

**1º CHALLENGE DE FUTEBOL VIRTUAL AFVR**

Para conhecimento dos clubes, restantes sócios ordinários, Conselho de Arbitragem e demais interessados, comunica-se que o 1º Challenge de Futebol Virtual AFVR irá ter lugar no dia 31 de maio de 2025, pelas 14 horas, no átrio do Pavilhão dos Desportos em Vila Real, com 10 clubes presentes, a saber:

CLUBE	REPRESENTANTE
ASM Vila Marim	Renato Campeão
Futebol Clube Fontelas	Francisco José Fraga Oliveira Veiga Carvalho
AFC Santa Marta Penaguião	Ruben Diogo da Fonseca Brás
ADCE Diogo Cão	Martim Pedro
ADC Constantim	Ricardo Daniel Rosa Guerra
GD Chaves	Daniel Carreira
SC Mesão Frio	Tiago Fernandes
GD Vilar de Perdizes	Axel Domingues
GD Ribeira de Pena	Henrique Miguel Vinagre da Costa Lopes
Academia Johnson Januário	Tiago Miguel Plácido de Castro

O Sorteio realiza-se no dia 29 de maio, pelas 16 horas na Sede da AF Vila Real.

Junto se anexa Regulamento e Formato da Prova.

O VICE-PRESIDENTE DA AREA DESPORTIVA


(Carlos Alberto N. Horta Moreira)



ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE VILA REAL

REGULAMENTO

Challenge Futebol Virtual



ÍNDICE

Objeto.....	3
Formato.....	3
Participação	3
Registo	3
Configurações.....	3
Regras de jogo.....	4
Fraude e Protestos	4
Homologação.....	5
Desclassificação	5



Objeto

1.1 O presente regulamento rege a organização do torneio AF Vila Real Challenge, organizado pela AFVR, com o apoio da FPF.

Formato

2.1 O torneio vai ser disputado em eliminatórias com eliminação simples, com todos os jogos a serem disputados em BO3 em formato H2H modo 95.

Participação

3.1 Podem participar na competição todos os jogadores registados no sítio FPF eFootball, com número de atleta atribuído, que representem um clube pertencente à AFVR.

3.2 Esta competição é exclusiva para a plataforma PS5.

3.3 Os custos incorridos pelos jogadores, em qualquer uma das fases, incluindo deslocações, são exclusivamente suportados pelos próprios.

3.4 Cada fase tem um limite máximo de inscrições, 16 clubes.

Registo

4.1 Os clubes foram convidados pela AFVR.

4.2 O registo no torneio tem caráter gratuito.

4.3 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 ou terceiro por si indicado, para fins de organização, promoção, marketing e divulgação do torneio ou de outras ações da FPF.

4.4 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.

Configurações

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

5.2 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

5.3 A responsabilidade pelo cumprimento das configurações referidas é de ambos jogadores.

5.4 Não são permitidos acordos entre os jogadores que adulterem as configurações definidas.

5.5 Caso o jogador detete alguma irregularidade cometida pelo oponente, não deve iniciar o jogo, deve sim reportar de imediato, com suporte de provas.

Regras de jogo

6.1 A conta de jogo a utilizar é a aprovada no site para a plataforma da competição.

6.2 Os jogos são disputados no dia 31 de maio a partir das 14h e está previsto a competição terminar pelas 19h.

6.3 É admitida uma tolerância de quinze minutos da hora marcada para o início do jogo.

6.4 O Torneio realiza-se em eliminatórias, todos os jogos serão disputados em BO3 com formato H2H em modo 95. Em caso de empate no final de cada jogo, devem seguir para prolongamento e penaltis.

6.5 Os jogos vão ser realizados em modo, “jogo de sofá”, mas os jogadores irão jogar em monitores separados.

6.5 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.

6.6 Não é permitido ao jogador passar para camara do guarda-redes e ficar a controlar primariamente este jogador, em caso desta infração suceder o jogador prejudicado terá que 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.

Fraude e Protestos

7.1 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).

7.2 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.



7.3 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.

7.4 São admitidos protestos por incumprimento do adversário a qualquer uma das regras do presente regulamento e sempre que a ligação apresentar interrupções (lag).

7.5 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.

7.6 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.

7.7 Os protestos são decididos pela organização do Torneio.

Homologação

8.1 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.

8.2 Se os resultados apresentados, por ambos os intervenientes, não coincidirem entre si compete à organização a decisão.

8.3 Se nenhum dos jogadores apresentar o resultado do jogo, há lugar a sorteio.

Desclassificação

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



Formato da prova:



Todas as rondas serão disputadas à melhor de 3 jogos.