



Regulamento EFA
Portugal Época 20/21

Disposição geral:

Este regulamento entrará em vigor a partir da reunião com as equipas, na qual receberá a sua aprovação.

Jogadores, capitães e equipas têm a obrigação de conhecer os regulamentos, o desconhecimento das diferentes regras não os isenta de conformidade. A organização reserva o direito de modificar qualquer regra, se considerar necessário, e nesse caso, qualquer modificação dos regulamentos será comunicada aos responsáveis de cada equipa.

1. Jogadores, capitães e equipas

1.1 Jogador EFA

Qualquer utilizador registado no site da EFA está elegível para participar nas competições da EFA Portugal.

1.1.1 Requisitos

Cada utilizador EFA precisa respeitar alguns requisitos para ser considerado um jogador EFA:

- Não ter nenhum tipo de proibição na comunidade que a impeça de jogar.
- Registar no site da EFA (colocar ID PSN corretamente no perfil) com o ID que eles utilizem na sua plataforma. Para alterar seu ID, é necessário aguardar a abertura do mercado de transferências e avisar previamente um administrador da sua liga. Caso realize alguma partida com o ID alterado, a equipa será punida com derrota nos jogos.
- A conta do utilizador é pessoal e intransferível. A EFA não será responsável por dar acesso ou controlo a terceiros e as possíveis consequências. O acesso a uma conta do proprietário por terceiros pode resultar no encerramento da conta pessoal e da equipa.

1.2 Capitães EFA

Qualquer jogador ativo na EFA que criou uma equipa ou foi designado para essa posição por outro capitão.

1.2.1 Requisitos

Os jogadores que decidem ser capitães devem atender a certos requisitos para serem elegíveis como tais:

- Não ter nenhum tipo de proibição na comunidade que a impeça de jogar.
- Não deve estar inscrito em nenhuma equipa em nenhuma plataforma / divisão.
- Se ele é adequado para ser um capitão e o fundador da equipa considerar apropriado, ele pode promover o referido jogador como capitão.
- Ter a capacidade de entender esses regulamentos e poder se comunicar com as outras equipas.

1.3 Equipas:

1.3.1 Tipos de clubes:

Clube Amador: É o tipo de clube que todos os usuários que criam um clube sem ligação a clubes oficiais de futebol ou de gaming

Clube Oficial: É constituído por todos os clubes de futebol cuja licença está registada na Federação Portuguesa de Futebol.

Clube Gaming: são as equipas de marcas registadas que estão registadas no Esports.

1.3.2 Requisitos gerais

1.3.2.1 - O nome e o logotipo do clube não podem ser ofensivos ou semelhantes a qualquer uma das que estejam registadas da EFA. De qualquer forma, a organização reserva-se o direito de aceitar qualquer clube pelo nome.

1.3.2.2 - O nome de uma marca registada ou comercial, da qual não possui ou tem permissão por escrito, não poderá ser usado. De qualquer forma, o consentimento prévio da direção geral da EFA é obrigatório.

1.3.2.3 - O nome de uma instituição oficial de futebol profissional não pode ser usado sem o seu consentimento por escrito e assinado.

1.3.2.4 - Para competir, o clube deve preencher corretamente todos os campos exigidos no processo de inscrição.

As informações do clube (nome e logotipo) podem ser editadas no momento do registo ou entre temporadas, desde que o clube não participe em nenhuma competição ao mesmo tempo.

Qualquer violação dos pontos acima mencionados permite com que a EFA edite o conteúdo a qualquer momento.

No entanto, o restante das informações (biografia, imagens, vídeos ...) pode ser editado a qualquer momento por um dos capitães e previamente informando a Administração.

1.3.2.5 Como a EFA Portugal é uma competição nacional, apenas equipas portuguesas e/ou organizações desportivas eletrónicas com uma empresa ou entidade legal registada em território português terão direito a participar na EFA.

1.3.2.6 As equipes podem ter no máximo 2 capitães no site.

1.3.2.7 – **O número mínimo do plantel deverá ser de 14 jogadores e o número máximo não deve ser superior a 25 jogadores.**

1.3.2.8 – **Todos os jogadores e treinador de equipa devem ter contratos com a equipa na qual estão inscritos e é da inteira responsabilidade do capitão verificar se os contratos estão em dia com os mesmos. A falta de contratos poderá a levar sanções no jogo.**

Se as equipas atenderem aos requisitos, serão elegíveis para participar na competição oficial.

Um capitão deve criar o clube dentro do seu perfil de jogador. Nele, os capitães devem confirmar os pedidos dos jogadores e chegar ao término das inscrições com os requisitos previamente cumpridos.

As equipas comprometem-se a jogar todas as partidas oficiais que lhes correspondem, não podendo perder mais de duas ao longo da temporada e se esse caso ocorrer, a equipa será sancionada de acordo com o regulamento.

Se na taça não participar em nenhum dos 2 jogos da ronda a eliminar, ela é automaticamente eliminada da taça e a equipa será penalizada.

Se no final do mercado de transferências uma equipa não tiver assinado o suficiente e não tiver o número mínimo de jogadores registrados no plantel, ela será descartada. Os requisitos mínimos para jogadores estabelecidos são encontrados nas regras bem como os períodos de transferência estabelecidos para cada temporada

As equipas têm a obrigação de estar disponíveis para disputar a competição dentro do calendário oficial, sendo :

- Um acordo virtual é o compromisso de um jogador ou capitão numa equipa. No caso do jogador, ele tem a duração de uma temporada e pode ser renovado ou não no final dela.

O não cumprimento de qualquer dos pontos deste contrato ou a sua repetição, dependendo da gravidade da infração, pode até levar à sua quebra administrativa.

A assinatura deste contrato consiste no envio de um pedido para a equipa na qual queremos entrar, uma vez que o pedido seja aceite pelo capitão, o contrato entrará em vigor assim que o prazo de transferência for encerrado, desde que o jogador não tenha deixado a equipa antes ou o capitão o expulsou.

Um jogador não pode deixar a equipa unilateralmente até o final da temporada (excepção, no caso do jogador ativar a rescisão, no qual poderá sair unilateralmente).

Se um jogador for expulso pelo capitão a qualquer momento durante a temporada, ele tornará-se um jogador livre.

Assinar este contrato significa aceitar o Regulamento da EFA. Não saber o regulamento não o isenta de conformidade.

Um jogador tem o direito de jogar qualquer partida oficial da EFA pela sua equipa sempre que o capitão considerar necessário.

Ameaças de qualquer tipo a indivíduos e instituições, bem como insultos dos participantes a equipas e organizações são estritamente proibidas. A administração determinará a sanção, levando à expulsão do agressor ou à tomada de medidas legais, se apropriado.

1.4 Contrato de capitão virtual: direitos e obrigações.

O não cumprimento de qualquer um dos pontos deste contrato ou a sua repetição, dependendo da gravidade da infração, pode até levar à quebra administrativa do contrato.

Ao assinar o contrato de capitão, o contrato de jogador também é automaticamente assinado pela equipa em que você será o capitão, tendo também que cumprir seus requisitos e ter os mesmos compromissos, direitos e deveres. Ambos os acordos entram em vigor no momento da assinatura da transferência.

Uma vez que este contrato virtual tenha sido assinado e entrado em vigor como mencionado no ponto anterior, o capitão deve permanecer em seu clube até o final da temporada, pelo menos.

Se um capitão, quebrar esse acordo unilateralmente, ele será sancionado pelo Comité de Disciplina.

Se o capitão quebrar este acordo em acordo unânime com os outros capitães de sua equipa, ele não sofrerá nenhuma sanção, mas se antes do final da temporada os capitães que permanecerem receberem qualquer sanção, o capitão que abandonou sua posição sofrerá a mesma sanção.

Em qualquer situação ou circunstância, o capitão será a voz pública da sua equipa e / ou responsável.

Organizar e controlar corretamente a sua equipa, garantindo que esteja em conformidade com os regulamentos e sendo responsável pela não conformidade de sua equipa como entidade ou qualquer um de seus jogadores individualmente.

Mantenha os jogadores do seu clube atualizados.

O capitão tem até sábado de cada semana para postar os resultados corretamente no site. A reincidência de não publicar bem (mesmo com retificação) no site poderá originar uma sanção.

Entre em contato com outras equipas para concordar ou resolver qualquer situação.

Abra incidentes ou defenda sua equipa de um incidente aberto por outra equipa.

O capitão terá a possibilidade de atuar como team manager sem ocupar um registo de jogador, mas não poderá participar em nenhuma partida da temporada.

Os capitães da marca são responsáveis por receber o conteúdo de suas partidas pela EFA. Essa responsabilidade pode ser atribuída pelo capitão a um jogador de sua equipa, no entanto, permanecendo a responsabilidade do capitão.

Para terminar o contrato de capitão, basta que ele próprio o termine ou que os outros capitães o façam se forem maioria. Mas em nenhum momento os capitães promovidos pelo capitão fundador poderão remover este cargo, a menos que ele cometa alguma irregularidade e isso deva ser demonstrado com provas e seu relatório correspondente.

Para validar qualquer procedimento, é necessária apenas a confirmação de um único capitão, mas:

Se houver três capitães (o fundador e os escolhidos), o capitão fundador tem mais autoridade sobre os outros dois.

Caso existam 2 capitães e o capitão fundador é o que tem prioridade de decisão. O capitão fundador é aquele que promove os outros dois jogadores a serem capitães com ele e suas ações terão que ser de sua responsabilidade.

Se o capitão fundador decidir deixar o clube, ele será obrigado a conceder a posição de fundador a um dos jogadores que permanece na equipa e que passou pelo menos uma temporada inteira na equipa. Assim, dando a ele todo o poder de decisão sobre a posição, modelo, nome etc.

2. Período de Transferências

- a) Durante o decorrer de cada temporada, as transferências de jogadores com contrato terão de ser feitas a partir da ficha de transferências (ficha facultada aos responsáveis das equipas) onde será possível realizar no máximo 10 entradas e 10 saídas de jogadores.
- b) Entre o final de uma temporada e o início da próxima, será possível assinar pelas equipas. Durante esse período, as equipas podem fazer quantas contratações quiserem, desde que não excedam o limite de licença do plantel.
- c) Durante a época terão uma janela semanal entre Domingo (a partir das 15h00) até Segunda-Feira (até as 12:00). Os responsáveis devem preencher a ficha de transferência para que depois os administradores validem.
- d) Todos os jogadores sem contrato, doravante chamado jogador livre, podem ser contratados sem restrições apenas será necessário o preenchimento da ficha de transferências e enviar para a administração.
- e) Em caso de concordância entre clubes aplica-se o suposto da alínea a), em que é necessária a apresentação aos administradores da ficha de transferências.
- f) Em caso de não haver acordo entre clubes, o jogador pode rescindir o contrato com a equipa em questão pagando uma fee de transferência, e assim libertando do contrato e podendo assinar por outra.
- g) **Numerário da Fee** : 7,5€ por cada mês de contrato, no momento em que falte 3 meses para acabar o contrato, montante passa a ser 20€ fixo. Reverte 50% para o clube e 50% para a EFA.
- h) **Inscrição** : A inscrição de um jogador livre ou transferência entre clubes deve ser realizada através do link disponibilizado no discord

Durante o período de transferência, se um jogador assinar e é a equipa que decide libertá-lo, esse jogador é livre e pode assinar para outra equipa, no máximo 2 equipas por época.

Durante o período de transferência entre as temporadas, o jogador pode deixar um time unilateralmente. Esta possibilidade não pode ser realizada nas últimas 48 horas antes do fecho do mercado(coincide com 2 dias antes do início do campeonato)

2.1 Requisitos para ser um jogador livre:

- Atenda aos requisitos para ser um player EFA
- Não ter nenhum tipo de proibição na comunidade que a impeça.
- Não possui nenhum acordo em vigor com nenhuma equipa, profissional ou amadora.
- No total, um jogador não pode assinar mais de 2 contratos por temporada.

3.COMPETIÇÕES :

A EFA Portugal é composta por três competições:

- Liga EFA
- Taça EFA (Em análise a sua realização para a próxima época)
- W Cups

3.1.1 Liga EFA

Os jogos oficiais da liga são disputados às quintas-feiras(dia default) de cada semana com dupla jornada

Duas temporadas completas da Liga por FIFA

A Liga é disputada no formato um contra o outro, com jornada casa e fora, ou seja 2 jogos entre as mesmas equipas em cada divisão,

Distribuição das equipas por status: As divisões são definidas pela classificação da temporada transacta.

A criação de divisões e a distribuição de equipas dependerá do número de inscrições, sendo que a primeira liga terá 22 equipas, a segunda liga terá 20 equipas e as restantes serão colocadas na terceira liga.

- As 4 equipas piores classificadas da primeira liga descem à segunda liga.
- As 4 equipas melhores classificadas da segunda liga sobem à primeira liga.
- As 3 equipas piores classificadas da segunda liga descem à terceira liga.

Na 1ª Divisão as qualificações europeias são da seguinte forma :

- As 4 equipas melhores classificadas estão qualificadas para a EFA Champions League
- As 3 equipas seguintes às apuradas para a EFA Europa League

Nota : A 4 equipa apurada para a EFA Europa League será o vencedor da taça, em caso do vencedor da Taça já estar qualificado, será o vice-campeão da taça a deter a vaga.

Caso ambos os finalistas da taça tenham qualificação europeia, será o 8 classificado da 1ª Liga a ter a vaga de competir na EFA Europa League.

Poderá haver direito a mais vagas e na qual a EFA Portugal receberá informações da EFA Europa.

3.1.1.1 Critérios de Desempate

Em caso de empate entre dois clubes, o desempate será feito da seguinte forma :

1 - Diferença de golos

2 - Número de golos marcados

3.1.2 Taça EFA

Paralelamente a cada liga, poderá ser desenvolvida uma taça.

A Taça será disputada em uma partida de ida e volta com agregado de golos, caso de empate de golos, terá que ser realizado um 3º jogo.

Se houver empate na primeira partida, a partida deve ser abandonada e nenhum prolongamento deve ser realizada e segundo jogo também, caso de empate nos 2 jogos vai a terceiro jogo até que uma equipa marque o primeiro, no caso de continuar empatado segue para o prolongamento e penaltis.

3.1.3 – W Cups

Torneios durante a época, aparte da Liga EFA, no qual poderá inscrever a sua equipa que participa na Liga ou uma equipa independente. O total de inscrições será repartido para os 3 primeiros classificados do torneio.

A estrutura do torneio dependerá do número inscritos, podendo incluir uma fase de grupos ou ser apenas torneio em formato eliminatório.

3.2 Horários das Competições :

DIA EFA : Quinta-Feira (5ªFeira) c/Jornada Dupla

- **Partidas da liga:** 21h45
- **W Cup:** jogo com hora a definir pela organizacao por ser eventos de um dia.
- **Taça :** 21h45

Diferentemente da hora (a hora não pode ser alterada), o dia dos jogos pode ser antecipado , se ambas as equipas sempre concordarem em jogar nesse mesmo dia, é obrigatório ter prova da concordância das equipas.

Se não houver tal acordo ou não houver um tipo de comunicação de uma ou de ambas as partes ou evidência dele, o tempo padrão oficial prevalecerá (incluindo casos de incidentes). Exceto pelo próximo ponto.

As equipas têm uma margem de 5 minutos após o tempo padrão mencionado acima.

Nota : O horário poderá ter alterações caso sejam necessárias e deliberadas pela Administração, e informando os responsáveis das equipas em questão.

Haverá uma fase da liga que se jogará em dois dias da semana

3.3 – Número de Jogadores

Haverá um número mínimo obrigatório de jogadores nas partidas e, no caso de não cobri-lo, a equipe infratora será perdida por não comparência.

- Primeira divisão: 11 campo
- Segunda divisão: 11 campo
- Terceira divisão: 11 campo

Taças terá os mesmos requisitos que o número mínimo da liga (11 jogadores)

Se uma equipa não tiver o número de jogadores indicados, a equipa que começar com menos jogadores do que o número mínimo, começará a perder a partida por 1 golo nunca podendo ser o resultado ser acima dos 2-0, ou seja, caso alguma equipa tenha apenas 8 jogadores, não poderá ir a jogo e perde por default.

Recomendamos guardarem provas do jogo, caso ocorra um processo disciplinar, podendo analisar com todas as provas possíveis.

3.3.1 - O uso de qualquer pessoa(uso de QQ) é obrigatório (a menos que haja acordo entre as equipas), mesmo que a equipa jogue com os onze usuários. Pode ser qualquer jogador e você pode colocar seu Virtual Pro em qualquer posição que desejar.

Caso a equipa rival não jogue com o QQ desde o início, ele terá até o 5º minuto para sair e fazer um reset para usá-lo. Caso contrário, a parte será considerada perdida se a reclamação ocorrer nas próximas 48 horas no início do dia.

Há “regra de cortesia”, nos primeiros 5 minutos de uma partida para verificar a conexão e outros bugs e informá-los.

3.3.2 - Ambas as equipas têm **um único reinício** se tiverem um problema ou por qualquer motivo (a menos que as equipas concordem em mais de uma). Considera-se “reiniciar” a partida antes da partida ou partida, a partir do momento em que o convite para jogar é aceite até os 4.59 minutos da partida, quando a mensagem “Seu clube / O clube rival abandonou devido à falta de jogadores” aparece.

Após o décimo minuto do jogo, qualquer abandono será contado como uma derrota para a equipe que se retirar (a menos que as equipas concordem em jogar novamente).

Não existe limite de vezes, caso haja qualquer tipo de bug para as 2 equipas, no entanto, é pedido que tirem as provas sempre que necessário, para poder informar a organização.

O tempo máximo de espera para reiniciar o jogo será de 5 minutos.

3.3.3 - Devido a alguma irregularidade de uma das equipas, e uma partida não for disputada, a partida será entregue à equipe infratora por 1-0 (Padrão). Esse resultado será modificado e será maior o suficiente se for essencial discernir qualquer desempate entre eles nos quais os objetivos influenciam.

3.3.4 - Não há limitação no modo de jogar (formação, estilo de jogo, abuso de movimento, perda de tempo no jogo sem o uso de bugs ...), cada equipa é livre para jogar como quiser e seguir ou não seguir o conceito subjetivo de fair-play (fair-play), desde que respeite o Regulamento.

3.3.5 - Não há restrições na configuração do seu jogador virtual, desde que seja legal (conseguido jogando e sem o uso de bugs, hacks e similares). Nenhum nome ofensivo ou publicitário pode ser usado no nome, apelido ou camisa.

3.3.6 - O recebedor de uma reposição ou um pontapé de canto está proibido de sair do campo antes de receber a bola. Se ocorrer, é invalidado e deverá ser reportado. Nesse caso, a equipa infratora deve entregar a bola para a equipa adversária. No caso de não devolvê-lo, o jogador que executou a ação ilegal será sancionado.

Caso haja tipo de bug não é permitido sair das partidas (queda de jogadores etc) a partida tem que continuar se passar os 5 minutos iniciais.

O não cumprimento do número mínimo de jogadores para disputar a partida será considerado NÃO PRESENTE, perdendo a partida (resultado Padrão)

3.3.7 - Modificar ou realizar explorações de maneira inadequada (com programas de edição de arquivo) é ILEGAL, o jogador será banido para sempre e, se o (s) capitão (s) tiver conhecimento dessa ilegalidade, também serão penalizados.

O clube também perderá a partida, se o protesto sobre esse jogador for feita antes de 48 horas após a partida, se for posterior a 48 horas, o resultado da partida será inalterado.

As equipas devem adicionar o resultado da partida e as estatísticas até sábado de cada semana. Não fazer isso levará 2 jogos de penalidade ao capitão. No caso de ter vários capitães ou gerente, a penalização será dada a ambos.

3.3.8 Os capitães de cada clube têm a obrigação e são responsáveis por contabilizar todas as estatísticas

3.3.9 As estatísticas individuais em que o jogador que leva QQ (qualquer posição para jogar) obtém jogadores com CPU (genérico) e não com seu VP não serão contadas nas estatísticas (objetivos, MVPs, cartões ...). No caso do MVP, o VP com a melhor pontuação será contado após os jogadores da CPU.

3.3.10 Os clubes podem recorrer à administração a qualquer momento para denunciar um jogador ou equipa, mas o resultado só será modificado se o protesto ocorrer dentro de 48 horas após o jogo ser disputado. Após 48 horas, mesmo que a irregularidade seja demonstrada e, portanto, um jogador / equipa seja punido, o resultado não será modificado.

NOTA : O site não estar a funcionar com o método das duplas jornadas, não será necessário os responsáveis dos clubes preencher estatísticas e resultados. Deverão publicar no discord os resultados de cada partida até haver ordem em contrário.

3.4. Conselho de Disciplina

Alterações não feitas antecipadamente à lista oficial serão ilegais para todos os fins, como a alteração de um ID no meio da temporada, sendo considerada um novo jogador que não seja um efeito de identificação.

Alterações:

- a) É proibido jogar em 2 plataformas / equipas no mesmo torneio ou temporada.
- b) Com a alteração de ID, a página só dará acesso a alterações na parada feita entre as temporadas. Exceto em casos excepcionais que devem ser notificados a uma pessoa encarregada da administração.
- c) Alterações na semana pós-temporada.

Os capitães oficiais das equipas terão um código de conduta aprovado pelos clubes e pela EFA.

Uma equipa que fique sem o seu responsável ou abandone terá um prazo de 48 horas para reinvidicar uma pessoa para assumir o cargo, em caso de poder ser desqualificada.

3.4.1 - Incidentes

Formato de incidente:

O que deve ter na Folha de Incidência :

Razão do incidente: (exposição curta e concisa do que aconteceu, sem opiniões)

Evidências para apoiar o incidente: (vídeos, fotos ...) - Se necessário, o Conselho, por meio de uma notificação, os solicitará e fornecerá onde entregá-los para email : efaportugal@gmail.com e efaportugaladm@gmail.com

Sem provas que o Conselho de Disciplina considere suficientes, qualquer incidência contestada não será analisada.

Qualquer acordo feito entre clubes (capitães) que esteja sujeito a uma incidência deve ter uma prova escrita.

O Conselho de Disciplina se encarregará de manter a limpeza da competição o máximo possível e sempre contando com a ajuda de toda a comunidade, sem cuja ajuda seria impossível. Nos casos em que ocorram irregularidades que possam ser comprovadas e demonstradas como prejudiciais à legalidade de nossas competições, esse órgão avaliará as penalidades para jogadores e equipes que não respeitarem este regulamento com ofensas menores, graves ou muito sérias, dependendo da sua severidade.

Faltas direcionadas diretamente aos jogadores, sem que o resto do clube tenha que ver, afetarão diretamente esse jogador e não o clube ou os capitães.

As sanções que serão aplicadas serão individual ou conjuntamente de um desses tipos (as sanções relacionadas a cartões recebidos em partidas são excluídas):

- Atenção.
- Proibir por um tempo especificado (a ser deliberado pelos administradores).
- Suspensão por jogos
- Modificação do resultado final.

- Dedução de pontos na classificação.
- Perda da partida.
- Quebra de contratos.
- Banir na EFA(Lista Negra).

A) Aviso

- Não publicar os resultados das partidas corretamente e dentro do prazo no site da EFA e com as estatísticas no prazo limite.
- Lançar repetidamente as partidas, mesmo que o Comitê de Administração seja notificado

B) Leve

- Desrespeito considerado menor.

C) Baixo

- Duas faltas menores tornam-se graves: 1 partida de penalidade.
- Cumplicidade com qualquer irregularidade (capitão) ou ofensa grave: -1 ponto / 1 penalidade na partida.
- Jogar uma partida com problemas nos jogadores como, por exemplo : contratos ilegais ou inexistentes, sancionados. Resultado : partida perdida + 1 partida de sanção (dito jogador).

Se o alinhamento inadequado for produzido por um ID não registado na EFA, o protesto deverá ser feita dentro das próximas 24 horas após o início da partida, fornecendo a prova à Comissão de Disciplina. Qualquer reclamação desse tipo que não seja apresentada dentro desses prazos será rejeitada ou levará, no máximo, à sanção do jogador, mas não à derrota do oponente.

Não ir para o jogo ao tempo combinado ou, por padrão(5 minutos de espera) para uma partida:

Jogar sem QQ numa partida perdida + 1 partida de sanção a um capitão (por empate).

Reiniciar por mais de uma vez sem a aprovação do rival: partida perdida + 1 partida de sanção a um capitão (por sorteio).

Modificação ou adulteração de estatísticas ao publicar jogos serão sancionadas: Nenhum jogador da equipa será elegível para qualquer título individual nessa temporada e os capitães terão 3 jogos de sanção.

Alterando os pontos de habilidade, nenhum jogador participando na EFA pode usar mais pontos de habilidade do que o próprio jogo permite e não pode ser alterado para ter a possibilidade de colocar mais do que os estabelecidos pelo videogame.

As sanções serão as seguintes:

- **Primeira vez:** partida perdida e 3 partidas de penalidade para o jogador ou jogadores.
- **Segunda vez:** partida perdida e expulsão imediata do jogador pelo resto da edição da FIFA
- **Terceira vez :** bane permanente da EFA

Pós-jogo: Uma equipa deve contribuir com o vídeo como prova, desde que a gravação seja composta da partida disputada em formato live.

D) Muito sério

Duas ofensas graves tornam-se muito graves: aumenta a nova sanção para 3 partidas de sanção ou torna se muito grave.

Cumprimento de qualquer irregularidade ou ofensa muito grave: -3 pontos / 3 jogos de sanção para todos os capitães, por exemplo :

- Alteração da média do profissional virtual
- Hacks e similares em outros usuários ou na mesma organização.

- Se um jogador for banido da competição e esse jogador retornar à competição na mesma equipa em que estava, toda a equipa será expulsa da competição.
- Nesse caso, o capitão não poderá ser banido também.

Multi-contas (reproduza a mesma pessoa com mais de uma conta em uma ou mais plataformas) :

- Mesmo tendo várias contas, apenas jogou em 1 equipa : 20 partidas de penalidade
- Se jogou na mesma temporada em várias equipas ao mesmo tempo: 40 partidas de penalidade

Uma equipa que pare de jogar 3 partidas oficiais em uma temporada ou nos últimos 5 jogos da Liga :

- a) O capitão será sancionado com seis partidas e não poderá ser capitão
- b) Todos os jogos que essa equipa não jogou serão dados por vitória aos seus rivais (padrão de 1-0). As partidas já disputadas manterão o resultado.
- c) A sanção de seis partidas terá efeito na seguinte fase da liga (segunda metade da temporada ou primeira metade da temporada seguinte)

E) Sanções por toxicidade

A EFA entende que a competição deve ser um reflexo dos valores de civilidade e espírito desportivo. Por esse motivo, o comportamento dos membros da competição dentro e fora dos jogos, tanto em jogos quanto nas redes sociais, será levado em consideração, a fim de criar um ambiente amigável e respeitoso para todos.

Qualquer desqualificação ou falta de respeito de natureza pública ou privada em relação à organização, patrocinadores ou equipas serão punidas com uma sanção de 1 a 10 partidas, a critério do conselho de disciplina.

Em caso de ameaças ou comentários discriminatórios, a sanção ficará a critério da organização e poderá levar à expulsão e denúncia às autoridades.

Três sanções no mesmo ano serão punidas com expulsão até a temporada seguinte ou expulsão permanente da competição.

Quando um jogador é expulso da liga pela competição, a referente vaga não pode ser preenchida por outro jogador até a próxima abertura do mercado de transferências.

Para as sanções, em alguns casos, vários fatores serão levados em consideração:

a) Responsabilidade do clube:

Quando uma sanção recai sobre o clube como uma entidade e não sobre um jogador específico, a responsabilidade é, portanto, recaída sobre todos os capitães do referido clube.

Quando uma equipa é dissolvida, toda a equipa que iniciou a temporada é responsável por essa dissolução, seja administrativa ou por decisão do próprio clube. Se a dissolução ocorrer na segunda volta, os jogadores que deixaram a equipa no mercado de inverno não serão responsáveis pela dissolução.

Se a equipe não puder iniciar a segunda rodada devido à falta de equipa, todos aqueles que começaram a temporada serão penalizados. A sanção é de 6 partidas para todos os jogadores.

b) Circunstâncias atenuantes.

As circunstâncias atenuantes da responsabilidade são:

- O do arrependimento espontâneo.
- O fato de ter precedido imediatamente a ofensa é uma provocação suficiente.
- A que não tenha sido sancionada anteriormente no decorrer do termo correspondente, dependendo se é uma sanção esportiva ou disciplinar.
- De qualquer forma, a colaboração na localização daqueles que causam a conduta proibida neste Regulamento será uma causa de responsabilidade reduzida por parte dos clubes e

outras pessoas responsáveis.

c) Circunstâncias agravantes.

A seguir, são circunstâncias agravantes de responsabilidade:

Os incidentes devem ser apresentados dentro do prazo de 48 horas a partir do final da partida

No caso de ameaças, dependendo da gravidade das ameaças, a EFA reserva o direito de registá-las e deliberar a penalização.

Sobre os Protestos dos jogos :

- Os protestos dos jogos da Liga são apreciados pelo Conselho de Disciplina da EFA.
- Os protestos dos jogos são dirigidos ao Conselho de Disciplina da EFA, devendo ser fundamentados(ver acima referido folha de incidência).
- Os protestos dos jogos apenas podem ser apresentados pelos Clubes neles intervenientes.

3.5 - Desistências

Em caso de desistência de uma equipa da liga até metade da competição, todos os jogos ficarão com o mesmo resultado padrão. Quer tenham jogado ou não, o resultado será de 1-0.

Após a realização de metade do campeonato, os resultados de uma equipa que desiste mantêm se igual e após a sua desistência, os adversários ganham por resultado default.

4 – FIM DE ÉPOCA

A temporada EFA termina quando a última partida oficial é disputada. Então, basicamente, entramos no espaço entre temporadas e a abertura do mercado de transferências :

Transferências de clube: Os capitães são livres para renovar ou não seus contratos como capitães e / ou deixar o clube, mas, para que o clube continue existindo, pelo menos um dos capitães da

temporada anterior deve permanecer.

Qualquer contrato que esteja válido depois da época terminar deverá ser renovado caso o jogador se mantenha no clube, ou em caso do jogador querer sair deverá libertá-lo sem qualquer contrapartida.

5- PARTICIPAÇÃO NAS COMPETIÇÕES DA EFA Portugal

5.1- REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO

5.1.1- Todas as pessoas singulares que cumpram os requisitos estabelecidos neste Regulamento e nos regulamentos específicos de cada Competição, e que se registraram anteriormente na Web, podem participar das diferentes Competições. Para participar das Competições, os Participantes também devem se registrar na plataforma em que ocorrem, aceitando as regras e regulamentos que governam as Competições e as plataformas em que ocorrem e que são gerenciadas pela EA SPORTS.

5.1.2. - A participação nas competições é voluntária e tem um custo por época de 20€.

5.1.3.- A EFA reserva o direito de cancelar a inscrição e expulsar automaticamente qualquer Participante que considere usar indevidamente as Competições, com o cancelamento correspondente de sua participação.

6 - PUBLICAÇÃO DOS VENCEDORES DOS PRÊMIOS

6.1 - Troféus

6.1.1.- EFA entra em contato com os vencedores de cada prémio por e-mail para fornecer a eles todas as informações necessárias para que eles possam desfrutar.

6.1.2.- Os participantes aceitam, consentem e expressamente concordam que a EFA se reserva o direito de anunciar em qualquer meio, no todo ou em parte, apenas para fins de divulgação e promoção das Competições, resultados e vencedores de as mesmas.

6.1.3.- Caso o vencedor não esteja localizado dentro de sete (7) dias corridos a partir da data em que lhe foi comunicada sua condição de vencedor, ele perderá o direito de reivindicar o prêmio. Nesse caso, a EFA pode declarar o prêmio nulo (total ou parcialmente).

6.1.4.- A entrega efetiva do prêmio dependerá dos vencedores que cumprirem as condições especificadas nestes Termos e Condições e da veracidade dos dados fornecidos por eles à EFA.

6.2.- PARTICIPAÇÃO FRAUDULENTA

6.2.1.- Caso a EFA ou qualquer entidade que, conforme o caso, participe do desenvolvimento das Competições, detecte qualquer anomalia ou suspeite que um Participante esteja impedindo o desenvolvimento normal da mesma, alterando ilegalmente seu registo ou suas Pontuações através de qualquer procedimento técnico ou de computador para falsificar os resultados, podem eliminar unilateralmente o registo desse Participante, bem como tomar as ações legais que considerem apropriadas.

6.2.2.- A EFA possibilitou o suporte tecnológico necessário para detectar possíveis ações fraudulentas, anômalas ou intencionais que visam alterar as pontuações para obter ilegalmente um prêmio. Portanto, a EFA reserva o direito de remover do registo qualquer participante e / ou equipe que evidencie ou suspeite de uma ação irregular no sentido descrito acima.

6.2.3.- A EFA reserva o direito de não conceder o prêmio, parcial ou totalmente, se o capitão ou qualquer membro de sua equipe não cumprir com alguma das regras comportamentais explicadas neste Regulamento.

6.3.- ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

6.3.1.- A EFA não se responsabiliza por possíveis perdas, deteriorações, atrasos ou outras circunstâncias atribuíveis a terceiros que possam afetar remessas postais ou eletrônicas ou linhas telefônicas ou serviços de Internet que possam estar envolvidos no desenvolvimento de Competições.

6.3.2.- De acordo com o acima exposto, a EFA não será responsável por possíveis deficiências ou

quedas nas linhas de telecomunicações, nem pelo mau funcionamento das plataformas on-line envolvidas nas Competições, por razões além da EFA, bem como por serviços ou produtos fornecidos ou entregues aos vencedores como resultado dos prêmios concedidos.

6.4- CESSÃO DE DIREITOS DE IMAGEM

Os Participantes autorizam, sem consideração a isso, em todo o mundo e pelo tempo legal máximo permitido, à EFA, bem como às empresas que, eventualmente, colaboram na realização das Competições, para fazer uso de seu nome e imagem, em qualquer publicidade ou aviso feito por meio de qualquer meio escrito ou audiovisual (incluindo redes sociais), como Participantes ou vencedores das Competições.

7 - ACEITAÇÃO DO REGULAMENTO

7.1.- O simples fato de participar das Competições implica a total aceitação destes Termos e Condições e dos critérios da EFA para a resolução de qualquer questão que surja deles.

7.2.- Qualquer dúvida, reclamação, comentário ou reclamação que um Participante tenha em relação às Competições ou aos presentes Termos e Condições deve ser enviada por e-mail para o endereço efaportugal@gmail.com

7.3.- A EFA se reserva o direito de fazer as alterações que julgar apropriadas nestes Termos a qualquer momento. A referida situação será convenientemente divulgada aos Participantes através das redes sociais da EFA Portugal, concedendo à referida modificação o mesmo grau de publicidade das Competições, para que todos os Participantes ter acesso a essas informações.

7.4.- Qualquer aspecto técnico, organizacional ou qualquer outro aspecto que não esteja contemplado nestes Termos e Condições será resolvido pela EFA Portugal de acordo com os critérios estabelecidos de maneira oportuna, unilateral e indiscutível.

Os Clubes têm o dever de colaborar com a EFA Portugal quanto ao cumprimento das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados para cada competição.

Notas Posteriores sobre equipas B

Os clubes podem criar uma Equipa B, que participa nas seguintes condições:

- a) Só podem participar numa divisão abaixo da equipa principal.
- b) Tem que estar devidamente identificada através de uma ficha de inscrição.
- c) Tem o mesmo Team Manager da equipa A;
- d) O Team Manager não pode jogar pela equipa B;
- e) A equipa B tem que apresentar um Capitão diferente da equipa A;
- f) Nenhum jogador na equipa A pode jogar pela equipa B;
- g) Qualquer jogador da equipa B pode jogar pela equipa A;
- h) O jogador da equipa B que jogue pela equipa A tem sempre de respeitar um interregno de 72 horas entre jogos, independentemente da equipa que represente;
- i) Conta para os efeitos da regra prevista na alínea h) a hora marcada pela EFA Portugal ou agendada pelos clubes;
- j) Os cartões e suspensões aplicadas a um jogador da equipa B contam para a equipa A e vice-versa;
- k) Os jogadores não podem cumprir castigo em equipas diferentes e não podem efetuar jogos com um castigo por cumprir;
- l) A decisão de atribuir falta de comparência a qualquer uma das equipas é exclusiva da EFA.

Direitos EFA

A EFA tem competência exclusiva para a negociação, autorização e sponsorização dos patrocínios, da publicidade, dos direitos de transmissão televisiva de fase regular, fase do Playoff e da Final, e quaisquer outros relativos à promoção e exploração da Prova e de cada um dos jogos que a integram.

Compete à EFA atribuir o estatuto de patrocinador oficial das competições.

A EFA é ainda a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, streaming ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito das competições que sejam realizadas.

Qualquer jogo que não seja transmitido pela EFA pode ser transmitido pelos canais desde que sejam da inteira responsabilidade dos clubes.

Também são considerados media partners, streamers autorizados pela EFA Portugal devidamente identificados na competição. Neste caso, o clube pode transmitir o jogo em simultâneo no seu canal, sendo que a EFA Portugal apenas assume a responsabilidade pelos acontecimentos na stream do media partner.

A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto nos regulamentos da EFA