receberá da CBF a quantia bruta de **R$ 3.000,00** (*três mil reais*), com as devidas deduções fiscais, à título de premiação pela sua colocação na Competição.

Art. 60º - A Premiação estipulada no Artigo 58 e Artigo 59 acima, será paga da seguinte maneira:

a) Data de pagamento: Até 30 (trinta) dias úteis após a data oficial de encerramento da competição.

b) Forma de Pagamento: Depósito bancário, mediante a apresentação da documentação necessária pelo competidos vencedor, e envio de seus dados bancários.

CAPÍTULO 6

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 61º - A Organização expedirá instruções complementares que se fizerem necessárias ao cumprimento deste RGC, através de Aviso e Diretrizes caso seja necessário.

Parágrafo único - Quando publicadas, tais instruções complementares tornam-se parte integrante e indissociável deste RGC.

Art. 62º - Os casos omissos serão resolvidos exclusivamente pela Organização da Competição, através de comunicação formal às partes interessadas que, em caso de dúvida de interpretação deste RGC ou dos RECs, poderão formalizar consulta.