

ENACOMP 2014

CAMPEONATO PES 2013

REGRAS GERAIS

- Não discriminar ou tratar injustamente qualquer adversário ou pessoa envolvida com a competição.
- Aceitar as decisões dos organizadores da competição.
- Não usar procedimentos ilegais ou desleais.
- Respeitar o espírito de fair play e não violência.
- Manter seu compromisso dentro de suas condições.
- Não desistir ou interromper o bom andamento das partidas.
- Não enganar ou iludir os organizadores da competição.
- Não interferir ou se comunicar com outros competidores enquanto estão jogando uma partida oficial.
- Não fumar e ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica ou substância entorpecente durante a competição.
- Conter o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da área do torneio, sendo certo que desafiar ou ironizar os competidores é terminantemente proibido, sob pena de desclassificação.
- Após o término de cada partida, remover seu controle e sair imediatamente da área de jogo.

TV e VIDEOGAME

As partidas serão disputadas em consoles Playstation 3 e TVs LCD ,LED ou Projetor Multimídia (Data Show).

JOGO

O jogo utilizado será o Pro Evolution Soccer 2013, options files ou transferências atualizadas somente as fornecidas pela produtora do jogo “Konami”, caso não haja, mantêm-se as configurações originais.

CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS*

- ➔ Modo: Amistoso
- ➔ Duração: 10 minutos
- ➔ Prorrogação: Não
- ➔ Pênaltis: Não
- ➔ Lesões: Ligado
- ➔ Câmera: Angular - Padrão Konami.
- ➔ Setas dos Jogadores: Verde
- ➔ Nível de dificuldade: Estrela
- ➔ Estádio: Aleatório
- ➔ Estação do ano e Período: Aleatório
- ➔ Bola: WE-PES 2013
- ➔ Emoção do Jogador: Não

* A configuração das partidas é de responsabilidade dos juízes

ESCOLHA DE EQUIPE E USO DE PEN DRIVE

- ➔ Cada jogador poderá escolher o clube ou seleção de sua preferência e trocá-lo a cada jogo do campeonato. Times All-Stars não serão permitidos no campeonato;
- ➔ O uso do pen drive será liberado somente para carregar formações e esquemas táticos.
- ➔ Não serão permitidos loads de options files não autorizados pela CBF DV, alterações nas notas dos jogadores ou transferência manual dos jogadores entre clubes ou seleções.

CONTROLES

O Jogador poderá optar por utilizar seu controle. É de responsabilidade de cada participante a checagem do bom funcionamento do seu controle ou o disponibilizado pela organização antes do início da competição.

ALTERAÇÕES NA EQUIPE E PAUSES

- Antes do início de cada partida o participante terá direito a 5 minutos para alterações na formação.
- Cada participante terá direito a cinco "pauses" no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um "pause".
- Durante cada "pause" o jogador terá 2 minutos para fazer as alterações necessárias em sua equipe.
- No intervalo de cada partida o participante terá direito a 2 minutos para alterações na formação.

BUGS

- Não serão validados gols feitos através de "Bugs", que se caracterizam como falhas de programação do jogo. É de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação de gols "bugados".

ATRASOS E WO

- Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0). É solicitado aos participantes que se mantenham informados sobre horários de suas sessões e partidas e que estejam sempre à disposição 15 minutos antes do horário previsto das mesmas, com o intuito de evitar atrasos e a perda de partidas por WO.
- Os jogadores são responsáveis pelo bom funcionamento e instalação de seus controles. Os oficiais do torneio poderão auxiliar os jogadores com assuntos técnicos, mas não atrasarão o horário de início de cada partida ou sessão por tais motivos, acarretando em WO para o causador do atraso, caso não solucione o problema com agilidade.

OUTROS

- Caso acabe a energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o placar da partida que estava em andamento antes da falta de energia ou travamento do console. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior.
- O abandono do controle em qualquer hora do jogo será de pleno e total risco de quem soltou o controle. Assim sendo o jogador que fizer um gol e abandonar o controle para comemoração corre o risco de que seu adversário aperte a tecla START e continue o jogo.
- Casos extraordinários, ou seja, não previstos neste Regulamento, serão analisados e resolvidos pelo comitê organizador.