



## **Regulamento Etapa Classificatória Liga Gazit eGames de Free Fire**

# 1. Regras Gerais

## 1.1 Termo de Concordância

Fica definido que todos os participantes concordam com este livro de regras e com as suas definições no momento em que se inscreverem para o torneio.

## 1.2 Elegibilidade dos Jogadores

Para participar do **Torneio** é necessário ter pelo menos 11 anos completos até o último dia de inscrição.

## 1.3 Participação de Funcionários

Os jogadores não podem ser funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato.

## 1.4 Termos de Uso e Contas Pessoais

Quaisquer penalidades aplicadas às contas de jogadores ou infrações aos Termos de Uso do Free Fire poderão acarretar penalidades também no Torneio. A equipe será informada sempre que um caso ocorrer.

## 1.5 Publicação de Informações

Os participantes têm ciência de que, ao participarem deste torneio, estão autorizando a transmissão e/ou veiculação de sua imagem pelo organizador do torneio.

## 1.6 Decisões Finais

Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas dos Organizadores do Torneio e são finais.

## 1.7 Imprevistos

A falta de tipificação específica neste documento não impede que os Oficiais do Torneio tomem decisões e ajam sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os Oficiais podem criar políticas complementares a estas Regras, bem como criar consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras.

## 1.8 Comunicação Participante - Organização

Todos os participantes do torneio devem obrigatoriamente seguir e respeitar os dispositivos presentes neste Livro de Regras, sob pena de desclassificação e/ou banimento temporário, ou permanente dos eventos.

É obrigatória a utilização do aplicativo Discord para participar do torneio, portanto, somente as equipes que estiverem presentes no Discord do torneio estarão aptas a participar do campeonato.

O Discord é o meio de comunicação mais eficaz e ágil entre os Oficiais e os participantes e é onde serão realizadas as seguintes ações durante o campeonato:

- Organização das partidas e formação das partidas;
- Suporte imediato, caso haja necessidade;
- Solicitações de rematch, caso haja necessidade;
- Denúncias de qualquer irregularidade durante uma partida;
- Comunicação direta com a equipe da organização.

## **2. Formato**

Após a confirmação da inscrição da Equipe no torneio, ela estará habilitada a jogar as partidas ranqueadas para disputar a vaga da primeira etapa que irão ocorrer entre os dias 09/12 e 10/12 a partir das 19:00

### **2.1 Etapa 1 (1ª FASE) – 324 Equipes**

As equipes serão divididas em até 27 grupos, sendo que cada grupo deverá jogar em horário e data definidos no calendário (item 2.4). Haverá 1 quedas por grupo.

Passam para a próxima etapa as 3 equipes com a melhor pontuação de cada grupo.

### **2.2 Etapa 2 (QUARTAS DE FINAL) – 120 Equipes + 12 CLASSIFICADOS DIRETOS**

As equipes serão divididas em grupos novamente, com vencedores da etapa anterior + 2º e 3º lugar das etapas mensais da Gazit games, sendo que cada grupo deverá jogar em horários e datas definidos no calendário (item 2.5). Haverá 1 queda por grupo.

Passam para a próxima etapa as 4 equipes com melhor pontuação de cada grupo.

### **2.3 Etapa 3 (SEMIFINAL) – 40 EQUIPES + 8 CLASSIFICADOS DIRETOS**

As equipes serão divididas em grupos novamente, com os classificados da quarta de final + vencedores das etapas mensais da Gazit games. Cada grupo deverá jogar em horário e data definidos no calendário (item 2.5). Haverá 2 quedas por grupo.

Passam para a próxima etapa as 3 equipes com melhor pontuação de cada grupo.

### **2.4 Etapa 6 (Final)**

As 12 equipes disputam a final, cada equipe deverá jogar em horário e data definidos no calendário (item 2.4). Haverá 4 quedas, a equipe com a melhor pontuação vence e garante uma vaga para o Evento All Stars de dezembro.

### **2.5 Cronograma do torneio (sujeito a alterações)**

#### **Período de Inscrições:**

As inscrições serão até 08/12 OU quando acabarem as vagas

#### **Etapa 1- Primeira Fase (horário de início às 19:00 horário de Brasília)**

As disputas ocorrerão no dia 9 de dezembro a partir das 19:00. Após as equipes serem aprovadas na inscrição, o capitão da equipe receberá uma comunicação oficial informando e confirmando em qual horário jogará para disputar a próxima etapa.

## **Etapa 2 – Quartas de final (horário de início às 19:00 horário de Brasília)**

As disputas ocorrerão no dia 10 de dezembro a partir das 19:00. Após as equipes serem aprovadas na inscrição, o capitão da equipe receberá uma comunicação oficial informando e confirmando em qual horário jogará para disputar a próxima etapa.

## **Etapa 3 - SEMIFINAL**

As disputas ocorrerão no dia 11 de dezembro a partir das 14:00. Após as equipes serem aprovadas na inscrição, o capitão da equipe receberá uma comunicação oficial informando e confirmando em qual horário jogará para disputar a próxima etapa. No dia da semifinal, a organização poderá selecionar algumas quedas para serem transmitidas ao vivo no canal oficial do evento.

## **Etapa 4 - FINAL**

As disputas ocorrerão no dia 12 de dezembro a partir das 15:00. Após as equipes serem aprovadas na inscrição, o capitão da equipe receberá uma comunicação oficial informando e confirmando em qual horário jogará para disputar a próxima etapa. No dia da final, todas as quedas serão transmitidas ao vivo no canal oficial do evento

## **2.6 Sistema de pontuação**

Todas as partidas realizadas em qualquer fase do torneio utilizarão a tabela de pontos a seguir:

<b>Pontos por colocação</b>	
1º	12 pontos
2º	9 pontos
3º	8 pontos
4º	7 pontos
5º	6 pontos
6º	5 pontos
7º	4 pontos
8º	3 pontos
9º	2 pontos
10º	1 pontos
11º	0 pontos
12º	0 pontos

<b>Pontos por abate</b>	
Abate	1 ponto

## **2.7 Desempate**

Caso ocorra empate de pontuação entre duas ou mais equipes, serão utilizados os seguintes critérios de desempate (descritos por ordem de importância):

1. Quantidade de abates;
2. Quantidade de vitórias;
3. Posição na última partida.

## **3. Sobre o jogo**

### **3.1 Pontualidade**

As partidas realizadas durante todo o torneio serão programadas e anunciadas devidamente no Discord e no regulamento.

Será utilizado servidor privado com chave (ID) e senha diferentes para cada partida de cada grupo participante.

O Oficial irá criar e divulgar o Lobby no horário base, determinado para cada partida. A partir de então, os participantes terão no máximo 10 minutos para entrar na partida. Caso seja ultrapassado o prazo, independentemente do motivo, o jogador ficará de fora e não terá direito a solicitar que a sala seja refeita.

O intervalo de uma partida para a outra será de **05 minutos**. Passado este prazo, todos os jogadores devem entrar no mesmo servidor da queda anterior.

**Esta lógica de organização das partidas seguirá por toda a competição.**

### **3.2 Ordem dos mapas**

Serão utilizados apenas três mapas, que serão alternados entre cada queda. São eles, nesta ordem:

- Bermuda;
- Purgatório;
- Kalahari.

Independentemente da quantidade de quedas de uma rodada, os mapas seguirão este padrão.

### **3.3 Itens permitidos e restritos**

Todas as armas, personagens, mascotes, emotes, entre outros, serão permitidos durante o torneio.

### **3.4 Divulgação de ID e Senha**

É estritamente proibido divulgar ID e senha das salas das partidas. Caso seja identificado o jogador que esteja fazendo essa divulgação intencionalmente, a equipe do mesmo será desclassificada do torneio.

Jogadores que entrarem na sala que não sejam do grupo em questão serão removidos e em casos extremos a sala será recriada.

### **3.5 Transmissão da própria tela do jogo**

Não será permitido que jogadores realizem transmissões durante o torneio. Em casos de reporte, a equipe será removida do torneio.

### 3.6 Verificação da conta (GarenaID)

Toda equipe, ao se inscrever, deve preencher com as informações pessoais de cada jogador incluindo o Garena ID. Este ID não será alterado, exceto em casos em que exista um número a mais ou um número incorreto. Nestes casos, o jogador deverá avisar com no mínimo 24h antes do início do torneio para validação das informações.

Em casos nos quais o jogador não tiver mais acesso a sua conta, não será permitida a sua participação no torneio.

### 3.7 Refazer sala (rematch)

Refazer sala é o procedimento no qual se reinicia uma partida que estava em andamento ou uma partida já concluída, desconsiderando qualquer resultado previamente obtido.

É necessário solicitar o procedimento a um Oficial para que seja validado, pois apenas os oficiais podem julgar e autorizar que uma partida seja refeita conforme as regras descritas abaixo:

É passível de rematch:

- Servidores do Free Fire caírem durante o decorrer de uma partida;
- Servidores do Free Fire com problemas de conexão para mais de 20 jogadores (ping alto, loss ou rollbacks);
- Mais de 20 jogadores caírem no início de uma partida por problemas de conexão;

No caso em que haja autorização dos oficiais para que a sala seja refeita, as equipes dispõem de 05 minutos para entrarem novamente no lobby, contando a partir do momento da criação e divulgação da nova sala

Se for ultrapassado o prazo de 05 minutos, será considerada desistência por parte da equipe que o jogador ainda não estiver apto a iniciar a partida.

Não é passível de refazer a sala:

- Qualquer tipo de problema externo ou com o cliente do jogo.

### 3.8 Uso de Bug

Casos de uso de bug devem ser reportados imediatamente para um Oficial. O jogador deve enviar com detalhes o uso do bug que será analisado pela administração do torneio. Caso seja confirmado o uso intencional do bug, o jogador acusado pode receber as seguintes punições, dependendo do grau do bug:

- Punições administrativas;
- Perda de pontos naquela queda;
- Desclassificação do torneio.

### 3.9 Pausa de Jogo

Durante o andamento de qualquer fase do torneio e suas partidas, não será permitido o uso ou solicitação de pausa sob qualquer circunstância.

### 3.10 Reportar infrações

Caso alguma equipe deseje reportar alguma infração, isso deve ser feito o mais rápido possível ao final da partida, ou se possível durante a própria partida. O limite máximo para reportar alguma infração é de 24 horas após o final da queda em que a infração foi cometida e as **provas necessárias devem ser apresentadas**.

## 4. Regras de Conduta

### 4.1 Pontualidade

Todas as equipes deverão ficar atentas aos horários informados nos grupos de Whatsapp. Lembramos que no dia da competição todos devem estar prontos com pelo menos 30 min de antecedência para orientações dos Oficiais.

Os lobbies serão abertos com 10 minutos de antecedência e serão enviados para os participantes. Além disso, eles terão mais 10 minutos de tolerância. Nos casos em que algum participante exceda esses 20 minutos totais para a entrada no lobby, a partida será iniciada sem o jogador, que poderá participar das partidas subsequentes sem problema algum.

### 4.2 Comportamento Desportivo

Caso alguma equipe tenha alguma conduta indesejada e as provas necessárias sejam apresentadas, tal equipe poderá ser punida após a avaliação feita por um oficial do torneio. Abaixo estão listadas algumas, porém não todas, as condutas indesejadas:

- Toxicidade
- Discursos de ódio
- Discriminação e difamação
- Assédio
- Match-fixing
- Declarações negativas
- Abuso de bugs/exploits

Em todos os casos em que haja a necessidade de se aplicar uma punição será utilizado o sistema descrito na seção de punições (4.4).

### 4.3 Cheating

O uso de aplicativos de terceiros para que seja obtida uma vantagem durante as partidas (cheating) será passível de punição seguindo a seção de punições (4.4). O mesmo é válido para o uso de bugs/glitches para se obter uma vantagem.

No caso de cheating a punição aplicada será de 12 pontos de penalidade, sendo assim a equipe será desclassificada do torneio. O abuso de bugs/glitches será avaliado individualmente levando em conta a gravidade do caso.

Nas duas situações, as provas necessárias devem ser apresentadas para que os oficiais do torneio possam avaliar a situação e, se necessário, aplicar as punições cabíveis.

### 4.4 Punições

As infrações serão classificadas por meio do uso de pontos de penalidade. Cada vez que algum participante cometer alguma infração, serão atribuídos os pontos de penalidade referente a gravidade da mesma. Os pontos variam de 1 a 12, sendo que ao chegar a 12 pontos a equipe é desclassificada do torneio.

Caso alguma infração seja cometida, os oficiais do torneio irão averiguar e irão atribuir os pontos de penalidade necessários. O oficial de torneio terá a última palavra sobre qualquer decisão.

## 5. Premiação

A premiação total da fase classificatória será de R\$10.000,00, e distribuída da seguinte forma:

1º Lugar: R\$3.500,00

2º Lugar: R\$2.000,00

3º Lugar: R\$1.500,00

4º lugar: R\$1.200,00



5º lugar R\$1.000,00

6º lugar R\$800,00

*\* A Gazit tem um prazo de até 50 dias para efetuar o pagamento dos vencedores.*

*\* Os prêmios em dinheiro serão entregues no formato de cartão virtual, bandeira Visa, com o saldo apontado. O cartão pode ser utilizado livremente para compras online ou em espaços físicos que aceitem a bandeira Visa para pagamento, mas não é possível realizar saques ou transferências.*

## **6. Inscrição**

Estarão disponíveis a partir do dia 02/12 o total de 324 vagas para a competição. As inscrições serão realizadas mediante a confirmação do cadastro

Caso as inscrições ultrapassem as 324 vagas, os competidores terão a opção de se inscrever em uma fila de espera, aguardando alguma desistência das primeiras 324 entradas. Os jogadores na fila de espera serão notificados da efetivação da inscrição até 24h antes do evento.