

ARTIGO 1.º - NORMA HABILITANTE

O presente Regulamento, aprovado pela Direção da Associação de Futebol do Algarve (AFA) na sua reunião de 23/10/2024, é adotado ao abrigo do disposto no artigo 5.º da Lei n.º 39/2009, de 30 de julho, na sua atual redação, do artigo 51.º, número 2, alíneas a) e b) dos Estatutos da FPF e do artigo 3.º, número 2 do Regulamento de Prevenção da Violência da Federação Portuguesa de Futebol, aprovado pela Direção na sua reunião de 10 de julho de 2020.

ARTIGO 2.º - OBJETO

O presente regulamento rege a organização do torneio Algarve Challenge Futebol Virtual, organizado pela AFA, com o apoio da FPF.

ARTIGO 3.º - FORMATO

- A) O torneio vai ser disputado por eliminatórias, em B03 em formato H2H modo 95.
- B) Esta fase é constituída por uma bracket com todos os jogadores inscritos (máximo de 16 clubes). A competição decorre no dia 2 de novembro na AFA.

ARTIGO 4.º - PARTICIPAÇÃO

- A) Podem participar na competição todos os jogadores registados no sítio FPF eFootball, com número de atleta atribuído, que representem um clube pertencente à AFA.
- B) Esta competição é exclusiva para a plataforma PS5.
- C) Os custos incorridos pelos jogadores, em qualquer uma das fases, incluindo deslocações, são exclusivamente suportados pelos próprios.
- D) Cada fase tem um limite máximo de inscrições, dezasseis (16) clubes.

ARTIGO 5.º - REGISTO

- A) As inscrições decorrem entre o dia 23 de outubro de 2024 e o dia 30 de outubro de 2024.
- B) O registo no torneio tem caráter gratuito.
- C) O registo implica a autorização, por parte do registando, à captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da FPF, AFA ou terceiro por si indicado, para fins de organização, promoção, marketing e divulgação do torneio ou de outras ações da FPF e da AFA.
- D) Nos termos da Lei de Proteção de Dados Pessoais, a FPF garante a todo o tempo ao titular dos dados o direito de acesso, retificação, atualização ou eliminação dos seus dados pessoais.

ARTIGO 6.º - CONFIGURAÇÕES

- A) Os jogos são disputados no FC 25 em formato H2H modo 95 na plataforma PS5.

- B) Para realizar um jogo, o jogador visitado deve efetuar um pedido na plataforma PSN e adotar as seguintes configurações:
- Nível de Equipa: Qualquer
 - Duração de cada parte: 6 minutos
 - Controlos: Quaisquer
 - Velocidade: Normal
 - Defesa: Tactical
- C) A responsabilidade pelo cumprimento das configurações referidas é de ambos os jogadores.
- D) Não são permitidos acordos entre os jogadores que adulterem as configurações definidas.
- E) Caso o jogador detete alguma irregularidade cometida pelo oponente, não deve iniciar o jogo, deve sim reportar de imediato, com suporte de provas.

ARTIGO 7.º - REGRAS DE JOGO

- A) A conta de jogo a utilizar é a aprovada no site para a plataforma da competição.
- B) Os jogos são disputados no dia 2 de novembro a partir das 10 horas.
- C) É admitida uma tolerância de quinze minutos da hora marcada para o início do jogo, para realizar o check-in, após esse tempo, caso um jogador não tenha efetuado o check-in, será atribuída falta de comparência, caso ambos os jogadores não efetuem o check-in, é sorteado um vencedor.
- D) O Torneio realiza-se por eliminatórias em B03. Em cada jogo tem de existir sempre um vencedor, pelo que, caso um jogo termine empatado nos noventa (90) minutos, devem seguir para prolongamento e se necessário penáltis.
- E) Se no decurso do jogo for perdida a conexão, 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. Compete aos jogadores a apresentação de comprovativos do resultado e expulsões em caso de perda de conexão, sempre que lhe for requerido pela organização.
- F) Não é permitido ao jogador passar para câmara do guarda-redes e ficar a controlar primariamente este jogador, em caso desta infração suceder o jogador prejudicado terá de carregar na pausa e demonstrar o sucedido junto da organização. A organização pode desqualificar o jogador caso esta ação seja repetitiva e/ou tenham um impacto significativo no jogo. Esta regra apenas se aplica ao uso do guarda-redes através do touchpad. Todos os outros meios de utilização do guarda-redes, são permitidos.

ARTIGO 8.º - FRAUDE E PROTESTOS

- A) É expressamente proibida a adulteração de qualquer elemento técnico ou informático (uso de cheats) ou a exploração de imperfeições, erros ou falhas, conhecidas ou desconhecidas do jogo (bugs).
- B) Em caso do bug na escolha das equipas iguais, o jogador visitado tem prioridade na escolha da equipa, sendo que os jogadores não poderão escolher as mesmas equipas. O terceiro jogo será com a mesma ordem do segundo jogo. Para ativar esta regra, as provas terão de ser enviadas no protesto.
- C) É proibida a adoção de comportamentos ou omissões impeditivas ao normal andamento do torneio, incluindo designadamente a adulteração dos rankings dos jogadores e o uso de provas falsificadas.

- D) São admitidos protestos por incumprimento do adversário a qualquer uma das regras do presente regulamento e sempre que a ligação apresentar interrupções (lag).
- E) É excluído da competição o jogador que utilize linguagem antidesportiva, que incite a violência, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.
- F) Todos os protestos 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.
- G) Os protestos são decididos pela organização do Torneio.

ARTIGO 9.º - HOMOLOGAÇÃO

- A) Os jogadores encontram-se obrigados a apresentar com veracidade o resultado do jogo, por meio de envio de comprovativos (imagem de resultado e contas utilizadas) através da plataforma de suporte à competição.
- B) Se os resultados apresentados, por ambos os intervenientes, não coincidirem entre si compete à organização a decisão.
- C) Se nenhum dos jogadores apresentar o resultado do jogo, há lugar a sorteio.

ARTIGO 10.º - DESCLASSIFICAÇÃO

- A) O não cumprimento de qualquer uma das regras aqui definidas pode implicar a desclassificação do jogador pela organização.

ARTIGO 11.º - PRÉMIOS

- A) O vencedor irá representar a AF Algarve na fase final do interassociações que irá decorrer no dia 28 de novembro na Cidade do Futebol.