

REGRAS PARA AS COMPETIÇÕES VPSL FIFA 18

Regras gerais

As regras abaixo estarão ativas a partir do momento em que forem publicadas na sessão “regulamentos” na página VPSL. Os jogadores, dirigentes/capitães e times são obrigados a conhecer o regulamento e regras. Não saber as regras ou ter falta de conhecimento sobre o regulamento, não escusa ninguém de segui-lo. A organização se reserva no direito de mudar qualquer regra como achar apropriado. Quaisquer mudanças a essas regras se tornarão públicas e serão devidamente noticiadas pela administração.

1. Jogadores, capitães e times

1.1 Jogador VPSL

Definição: qualquer usuário registrado que faça parte de um time em uma competição ou procure entrar em um time ativo.

1.1.1 Requerimentos

Cada usuário deve cumprir os determinados requerimentos para ser considerado um jogador ativo na VPSL:

- 1.1.2 Não ter nenhum ban/banimento na comunidade que impeça a sua participação.
- 1.1.3 Ser registrado no site da VPSL (garantido que suas contas e nomes de contas GT/PSN ID/ Origin estejam corretas) atualizando sua gamertag, PSN ID ou Origin ID exatamente como seu nome de usuário na plataforma VPSL. Se você precisar modificar sua GT/ID é necessário esperar a abertura da janela de transferência a entre cada temporada.
- 1.1.4 Cada usuário deve ter no “CONHECIDO COMO” o a sua GT/PSN/Origin (Caso não caiba, deve colocar o máximo possível) para realizar partidas oficiais da VPSL;
- 1.1.5 É permitido apenas um único cadastro por usuário. O mesmo usuário não pode pertencer a mais de um clube simultaneamente. Se a Administração verificar irregularidade, seja através de denúncia ou outro meio, a administração tratará o assunto através do Tribunal, podendo o Usuário, a Diretoria e a Equipe sofrerem punições caso seja constatada alguma irregularidade;

Se um jogador assinar com um time, ele deve estar ciente que os jogos poderão ocorrer de acordo com os horários de cada uma das competições. Cada clube tem seu regulamento interno e nós recomendamos que você conheça e aceite essas regras antes de entrar em cada time, para ter certeza de que está apto cumprir seus compromissos com o clube. Se um jogador não for capaz de cumprir com todos os jogos ou acordos com o time, ele deve comunicar a diretoria da equipe antes de fechar com o clube.

Uma vez que todas essas etapas forem realizadas, os jogadores estarão autorizados a disputar uma temporada. O jogador possui duas maneiras de participar: Buscando um time pré-existente para integrar o elenco durante as janelas de transferência, ou criando uma equipe, e se tornando manager da mesma.

1.2 Capitães na VPSL

Definição: Um capitão é qualquer jogador ativo, registrado na VPSL que criou uma equipe ou foi designado como o papel de um capitão de uma equipe existente.

1.2.1 Requisitos

Qualquer jogador que decida se tornar um capitão, deve atender aos seguintes requisitos:

- Não ter nenhum tipo de BAN na comunidade que evite a sua participação;
- Não fazer parte de outra equipe registrada na VPSL, independente de comunidade, plataforma ou divisão;
- Ser o fundador da equipe ou atender aos requisitos para ser um capitão, e ser promovido ao cargo pelo fundador da equipe;
- Conhecer, cumprir e garantir que cumpram as regras;
- Estar acessível e disponível para se comunicar com as demais equipes.

1.3 Times

1.3.1 Tipos de clubes:

Clube amador: Este é o tipo de clube que pode ser criado pelos usuários inicialmente;

Clube Profissional: São equipes de eSports que operam como uma sociedade limitada, cujo objetivo é participar de competições profissionais de videogames;

Clube Oficial: Clubes oficiais cuja licença aparece no jogo EA SPORTS FIFA (1ª ou 2ª Divisões);

Brand Club: Equipes de marcas registradas que receberam a aprovação da VPSL e possuem uma Licença PRO.

1.3.2 Requisições Gerais

- 1.3.2.1 O nome e o distintivo/logo não podem ser ofensivos ou causar quaisquer tipo de desconforto (como referências machistas, racistas, homofóbicas ou religiosas). Em nenhum caso poderão ser iguais ou similares a outros times dentro da VPSL. A direção se reserva o direito de aceitar ou negar qualquer clube de acordo com seu nome.
- 1.3.2.2 Clubes não podem usar marcas registradas ou comerciais, caso o capitão não seja o dono direto da marca ou não tenha um documento liberando expressamente tal uso. Em ambos os casos é necessário ter a aprovação da Administração Geral da VPSL. Quaisquer marcas que queiram ser representadas devem adquirir uma Licença PRO.
- 1.3.2.3 É proibido o uso de nomes ou marcas de quaisquer clubes oficiais/reais de futebol sem autorização prévia por escrito. Como no artigo anterior, é necessário a aprovação da Administração Geral da VPSL antes do uso. Todos os outros tipos de clubes ou agremiações esportivas profissionais ou semi-profissionais deverão entrar em contato com a administração geral da VPSL para devido registro.
- 1.3.2.4 Para competir, o clube deverá preencher corretamente todos os campos do formulário de registro com informações reais. O nome da equipe dentro do sistema VPSL deve ter grafia idêntica a seu nome dentro do jogo. Caso a equipe jogue com times "CT" ou de nome diferente sem o consentimento do adversário, o manager adversário poderá abrir ocorrência de infração contra a equipe.

As informações do clube (nome e distintivo) poderão ser editados somente após o término da temporada.

Quaisquer violações dos pontos acima confere permissão à VPSL para editar quaisquer informações do clube a qualquer momento.

Se uma equipe permanecer 4 meses sem jogar uma partida Oficial será desativada e perderá todas as vagas conquistadas, pontos de ranking e Pro Points ganhos.

Os capitães dos clubes poderão editar outras informações a qualquer momento durante as competições.

- 1.3.2.5 Para estar apta a competir, é necessário que uma equipe tenha um elenco máximo de 22 e mínimo de 12 jogadores inscritos
- 1.3.2.6 Uma vez que a VPSL é uma competição nacional, apenas times brasileiros e organizações operando dentro do Brasil poderão participar da VPSL Brasil.

1.3.2.7 Os times poderão ter no máximo 2 jogadores que não residam no Brasil. Todos os jogadores que moram no território nacional serão considerados jogadores brasileiros, independentemente da sua origem ou nacionalidade. Os times deverão respeitar esse requerimento durante seus registros e janelas de transferência.

1.3.2.8 O capitão poderá ajustar os jogadores inscritos em cada torneio em janelas abertas periodicamente a cada 15 dias, esta janela ficará aberta do sábado 12:00 até segunda 16:00. Após o fechamento nenhuma alteração nos jogadores inscritos em cada torneio será possível até que a janela de ajuste de elenco seja aberta novamente.

1.3.3 Participar na VPSL

Uma vez que o time conseguir completar todos os requerimentos ele estará apto a participar das competições oficiais.

Os capitães devem criar suas equipes dentro do seu perfil de usuário. Eles também deverão gerenciar os pedidos de transferências de jogadores e garantir os requerimentos da regra 1.3.2

Para começar a participar na liga, um dos capitães deverá inscrever a equipe em um dos torneios abertos na página de inscrições.

Os times ficam comprometidos a jogar todos os jogos oficiais agendados, não podendo deixar de comparecer a mais do que 4 jogos por temporada, e jamais deverão faltar às duas últimas partidas de cada torneio. Descumprir essa determinação causará penalização conforme o regulamento.

Para as partidas de Copa, se um time não comparecer uma das partidas do mata-mata (eliminação direta) ele será eliminado da competição e sofrerá punição.

Quando a janela de transferência fechar, se algum time não conseguir contratar jogadores o suficiente para ter o plantel mínimo segundo a sua divisão, ele cairá de divisão. Os plantéis mínimos para cada divisão estão na regra 1.3.2.5. As janelas de transferência serão estabelecidas para cada temporada e podem ser conferidas aberturas e fechamento na página inicial da VPSL.

Os clubes deverão estar disponíveis para jogar nas competições oficiais dentro dos horários estabelecidos de acordo com cada competição.

Fica definido ao usuário usar o chat de voz, ferramentas oficiais do SITE e das redes sociais oficiais da VPSL para esclarecer e tirar dúvidas. Quaisquer outras comunicações fora das citadas não serão consideradas oficiais e não representam a VPSL, seus pontos de vista ou qualquer um dos seus membros diretores;

As regras estão abertas a muitas interpretações diferentes. A única interpretação que importa, é a interpretação que couber à equipe de administradores e moderadores da VPSL. Esta decisão é soberana sobre as demais. Reservamo-nos o direito de modificar as regras a qualquer momento. Isso inclui mudanças devido a atualizações de software ou lançamentos e qualquer outra alteração considerada necessária pelo campeonato. Você deve entender que as regras listadas são orientações que buscam garantir um jogo justo e competitivo, e elas serão aplicadas por funcionários com base no espírito do jogo. Equipes devem verificar as regras antes de qualquer evento para garantir que estão em conformidade com sua participação. Eles também devem manter-se atentos ao site da VPSL, à página oficial no Facebook e demais canais oficiais para se informarem sobre alterações ou notícias anunciadas. Estejam sempre familiarizados com o conjunto de regras mais atual.

1.3.4 Contrato Virtual

O que é o Contrato Virtual?

O Contrato Virtual é um compromisso de um jogador ou um capitão com seu time. No caso do jogador, o contrato tem uma duração em jogos e poderá ser renovado quando estiver com menos de 19 jogos. No caso do capitão dependerá do tipo de clube: se ele joga para um clube ou marca profissional ou se ele está em um clube amador. Por causa disso temos 2 tipos diferentes: Contrato de Jogador Virtual e Contrato de Capitão Virtual.

1.3.4.1 Contrato de Jogador Virtual: Direitos e Obrigações

- Os detalhes contratuais contidos nas propostas de contratos devem ser analisados e devidamente negociados entre o manager emissor da proposta e o jogador que a recebe. Aceitar a proposta é um compromisso.
- Não cumprir com qualquer ponto deste contrato poderá levar ao cancelamento do contrato, dependendo da recorrência ou severidade do descumprimento.
- O aceite deste contrato consiste no envio de uma proposta de contrato enviada pelo Capitão para o jogador se juntar a uma equipe, e ele torna-se válido uma vez que o jogador aceitar.
- Se um jogador for removido pelo capitão no meio da temporada, este será considerado free agent, ou seja, livre para contratação.
- Assinar este contrato significa estar ciente das regras e regulamentos da VPSL.
- Desconhecer as regras não é desculpa para quebrá-las.
- Jogadores têm o direito de atuar em qualquer partida oficial da VPSL com suas equipes se o capitão o escalar.
- Se uma equipe decide liberar o jogador durante a janela de transferência, ele automaticamente estará livre e poderá assinar com qualquer outro clube.

- Qualquer tipo de ameaça ou insulto a pessoas ou organizações está proibido. O comitê disciplinar determinará quais serão as sanções que poderão levar à expulsão, banimento e/ou ações judiciais contra o indivíduo.
- Jogadores poderão sair de um clube por conta própria durante a janela de transferência entre as temporadas. Porém, para que isto ocorra devem pagar a sua multa contratual.

1.3.4.2 Contrato de Capitão Virtual: Direitos e Obrigações

- Este contrato é firmado tacitamente ao criar um clube, ou assumir o cargo de capitão de um clube já existente.
- Não cumprir com qualquer ponto deste contrato poderá levar ao cancelamento do contrato, a depender da recorrência ou severidade do descumprimento.
- Uma vez aceito, o contrato está em efeito tal qual descrito no ponto anterior.
- Caso um capitão quebre o contrato unilateralmente, ele será suspenso pelo Comitê Disciplinar. Isso se aplica da mesma forma a capitães de times amadores e profissionais.
- Se todos os jogadores de uma equipe concordarem que o capitão quebre o contrato, ele não receberá nenhuma suspensão. Se o novo capitão violar o contrato e for suspenso, o capitão que já havia saído estará sujeito às mesmas suspensões do último capitão.
- O capitão é o representante público de uma equipe, e é sua responsabilidade realizar quaisquer anúncios e comunicados.
- Gerenciar o clube corretamente, certificando-se que os jogadores sigam as regras e responsabilizando-se por quaisquer descumprimento de regras cometido pelo seu clube e/ou dos membros de equipe.
- Manter atualizado o elenco da equipe.
- Certificar-se de que nenhum jogador banido esteja cadastrado ou permaneça ativo em seu elenco.
- O capitão tem 36 horas para reportar os jogos no site de maneira correta e completa (marcar se o jogador foi a campo, posição jogada, gols marcados, assistências, cartões amarelos, cartões vermelhos e Man Of The Match - designado com ícone da bola amarela, caso houver), ou para notificar a administração a respeito de erros ou problemas. Repetidas violações em reportes podem resultar em medidas disciplinares.
- Manter contato com capitães de outros clubes para solucionar quaisquer situações ou conflitos que possam surgir.
- Abrir chamados de suporte ou representar a defesa de seu clube em chamados abertos por outros clubes.
- Capitães de clubes oficiais ou Brand clubs são responsáveis por providenciar à VPSL o conteúdo de suas partidas. Essa responsabilidade pode ser delegada pelo capitão a um membro do clube, mas o capitão permanece como parte responsável.
- Se uma equipe for selecionada pela VPSL para jogar a “partida da semana”, o capitão é responsável por certificar-se de que pelo menos um de seus jogadores transmita a partida de acordo com as instruções dadas pela VPSL.

- Se um capitão fundador decidir ou for obrigado a deixar o cargo, ele deve transferir o papel de fundador a um dos membros remanescentes da equipe.
- Capitães são responsáveis pelos membros de seus clubes no que tange o cumprimento das regras de patrocínio e publicidade estipuladas pela VPSL. Isso inclui a presença publicitária de marcas que obtiveram Licença PRO, ou tenham sido previamente aprovadas pela VPSL. (Nomes de estádio, Gamertags, nomes em camisas, etc).
- Capitães devem gravar ou designar que um dos seus jogadores grave seus jogos e os deixarem disponíveis por 24h após o jogo. Isso é feito para que o clube adversário e a administração possam averiguar alguma informação, bug ou irregularidade após os jogos. A não gravação da partida poderá acarretar em punição ao capitão e ao clube;

2. Janela de transferência

A janela de transferência é o período na competição em que os jogadores podem ser contratados por uma equipe, e as equipes podem contratar jogadores para o seu elenco.

Nesta temporada a janela ficará aberta sempre nos dias 1 a 7 do mês.

2.1 Requisitos para ser um jogador Free Agent

- Conhecer os requisitos do jogador VPSL(Ver [1.1.1](#))
- Não ter qualquer tipo de BAN que impeça a participação.
- Não ter um contrato ativo com um clube, independentemente do clube ser profissional ou amador.

2.1.1 Caso o jogador tenha um contrato ativo com um clube:

- O capitão deve liberar o jogador em qualquer uma das janelas de transferências disponíveis.
- O jogador pode sair do clube durante a janela de transferência que acontece entre as temporadas, caso pague sua multa. A menos que o jogador tenha assinado um contrato mais longo com seu clube profissional ou oficial.

2.2 Requisitos para deixar um clube:

2.2.1 As mudanças de clube só serão permitidas durante a janela de transferências.

2.2.2 Uma vez que a janela de transferência fechar, um jogador não poderá mudar de clube até a abertura da próxima janela de transferência.

2.3 Empréstimos

- 2.3.1 Devem ser respeitadas as regras de cada campeonato a respeito da quantidade de jogadores emprestados e recebidos por empréstimos. Quaisquer irregularidades também serão avaliadas e julgadas pelo Tribunal da VPSL.
- 2.3.2 Serão permitidos apenas três usuários emprestados por equipe, sendo cada usuário emprestado para uma equipe diferente;
- 2.3.3 Serão permitidos receber apenas três jogadores emprestados; sob autorização de seus respectivos managers atuais
- 2.3.4 Empréstimos não são renováveis.
- 2.3.5 Caso o contrato de compra original do jogador seja extinto, o contrato de empréstimo é automaticamente desfeito, tornando inválidos os termos deste empréstimo.
- 2.3.6 Empréstimos não tem multa rescisória.

3. Competições e regulamentos

3.1 Competições:

A temporada da VPSL é composta por 4 competições sendo dois Majors e dois Minors ambos compostos por uma liga e uma copa. Para efeitos de ranking, os campeonatos Majors valerão 100% dos pontos e os Minors 70% Serão eles:

Majors :

- Starter League
- Challenger Cup

Minors:

- VPSL Open
- Community Cup

As partidas serão jogadas Segundas, Terças e quintas das 22h até 00h (Horário oficial de Brasília).

Essas datas serão definidas no calendário a cada temporada, comportando feriados e etc. Haverá exceções nas quais os jogos serão disputados aos domingos. Tipicamente, os domingos serão usados para disputar partidas pendentes da semana anterior

Cada torneio terá um calendário fixo e não negociável. Entretanto, a organização poderá modificar o calendário à sua conveniência, sempre notificando previamente os participantes.

A primeira temporada de 2018 será utilizada para definição das novas séries do CBPRO - Campeonato Brasileiro de Pro Clubs - que será baseada no ranking consolidado após o término desta primeira temporada.

Cada torneio terá um peso diferente para o Ranking especificado juntamente do seu funcionamento:

Campeonatos Majors:

Os maiores torneios da temporada estão dentro do circuito Major, em regra valem 100% dos pontos de ranking. Contudo regras específicas relacionadas ao peso em ranking podem ser aplicadas na liga de divisões, e para equilibrar os torneios conforme a dificuldade dos mesmos.

Para participar de um Major, Serão necessários no mínimo 9 jogadores em campo na partida e o número máximo de jogadores no elenco é de 18 jogadores.

3.1.1.1 Starter League

A Liga é jogada no formato de pontos corridos, todos contra todos. Jogos de ida. Os números de divisões e de equipes por divisão são variáveis, e dependerão do número de equipes inscritas. O número variável de inscritos também afetará o calendário e o formato dos torneios, mas a formatação seguirá as seguintes diretrizes:

- Distribuição de equipes por status: Os grupos serão estabelecidos levando em conta os históricos de divisões da VPSL e VPN. A criação e distribuição das divisões dependerão do número de times em cada plataforma. Nesta primeira temporada haverá até 36 equipes em cada divisão, exceto em divisões mais baixas caso necessitem um número diferente de equipes, a depender da quantidade de inscritos.
- A Starter League valerá uma pontuação diferente no ranking a depender da divisão de origem do clube na VPN ou VPSL: Série A - 100%, Série B - 85%, Série C - 75%, Série D em diante 60% da pontuação ganha na partida.
- Cada divisão tem um limite máximo de jogadores inscritos:
 - Série A: 16 jogadores;
 - Série B: 18 jogadores;
 - Série C: 20 jogadores;
 - Demais séries: 22 jogadores.
- Critérios de desempate.
 - Quando times estiverem empatados em pontos, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:
 - Vitórias
 - Saldo de gols
 - Gols a favor

3.1.1.2 Challenger CUP

A copa acontecerá em paralelo com a temporada e é composta de 2 fases, uma fase de grupos aleatórios onde os 2 primeiros de cada grupo se enfrentam em um mata-mata.

- Estão convidados a participar todos os times da série A e B da VPSL e da extinta VPN
- O limite inscritos na challenger é de 18 jogadores

Na primeira fase os times serão sorteados em grupos de onde 2 se qualificam para a segunda fase.

A segunda fase copa será disputada em 2 partidas, ida e volta, sem gol qualificado e gol de ouro em caso de empate.

3.1.2 Campeonatos MINORS

Os campeonatos Minors acontecerão paralelo aos outros e apesar de contar apenas 70% dos pontos de ranking são oficiais e todas as regras se aplicam. Qualquer infração será julgada normalmente.

Para os campeonatos Minors, será necessário somente 6 jogadores na partida, mas o número máximo do plantel permanece 22 jogadores.

3.1.2.1 VPSL OPEN

Tradicional torneio de pontos corridos da VPSL com módulos de 20 a 30 times a depender das inscrições, jogos só de ida e aberto a todos.

Critérios de desempate.

- o Quando times estiverem empatados em pontos, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:
 - Vitórias
 - Saldo de gols
 - Gols a favor

3.1.2.2 Community CUP

A Community Cup é uma copa mata-mata aberta a todos com até 128 times.

- A inscrição será por ordem de chegada, os primeiros 64 times tem sua presença garantida
- As 64 vagas remanescentes só existirão se completar o chaveamento, ou seja, é necessário que mais 64 times se inscrevam
- Os confrontos serão decididos por sorteio, aleatório usando o sistema da VPSL, não será levado em conta qualquer divisão ou ranking, todos serão iguais.

3.2 Regulamento

3.2.1. Prelúdio ao regulamento de partida

Importante: se os times que forem jogar entre si uma partida oficial jogarem, antes, uma partida de liga, ao mandar o convite de partida pode surgir um problema. Para resolver esta questão, o time visitante deverá criar um time novo, onde todos os jogadores poderão entrar. Eles deverão então informar o rival a respeito do nome desse novo time e chamar a partida normalmente.

- Agenda de jogos:
 - Starter League: Segunda-Feira e Quinta-Feira: 23:00 e 23:30
 - Challenger CUP: Terça-Feira: 23:00 e 23:30
 - VPSL Open: Segunda-Feira e Quinta-Feira: 22:00 e 22:30
 - Community Cup: Terça-Feira 22:00 e 22:30

As partidas podem ser jogadas em outros horários do mesmo dia, se ambas as equipes concordarem com a mudança. É obrigatório avisar um ADM e ter provas concretas com os termos do acordo do novo horário para eventuais questionamentos. Se não

houver consenso ou comunicação entre as duas partes (ou prova de comunicação) o horário oficial deverá ser mantido e respeitado. Os pontos a seguir são exceção.

3.2.1.1 O horário da última partida da Liga não pode ser alterado, mesmo que ambas as equipes entre em acordo. O horário é fixo e exclusivo. Para todos os times em todas as divisões, os jogos devem começar às 23:30, a única tolerância aceitável são os 5 minutos padrão.

3.2.1.2. As equipes têm 5 min de tolerância para o início da partida a partir do horário oficial ou combinado. No caso de infração, é importante ter uma prova salva de que os convites de partida foram enviados antes do limite de tempo de 5 minutos e não foram aceitos.

3.2.1.3 Se o time não tiver o plantel mínimo de acordo com as regras, será decretado derrota automática.

- a. Majors: 9 jogadores em campo
- b. Minors: 6 jogadores em campo

Se a equipe não tiver o plantel mínimo, deverá notificar o rival que poderá decidir jogar ou não. Se a equipe aceitar a partida, o resultado será mantido e ele não poderá ser feita qualquer reclamação sobre a quantidade de jogadores. Se a equipe não notificar o rival, a partida será considerada automaticamente como vitória do rival e este deverá sair da partida. Se ele não o fizer, será entendido que aceitou jogar contra menos jogadores, e a partida será considerada válida. É extremamente importante salvar quaisquer provas e comunicações entre os managers, a serem enviadas à administração, com o intuito de ajudar a VPSL a regular seu comitê disciplinar.

O uso de Any/QQ é permitido. A equipe pode escolher se quer ou não utilizar um jogador nesta posição, a pessoa que estiver nesta posição deverá ser obrigatoriamente um jogador de linha, nunca o goleiro. É extremamente importante salvar quaisquer provas e comunicações entre os managers, a serem enviadas à administração.

3.2.1.4 Não há regra a respeito de 5 minutos para teste de conexão no PC (a não ser que seja acordado anteriormente entre os times).

3.2.1.5 Ambas as equipes possuem somente um quit por partida, para resolver algum tipo de problema, a não ser que ambos aceitem mais recomeços.

- a. Deixar uma partida na arena de loading/pre-match também é considerado um abandono oficial. Em outras palavras, toda vez que o time rival receber a mensagem de erro "partida terminada por falta de jogadores".
- b. Os times deverão abandonar a partida antes do minuto 10:00 no cronômetro do jogo. Se algum time abandonar a partida depois da tolerância oficial de 5 minutos após o horário agendado oficialmente, será considerado abandono de partida e consequente derrota.
- c. Caso uma equipe tenha usado o quit dentro da tolerância, a outra equipe também tem o direito ao quit, mesmo que após a tolerância, com um limite de 5 minutos para o recomeço da partida. A espera máxima para o recomeço de cada partida é de 5 minutos.

3.2.1.6 Em casos que o uniforme dentro do FIFA estiver igual impossibilitando a realização da partida, o time que se sentir prejudicado deve gravar, tirar fotos e avisar o adversário. Nesta condição será permitido por motivos especiais quitar da partida antes dos 5 minutos de jogo.

3.2.1.7 Os gols feitos antes do abandono da partida serão considerados válidos e deverão ser somados no resultado final da partida.

3.2.1.8 Se um jogo não for jogado por alguma irregularidade, o time que a causou será considerado perdedor por abandono. Essa derrota por abandono será modificada para desempatar as disputas entre os times (se uma derrota por 2-0 ainda mantiver um empate, então será considerada 3-0 a favor do outro time).

3.2.2 Regras dentro de campo:

3.2.2.1 Não há limitações de estilo de jogo (formação, estilo, excesso de uma jogada específica, perda de tempo etc.) contanto que nenhum BUG seja usado. Cada equipe é livre para jogar como achar melhor. e a seguir ou não seguir o fair-play subjetivo, desde que os regulamentos sejam sempre seguidos.

3.2.2.2 Não há restrições para os jogadores se todos obedecerem às regras legais (não utilizando bugs, hacks ou alguma vantagem similar). Nomes ofensivos ou qualquer forma de publicidade seja no nome ou no uniforme.

3.2.2.3. O receptor de uma cobrança de lateral é proibido de posicionar-se fora do campo, antes ou durante a cobrança. Se isso acontecer, a jogada é inválida e o time que o fizer deverá entregar a posse de bola para o adversário - chutando a bola para fora - para que o outro time cobre um lateral. Se recusar a fazer isso resultará na suspensão do jogador infrator por um jogo.

3.2.2.4 É proibido qualquer tipo de bloqueio ou deliberadamente atrapalhar o goleiro dentro da área quando o goleiro estiver com a bola dentro da área, não importando se ele irá ou não chutar a bola. Jogadores podem colocar pressão no goleiro se ele não estiver com a bola, ou se ele estiver jogando com os pés. Se bloqueio causar perda da posse de bola, esta deverá ser retornada ao goleiro. Se o bloqueio causar um gol, este será invalidado.

3.2.2.5. Jogadores não poderão ficar na linha do gol ou perto da trave para ajudar a defender ou bloquear um falta direta. Esta restrição é somente para as faltas, nos tiros de escanteio esta posição está permitida, porém somente um jogador em cada uma das traves.

3.2.2.6. Se o jogo travar ou sofrer algum bug que não permita que a partida continue, esta será considerada partida suspensa. Dependendo de como o travamento/bug ocorrer, isso deverá ser entendido das seguintes formas:

- Antes do minuto 35: a partida deverá recomeçar a partir do minuto que parou, com um tiro de meta do mesmo time que começou a partida.
- Entre o minuto 35 e o fim do primeiro tempo: Um novo jogo deverá começar, mas será jogado apenas um tempo. A posse de bola inicial será do time que não deu a saída de bola na partida original. Se não for claro quem começou, a posse será de quem o jogo escolher.
- Entre o segundo tempo e o minuto 85:59: o jogo recomeçará a partir do minuto que foi desconectado (por exemplo se o jogo travar no minuto 70, a segunda partida recomeçará no 25). A partida recomeçará com um tiro de meta do time que começou a partida original.
- Após o min 86: a partida será considerada válida.

Nesses casos, os resultados anteriores deverão ser somados ao resultado da partida continuada.

Se não há consenso ou prova da desconexão uma nova partida deverá ser jogada no mesmo dia da partida original.

3.2.2.7 Não cumprir o número mínimo de jogadores em campo, será considerado W.O.

3.2.2.8 Não serão permitidos Mods (online/offline) nas competições da VPSL, a menos que seja um MOD Oficial da VPSL.

3.2.2.9 Modificar ou obter vantagens ou êxitos de maneiras inadequadas (modificando os arquivos do jogo) é ILEGAL. O jogador será banido permanentemente, e o capitão, se conivente, será suspenso. A equipe perderá os jogos se a reclamação for apresentada até 36h após a partida. Caso seja apresentado após as 36h os resultados não se alteram.

3.2.2.10 Se a equipe tiver 4 jogadores suspensos por mais de 3 jogos, o time automaticamente perderá estes jogos de W.O.

3.2.2.11 Jogadores expulsos devem sair das partidas, não podendo ser QQ ou ANY

3.2.2.12 Se um jogador for expulso antes dos cinco minutos de jogo e a partida for reiniciada, o jogador não poderá jogar. Sob essa condição, a equipe poderá jogar com menos que o mínimo de jogadores permitidos na competição. Vale ressaltar que nenhum outro usuário do elenco poderá substituir o jogador expulso.

3.2.2.13 A equipe que utilizar Bugs como o de pressão total ou qualquer outro para travar os movimentos do adversário será punida com o W. O. e o manager será punido com 1 jogo de suspensão.

3.3 Regulamento Pós-Jogo

3.3.1 Em caso de empate em uma partida de Mata-Mata, haverá um jogo de desempate. A regra do Gol de ouro se aplica; Caso os times entrem em acordo, podem jogar um jogo completo ou optar pela regra do gol de prata. O time mandante será o clube com mando de campo no segundo jogo.

Se um jogador receber cartão vermelho, este não poderá participar da próxima partida do Mata-Mata, mesmo que seja um jogo de desempate.

3.3.2 As equipes devem reportar as partidas em até 36h após a realização da partida. Se não for feito, o time receberá uma Advertência e o capitão recebe uma suspensão de 1 jogo. Essa suspensão crescerá proporcionalmente ao número de partidas sem reporte.

3.3.3 Os capitães de equipes são responsáveis pela captura de todas as estatísticas (Suas e do adversário) para que tenhamos uma contra-prova, assim evitando manipulação nas imagens de reporte.

3.3.4 Sempre que houver um erro no report da partida, esse deve ser relatado à ADM o mais rápido possível. Estes e quaisquer outros incidentes devem ser informados antes das 36h posteriores à realização da partida. A falha em relatar erros no report da partida resultará em Advertência.

3.3.5 As estatísticas do jogador que usou a posição ANY, que foram feitas por um BOT (e não seu próprio Pro), não serão gravadas como estatísticas individuais.

3.3.6 Os clubes poderão abrir um caso para apresentar queixas sobre um jogador ou uma equipe, mas as pontuações serão modificadas somente se a queixa for feita dentro de 36 horas após o jogo ter sido jogado. Após esse período, qualquer violação relatada e provada resultará em ação disciplinar contra o jogador/equipe, mas a pontuação não será modificada.

3.4 Departamentos VPSL: Comitê disciplinar

Os departamentos oficiais da VPSL são: O comitê de competição, Comitê administrativo e o comitê de recursos que vão gerir os times, suas ações (dentro e fora do jogo) e onde todos os incidentes relatados além de qualquer outra situação que possa exigir intervenção da VPSL. Estes são os papéis e responsabilidades de cada departamento:

- Comitê de competição: Analisam todas as reivindicações relacionadas a problemas ocorridos antes, durante ou após a partida e qualquer coisa antes do resultado ser publicado no site.
- Comitê administrativo: Esse departamento lida com todas as requisições de dados incorretos nas partidas, jogadores escalados ilegalmente, ou qualquer irregularidade anterior à disputa da partida
- Comitê de recursos: Este é o comitê onde os jogadores e times poderão apresentar suas alegações se não concordarem com uma suspensão dada ou qualquer decisão tomada. O período de recurso é de 48 horas.
- Comitê profissional: Supervisiona o apoio profissional às equipes oficiais, partners, profissionais e marcas em relação às ofertas de patrocínio.

34.1 Comitê de competição

Qualquer alteração no elenco oficial que não tenha sido previamente notificado, será considerada ilegal em todos os aspectos. Por exemplo, Jogador que mudar de PSN/GT/Origin serão considerados como um jogador completamente diferente para fins de identificação. Além disto a comissão também tratará destes assuntos:

- a) É proibido jogar em mais de uma plataforma/equipe durante a mesma temporada.
- b) As mudanças de PSN/GT/Origin só poderão ser feitas entre temporadas. Exceção a circunstâncias extraordinárias que deverão ser notificadas e aprovadas pelo comitê de competição, caso contrário será considerado violação de regras.
- c) Mudanças somente na semana Pós-temporada
- d) O Uso de um ou vários jogadores em uma ou várias plataformas a partir do mesmo IP. A falha em notificar será considerada um usuário de contas múltiplas.

3.4.2 Comitê Profissional

3.4.2.1 Em um esforço para evitar a participação de equipes oficiais em torneios ou competições que não respeitem as regras do jogo EA Sports FIFA (Termos e condições do jogo), qualquer equipe que deseje participar de outra competição que não seja a VPSL, o capitão deve enviar um pedido à equipe oficial e a VPSL. Se isso for aprovado por ambas as partes, o time estará livre para participar da competição. Isto aplica-se apenas a clubes oficiais de futebol e brand clubs. Clubes profissionais e amadores estão excluídas.

3.4.2.2 Os membros da equipe são livres para participar de outras competições sob uma equipe diferente se permitido pelo capitão.

3.4.2.3 O capitão dos clubes oficiais terá um código de conduta que será aprovado pelo clube e pela VPSL

3.4.2.4 Os membros de clubes oficiais terão um código de conduta aprovado pelo capitão, pelo clube e pela VPSL.

3.4.3 Equipes sem capitão e que abandonarem a competição

Uma equipe pode sair ou ser expulsa administrativamente. Os casos de expulsão serão aplicados pelo comitê de competição. A saída voluntária da liga acontece quando uma equipe perde seus capitães. Estas serão as medidas tomadas nestes casos:

3.4.3.1 A primeira situação que exemplifica um time abandonar voluntariamente é caso todos os capitães saiam da equipe, seja por violar o contrato ou por não o renovarem ao final da temporada.

3.4.3.2 A equipe terá 2 dias e o resto do dia em que o capitão saiu da equipe (caso seja durante a temporada) ou a primeira semana de atividade pós-temporada (caso aconteça após o final da temporada). Caso a equipe deseje continuar sob um novo capitão, o comitê da VPSL deverá ser devidamente notificado.

3.4.3.3 No caso de equipes amadoras, o novo capitão deve ser um jogador que esteve na equipe toda a temporada anterior, e a atual (exceto se for uma nova equipe) Ele se tornará o novo gerente se pelo menos 50% dos membros da equipe aprovarem.



3.4.3.4 Os jogadores que aprovarem o novo capitão devem enviar sua resposta através do administrador responsável pelo processo. Se o novo capitão receber o apoio maior do que 50% ele será anunciado o novo capitão oficial do clube. Os jogadores que aprovarem a mudança não poderão se transferir até o final da temporada.

3.4.3.5 Se um capitão deixar o cargo, terá 24 horas para reavaliar. Após este período a decisão será irreversível, e dará início ao processo descrito no ponto

3.4.3.6 Se uma equipe abandonar a competição antes do final da temporada todas partidas já jogadas terão resultado mantido e os próximos jogos serão considerados W.O.

3.4.4 Protocolo de operação

Os comitês trabalham da seguinte maneira:

- Somente os capitães de equipe poderão abrir casos a partir da  opção  ao lado do botão de reporte da partida em que houver irregularidades.
- Em caso de erro técnico na plataforma da VPSL, o capitão pode enviar um relatório do incidente, reportando o maior número de dados possível (rodada, adversário, plataforma, divisão e etc) para um dos administradores do torneio.

Formato do relatório de incidente:

- Razão do relatório de incidente: uma breve descrição dos fatos, sem expressar opiniões;
- Todas as provas que podem apoiar a sua reivindicações: vídeos, fotos, conversas e etc. - O comitê irá notificá-lo e fornecer um local para fazer o upload se for necessário.

O comitê rejeitará qualquer reivindicação se não houver provas suficientes para suportá-la.

Qualquer acordo firmado entre os capitães que possa ser objeto de uma reivindicação deverá ter o consentimento de ambas as partes provado de forma irrefutável. Para ser considerada válida, a prova deve ser proveniente de uma ou mais fontes descritas abaixo:

Site, troca de mensagens pelo console ou PC, Twitter (conta oficial), WhatsApp ou número de telefone pessoal. Qualquer prova que não esteja em nenhuma destas formas não será considerada válida.

3.4.5 Punições

O comitê disciplinar será encarregado de manter a equidade durante a competição, tanto quanto for possível, sempre consultando a comunidade nas decisões. Para os casos em que as irregularidades reportadas possam ser devidamente comprovadas, este departamento definirá as punições aos jogadores e equipes que estiverem fora do determinado neste regulamento, divididas em punições leves, graves ou muito graves .

As violações cometidas apenas pelo(s) jogador(es), sem o envolvimento do clube, só afetarão os jogadores que as cometeram, e não a equipe ou capitão.

As punições serão aplicadas individualmente ou em grupo, e serão divididas nas seguintes categorias (excluindo as punições por cartões recebidos em jogo):

- Advertência;
- Ban por tempo determinado (determinado pela administração);
- Suspensão por jogos;
- Modificação de resultado;
- Perda de pontos;
- W.O.;
- Cancelamento do contrato;
- Ban permanente da VPSL.

Tipos de violações: uma punição pode ser considerada: de jogo se ocorreu apenas dentro do jogo, ou disciplinar se for algo fora do jogo

Advertências:

- Não reportar uma partida ou fazê-lo com dados incorretos sem notificar a administração antes do limite pré-determinado (36h).
 - Reportar as partidas de forma errônea, repetidamente.
 - Não devolver a posse para a equipe rival nas situações em que isto é requerido
- a) Leve:
- Comportamento desrespeitoso é considerado infração leve.
- b) Grave
- 2 infrações leves se tornam uma grave, o que resulta em 1 jogo de suspensão.
 - Insultos, sendo públicos ou privados, direcionados a uma equipe ou organização, resultarão em uma suspensão automática de 10 jogos. Após a terceira ofensa, as suspensões serão de 20 jogos por incidente.
 - Cumplicidade com irregularidades (capitão) é considerado violação grave - perda de 1 ponto e 1 jogo de suspensão
 - A escalação de jogador irregular (contrato ilegal ou não existente, jogador suspenso e etc) resultará em W.O. e 1 jogo de suspensão para o jogador irregular.
 - A equipe não estar pronta para jogar após a tolerância de 5 minutos resultará em W.O.
 - Colocar jogadores dentro do gol acima do limite estabelecido:
 - Faltas: 1 jogo de suspensão para o jogador que cometer esta violação, e 1 gol para a equipe que está atacando e for prejudicada, caso a bola toque neste jogador. Caso o jogador não toque na bola, será aplicado somente 1 jogo de suspensão para o jogador. A quantidade de jogos aumentará a cada infração.
 - Escanteios: 1 jogo de suspensão para o terceiro e quaisquer outros jogadores adicionais que se posicionarem dentro do gol, caso algum destes jogadores participar da jogada e evitar diretamente o gol a equipe que bateu o escanteio ganhará 1 gol.
 - Bloquear o goleiro é considerado ato ilegal e se resultar em gol, este será anulado e o jogador infrator suspenso por 1 jogo. Se não houver gol, será aplicado somente a suspensão de 1 jogo.
 - Quitar da partida mais de uma vez sem aprovação do adversário: Derrota de W.O. + suspensão do capitão por 1 jogo.
 - A modificação ou alteração das estatísticas na hora do reporte de maneira repetitiva: Nenhum dos jogadores do clube será considerado elegível para qualquer título individual naquela temporada, e os capitães serão suspensos por 3 jogos.
- c) Gravíssimas
- 2 Violações graves se converterão em uma Gravíssima: Resultando em 3 jogos de suspensão.
 - Comentários ameaçadores, racistas ou discriminatórios contra qualquer pessoa, entidade ou instituição: de 50 jogos de suspensão a banimento permanente.
 - Cumplicidade em uma infração Gravíssima ou irregularidade: -3 pontos e 3 jogos de suspensão para os capitães.

- Alterar por meios ilegais o Virtual Pro Player: Ban Permanente.
- Hacks ou similares contra outros jogadores ou organizações: Ban permanente.
- Constatado que o jogador de uma equipe ou mesmo a própria equipe participante usa ou usou algum ato infracional para trapacear ou modificar o jogo em qualquer aspecto: A equipe ou jogador está sujeito a BAN.
- Aproveitar-se de qualquer bug, glitch ou alteração nos arquivos do jogo pode levar em última instância ao banimento permanente do jogador, e o clube poderá ser removido do evento/ campeonato/ qualquer competição oficial, podendo ser banido por até 6 meses.
- Se um jogador é banido e ele retorna à mesma equipe em que ele estava (sob um perfil diferente ou o mesmo). Toda a equipe será removida da competição. Nesses casos, os capitães serão proibidos permanentemente de gerenciar qualquer clube e também estão sujeitos a BAN.
- Nenhum participante da VPSL pode ter mais do que 93 pontos de Overall (dentro ou fora de competições, nas ligas EA ou em qualquer partida): A punição será de Ban permanente do jogador e suspensão de 20 jogos para os capitães da equipe.
 - Modo de prova para avaliação da denúncia: O denunciante deve gravar um vídeo-prova que deve ser feito durante ou após o jogo em questão, mostrando o perfil do jogador e o horário da gravação no site www.horariodebrasil.org. O vídeo não poderá conter edições.
- Fornecer Provas falsas: Cancelamento do contrato do jogador e de capitão, se exerce a função em algum clube.
- Multi-contas (Mesma pessoa possuir mais de uma conta):
 - Se o jogador possuir duas ou mais contas na mesma plataforma, mas apenas participou com uma: 20 jogos de suspensão.
 - Se o jogador jogou utilizou das contas para jogar em duas ou mais equipes ou plataformas durante a mesma temporada: 30 jogos de suspensão.
 - Em ambos os casos, o jogador não poderá se tornar parte de uma equipe Oficial para o resto da edição do FIFA.
 - Caso seja observada a criação ou manipulação de contas de maneira exploratória ou exacerbada, a administração poderá definir punição mais rigorosa.
- Uma equipe que não comparecer a 4 jogos oficiais durante a temporada ou deixar de jogar em 1 jogo na últimas 3 rodadas na liga. Dependerá dos seguintes fatores:
 - Se os 4 W.O.s ocorrerem antes da primeira metade da temporada: O time será removido da competição e os jogadores não poderão se transferir até a janela de meio de temporada Os capitães não poderão mais ser capitães de nenhum clube até o final da edição do FIFA, todos os jogadores devem cumprir 6 jogos de suspensão, assim que se juntarem a uma nova equipe na segunda metade da temporada.
 - Se os 4 W.O.s ocorrerem na segunda metade da temporada, a equipe será expulsa pelo resto da temporada e todos os jogadores devem cumprir 6 jogos de suspensão na temporada seguinte. Os capitães não poderão mais ser capitães de nenhum clube até o final da edição do FIFA.

- Se uma equipe abandonar uma competição em andamento é automaticamente banida e não poderá mais jogar nenhuma competição na mesma edição de FIFA.
 - O Manager será proibido de ser capitão ou sub de qualquer equipe por 1 ano.
 - Os jogadores serão proibidos de se transferir até o final da temporada ativa, sendo liberados ao final da mesma.

Em alguns casos, vários fatores serão considerados na aplicação das Punições:

Responsabilidade do clube:

- Quando a punição recai sobre o clube e não a um jogador específico, esta será aplicada a todos os capitães do clube.
- a) Circunstâncias atenuantes, são consideradas situações atenuantes:
- Arrependimento espontâneo.
 - Se houver uma provocação suficiente imediatamente antes da violação.
 - Sendo a primeira ofensa
 - A colaboração com rastreamento e perseguição de violações sempre será um fator na redução da gravidade da sanção.
- b) Circunstâncias agravantes, são circunstâncias que agravam a responsabilidade:
- Repetidas ofensas, insultos e comportamento inadequado no jogo e fora dele.
 - Repetidas ofensas mesmo após o jogador ser punido duas ou mais vezes por delitos iguais ou similares de menor ou maior gravidade.
 - Uma reincidência é considerada durante "O Ano do FIFA" se é uma punição disciplinar, ou durante a temporada se for uma punição In game.
 - Todos os relatórios de incidentes devem ser enviados dentro de um período de 36 horas a partir da conclusão do jogo. Os dias de trabalho regulares são considerados de segunda a sexta-feira.. Após o período de 36 horas, os relatórios de incidentes sobre o jogo, como escalação irregular e ações proibidas dentro do jogo não serão aceitas. O período de 36h não afeta as punições individuais como Cheats, Skill Points, reportes irregulares e etc.
 - Em caso de ameaças, dependendo da gravidade de tais ameaças, a VPSL reserva-se o direito de notificar as autoridades competentes

4 - Premiação

4.1 Os campeonatos podem ter premiações simbólicas ou reais que serão divulgadas no post da competição no site da VPSL, bem como nas mídias sociais;

4.2 Após o termino da competição e a subsequente definição dos vencedores, a administração entrará em contato com o usuário que era o capitão da equipe na última partida do torneio, para a entrega das premiações;

4.3 O contato com os premiados será feito com as formas de contato cadastradas no site. Fica sob responsabilidade de cada usuário a validade dessas informações. Caso haja alguma divergência, cabe ao usuário garantir a veracidade e a atualização destas informações. A administração se isenta de qualquer demora caso estas estejam erradas ou incompletas;

4.4 Somente jogadores acima de 18 anos com CPF válido e cadastrado no site poderão receber premiações;

4.5 Somente jogadores com conta bancária ativa, funcional e no próprio nome poderão receber os valores em dinheiro, e os valores serão depositados nesta conta;

4.6 O pagamento das premiações será realizado pela VPSLeague.com em até 120 dias úteis após o fechamento do torneio.

5 - Fim da Temporada

A temporada de VPSL termina quando o último jogo da recopa é jogado. Após isso, entramos no período entre temporadas e a janela de transferências será aberta. A primeira semana após o último jogo da temporada é considerada especial e haverá tarefas administrativas que só podem ser concluídas durante esta semana. Estas tarefas tratam dos elencos e dos capitães que completaram a temporada, sem considerar novos contratos ou mudanças na gestão de tais tarefas:

- Transferências de clube: Os capitães são livres para renovar ou não renovar seu contrato como capitães, e deixarem o clube. Para garantir que o clube atual continue a existir, pelo menos um dos capitães da temporada anterior deve permanecer. Se isso não acontecer, a equipe deve seguir as etapas estipuladas em "Equipes sem capitão".
 - Novos capitães devem cumprir os requisitos.
 - Alterar o nome da equipe: É necessário que pelo menos 51% dos jogadores remanescentes do elenco que iniciou a temporada anterior continuem no time e concordem com a mudança.
 - A mudança do nome da equipe acarretará em um custo mínimo e obrigatório de:
 - R\$1000 - Clubes da 1a Divisão
 - R\$750 - Clubes de 2a Divisão
 - R\$500 - Clubes de 3a Divisão
 - R\$300 - Clubes de 4a Divisão
 - R\$100 - Clubes de 5a Divisão e inferiores.
 - Pequenas mudanças em grafia, que não constituam novos significados nem novos signos de marca, podem ter seus custos reduzidos ou revogados ao julgamento da administração.
 - Clubes representantes de marcas (Brand Clubs), equipes profissionais e clubes oficiais não podem tornar-se parte da VPSL sem prévia negociação e acordo com a administração.
 - A Equipe que desejar alterar seu nome sem atender aos critérios acima, poderá perder todas as vagas conquistadas, ou ter o custo mínimo de alteração acrescido em pelo menos 10x.
- .Todos os casos serão avaliados pela administração da VPSL, que decidirá soberanamente a respeito.