Recife/PE, 05 de junho de 2021.

Regulamento Oficial Fifa PS4

1 – Como realizar as partidas:
*** Adicionar o seu adversário como amigo na PSN.** você consegue pegar o ID dele, na tabela de classificação do campeonato.
* Fazer um **convite de amizade** para seu adversário no Console PS4.
***** O jogador que convidar deve criar o jogo no modo **Amistoso Online**.
***** Deve-se usar os **plantéis** no modo **online** e não o modo custom (Desta maneira não terá jogadores com atributos alterados).
***** Usar o **Tactical Defending** (Defesa Tática) é obrigatório (É o modo de marcação dando bote e não somente segurando X).
1.1 – Segue as configurações nas quais, o convite da partida deve ser realizado:
Partidas no Menu: Amistosos Online
Duração do Tempo: 7 Minutos
Controles: Qualquer
Tipo de Elenco: Online
Velocidade: Normal
OBS: O jogador mandante da partida deve selecionar as opções acima.
Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigido, deve-se tirar uma foto e print imediatamente, antes dos 15 minutos de jogo e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

Caso seu adversário não proceda como devido, clique no botão AJUDA imediatamente e entre em contato com a administração do FPEDS, informando o problema e anexando junto ao chamado, a foto e ou print de prova do ocorrido.

Deverá ser enviado o convite da partida, sempre o jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato. Caso o confronto seja de jogo único cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

Caso ultrapasse dos 15 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.

2 – Lag e desconexões
2.1 – Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ao adversário e **interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida**. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.
2.2 – Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

2.3 – O placar da partida deve ser mantido o mesmo, ou seja, os jogadores devem entrar em acordo e forçar os gols necessários que já tinham acontecido antes da queda de conexão. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.
2.4 – O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente por tal ato, será penalizado bruscamente pela organização da FPEDS.
2.5 – **Para que seja comprovado algum tipo de trapaça ou reclamação**, o jogador deve clicar no botão AJUDA ou enviar um e-mail para: contato@fpeds.org.br e com fotos e ou vídeos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.
2.6 – **Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem**, deve-se clicar no botão AJUDA, para entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. **Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido da seguinte forma:**
Na Fase de Grupos: terá 32 times como clubes livres que vão sortear os times para cada grupo 4 times e será aplicado um sorteio, para decidir se o resultado ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 2×0 para qualquer um dos players, no jogo único da fase.
Na Fase Mata-Mata: Também será realizado um sorteio, para a definição de quem passará de fase para oitavas de final entre jogos vão ter ida e volta.
ATENÇÃO: Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os horários dos jogos realizados pelo sistema.
Para evitar erros de conexão deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet conforme, é solicitado pela EA Sports. **Caso o jogador seja reincidente com erros de conexão** com seus adversários, o mesmo será automaticamente eliminado.

Ewerton Felipe Alves Rosendo
Diretor de Esportes