



REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO

FREE FIRE – Modo CS 4x4

1. DA COMPETIÇÃO

- 1.1. É uma competição esportiva organizada escola SAGA, disputada através de partidas de FREE FIRE na plataforma mobile. O Campeonato será realizado em formato squad (equipe), durante o mês de janeiro presencial no Shopping Cerrado nos dias 19,20 e 21 de janeiro de 2024.
- 1.2. Descrição Geral da Competição:
- 1.3. Jogo: FREE FIRE
- 1.4. Plataforma: Mobile;
- 1.5. Vagas: Até 32 Equipes
- 1.6. Taxa de Inscrição: Gratuita;
- 1.7. Formato do torneio: Eliminatório, mata-mata
- 1.8. Período de inscrição: De 8 de janeiro de 2024 a 18 de janeiro de 2024 às 23:59 ou até esgotarem as vagas.
- 1.9. Período dos jogos : De 19 de janeiro a 21 de janeiro de 2024.
- 1.10. A Competição será coordenada e organizada pela escola SAGA.

2. ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES E TÉCNICOS

- 2.1. Quantidade: Para participar do torneio, cada equipe deverá contar com, no mínimo, quatro (4) jogadores e poderá ter até no máximo seis (6), sendo 2 jogadores RESERVAS.
- 2.2. Ao realizar a inscrição no Campeonato, todos os competidores e responsáveis, quando aplicável, autorizam automaticamente, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretroatável e livre de qualquer ônus ou encargo a utilização de seu nome, imagem, voz, fotos, arquivos e/ou
- 2.3. A inscrição será livre aos Competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e no website <https://forms.gle/9g3d4wEQ399X9h6T6>. Nesse formato os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatórias.

3. ELEGIBILIDADE DE EQUIPES

- 3.1. Obrigatoriedade de Participação. Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.
- 3.2. Troca de Nick. As trocas de nick só serão permitidas durante a fase de inscrição. após o fim das inscrições, os jogadores não poderão modificá-los durante todo o torneio. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, quando solicitado por um árbitro.
- 3.3. Troca de nome da equipe. É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições.
- 3.4. Troca de Line up. É proibida qualquer alteração na line up após o término da etapa de inscrições.

FREE FIRE

4. REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

- 4.1. Propriedade de contas. Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.
- 4.2. Participação múltipla de jogadores. Um jogador só pode ser inscrito em uma equipe durante toda a copa. Se detectado, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

5. EQUIPAMENTOS E SOFTWARE

- 5.1. Responsabilidade do jogador. Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:
 - 5.1.1. A proteção e funcionamento de seu celular.
 - 5.1.2. O Software que joguem.
 - 5.1.3. A porcentagem e estado da bateria.
 - 5.1.4. A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.
 - 5.1.5. Rendimento do jogo em seus dispositivos.
- 5.2. Emuladores: não é permitido jogar em emuladores, os árbitros reservam o direito de expulsar toda a equipe, se detectarem que algum jogador joga com emulador.

6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 6.1. A competição será no modo contra squad, 4x4.
- 6.2. A competição será modo eliminatório equipe contra equipe serão liberadas 32 vagas.
- 6.3. Somente a partir das finais as partidas serão md3 e as demais etapas serão md1.

Rotação dos mapas

FASE	QUEDA	MAPA
1°- 32 equipes	MD1	BERMUDA
2°- 16 equipes	MD1	BERMUDA
3°- 8 equipes	MD1	BERMUDA
4°- 4 equipes	MD1	BERMUDA
5°- Final	MD3	BERMUDA

7. REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

- 7.1. As questões não previstas neste regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis;
- 7.2. Na etapa presencial, os jogadores ficarão responsáveis por arcar com todas as suas despesas, incluindo o transporte, hospedagem e alimentação.
- 7.3. Os jogadores deverão levar seus próprios celulares, carregadores e headphones para jogarem.
- 7.4. A participação no Campeonato é pessoal e intransferível.

- 7.5. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização;

8. DAS PENALIDADES E CONDOTA DOS COMPETIDORES

- 8.1. Qualquer ato de discriminação, provável por qualquer meio, sendo este ato de discriminação de cunho político, econômico, racial, religioso, de gênero, por orientação sexual, dentre outros, será punido com a desclassificação imediata do competidor infrator;
- 8.2. A comunicação entre os competidores deverá ocorrer somente para marcar a realização de suas partidas. Discussões e xingamentos referentes às partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação imediata, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente;
- 8.3. As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas e serão passíveis de punição, incluindo a desclassificação do competidor da Competição, a critério dos oficiais e do Staff do Campeonato:
- 8.3.1. Conspiração – qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor;
- 8.3.2. Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo;
- 8.3.3. Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição;
- 8.3.4. Perder propositalmente uma partida por compensação (de qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um competidor a fazer o mesmo;
- 8.3.5. Integridade Competitiva – Espera-se que os competidores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o Campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;
- 8.3.6. Hacking – qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um competidor ou equipe;
- 8.4. É proibido qualquer tipo de comportamento abusivo (assédio e ameaças), uso de linguagem ofensiva, briga ou qualquer ação de ameaça, dirigida a qualquer outro competidor, espectador, Staff, imprensa e/ou quaisquer outros terceiros. O competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição;
- 8.5. Qualquer ação que interfira no andamento do jogo, tais como, mas não se limitando a quebra de uma estação de jogo, interferência na energia, utilização demasiada do ato de pausar a partida, dentre outros, resultará na desclassificação imediata do Campeonato;
- 8.6. Qualquer tipo de desentendimento entre os competidores durante o Campeonato, seja por meio de agressão verbal e/ou física, atos discriminatórios e/ou provocações, acarretará na desclassificação imediata do competidor da Competição;
- 8.7. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosas por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado;
- 8.8. Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou esteja designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da GeekVerse Festival.
- 8.9. Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos;
- 8.10. Uso de bugs são proibidos em nosso campeonato, incluindo bug de paraquedas, toda denúncia terá que ser feita por vídeo, caso a equipe utilize bugs será eliminada do campeonato e não poderá participar de nenhum evento da GeekVerse Festival incluindo equipe e jogadores.

9. PROCESSO DE CONFRONTOS

- 9.1. Papel dos Árbitros. Os árbitros são os membros da Escola SAGA que têm a responsabilidade de julgar cada situação. As decisões dos Árbitros são definitivas e não poderão ser discutidas nem mudadas uma vez tomadas
- 9.2. Versão de jogo. Cada equipe é responsável pela verificação da versão disponível e sua atualização.
- 9.3. Assistência e tolerância (W.O.). Haverá 15 minutos de tolerância a partir da hora indicada em Partidas para poder se apresentar. Finalizado esse tempo, o jogo será iniciado imediatamente, sendo que a equipe que não estiver presente será eliminada da partida em questão.
- 9.4. Equipes completas. No mínimo 3 jogadores poderão ingressar na sala de jogo, passados os 15 minutos de tolerância o jogo iniciará, deixando as equipes incompletas, e jogadores fora da partida não terão a opção de se juntar depois.
- 9.5. Criação do lobby do jogo. Os Árbitros serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. São eles que disponibilizarão ID e senha aos jogadores no chat da página de partida para que os jogadores possam entrar na sala.
- 9.6. Ajustes gerais / de partida
 - 9.6.1. Loja: Aleatória.
 - 9.6.2. Rounds: 13
 - 9.6.3. Ouro: 1500
 - 9.6.4. Vida: 200
 - 9.6.5. Tamanho da equipe: 4 (squad)
 - 9.6.6. Espectadores permitidos: Somente Árbitros
- 9.7. Regras: equipamentos, pets e personagens.
 - 9.7.1. Será permitido subir em casas e plataformas.
 - 9.7.2. Pets válidos:
 - 9.7.2.1. PUNKIN
 - 9.7.2.2. DOM PISANTE
 - 9.7.2.3. BRABUÍNO
 - 9.7.2.4. PATOPINHO
 - 9.7.2.5. MESTRE TRIGO

9.7.3. PERSONAGENS VÁLIDOS:

- SÓ ALOK DE ATIVAÇÃO
- MAXIM
- MOCO
- LAURA
- KELLY
- KLA
- PALOMA
- MARO
- JOSEPH
- CAROLINE
- FORD
- ANITTA
- ANDREW
- JOTA

9.7.4. ARMAS VÁLIDAS:

- MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND
- DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND
- 1 M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR)
- FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)
- MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)
- XM8
- UMP
- AUG
- M500
- MP40
- DUAS USP
- G18
- P90
- THOMPSON

10. DESCONEXÕES E REMAKES.

- 10.1. Desconexões. Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo, o que significa desclassificação do torneio. Se um participante está desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento.
- 10.2. Remakes. Os árbitros podem considerar um remake, ao seu exclusivo critério, se existir falha em um servidor de jogos e que todos os jogadores não podem se conectar, ou se 6 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.
- 10.3. Ping alto. O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet durante as fases online. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

11. COMPORTAMENTO NA MÍDIA

- 11.1. As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com a GeekVerse Festival, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização.
- 11.2. No caso de um representante da equipe ter o objetivo de prejudicar a reputação da organização ou de patrocinadores do evento, o organizador tem o direito de desqualificar e banir todas as partes envolvidas de eventos futuros e iniciar processos judiciais para defender a reputação da marca.

12. DO RESULTADO FINAL

- 12.1. A premiação será paga em até 45 dias após o final da competição, na conta designada pelo capitão da equipe com o organizador no final do campeonato.
- 12.2. A venda de vagas em nosso campeonato é proibida.

13. DA PREMIAÇÃO

COLOCAÇÃO	PREMIAÇÃO
1° Lugar	R\$ 500,00
2° Lugar	R\$ 300,00
3° Lugar	R\$ 200,00