

IFPE - CVSA

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FREE FIRE

Edição 2021



REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

DOS JOGADORES DA EQUIPE

Art. 1º - Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e um (1) jogador reserva.

Art. 2º - Rotatividade de Jogadores: A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.

Art. 3º - Ausência de Jogador ou Equipe: Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido. Caso todos os membros não estejam presentes após o tempo de tolerância, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou perderá a partida por desistência (W.O.).

DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

Art. 4º - Registro de Jogadores: Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar regularmente matriculados em algum curso ofertado pelo IFPE Vitória no período de realização do evento.

Art. 5º - Deverá ser indicado o jogador que será considerado o líder da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

Art. 6º - Nomes de Equipes e Jogadores: O nome da equipe será o nome do capitão da equipe + o nome da sua turma (exemplo: Yann 5A). A Comissão Organizadora se reserva ao direito de rejeitar um nome de jogador caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral,

podendo a chegar em desclassificação da equipe na competição.

Art. 7º - 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.

Art. 8º - Utilização dos Personagens: Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção, a menos que estejam presentes erros que afetem a competição, os quais deverão ser informados com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, a Coordenação de Modalidade se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Art. 9º - Responsabilidade do Jogador: Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- I - A proteção e funcionamento do seu dispositivo eletrônico;
- II - O software que jogam;
- III - A estabilidade de conexão à internet;
- IV - A porcentagem e estado da bateria;
- V - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- VI - Rendimento do jogo em seus dispositivos;
- VII - **Disponibilidade para sediar uma sala personalizada** em qualquer etapa do campeonato.

Art. 10º - Emuladores: Não é permitido jogar em emuladores. A Comissão Organizadora se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.

DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 11º - Apenas uma equipe poderá representar o IFPE na FASE INTERCAMPI.



Art. 12º - O torneio contará com "X" equipes e acontecerá em "X" fases:

§1º - Fase "X": Distribuição em "X" grupos com "X" ou "X" equipes em cada grupo. A distribuição acontecerá por sorteio e as equipes se enfrentarão em "X" partidas, intercalando os mapas de **batalha Bermuda e Purgatório**. As "X" melhores equipes de cada grupo avançam para a segunda fase. O sorteio e pontuação seguirá de acordo com os quadros a seguir:

GRUPO A		GRUPO B		GRUPO C		GRUPO D	
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41							

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
11º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§2º - Fase "X": Distribuição em "X" grupos com dez "X" equipes cada. A distribuição acontecerá de acordo com a classificação na etapa anterior e as equipes se enfrentarão em "X" partidas, intercalando os mapas de batalha **Bermuda e Purgatório**. As "X" melhores equipes de cada grupo avançam para a fase final. O sorteio e pontuação seguirá de acordo com os quadros a seguir:

GRUPO 1		GRUPO 2	
1º Colocado Grupo A	1º Colocado Grupo C	1º Colocado Grupo B	1º Colocado Grupo D
2º Colocado Grupo B	2º Colocado Grupo D	2º Colocado Grupo A	2º Colocado Grupo C
3º Colocado Grupo A	3º Colocado Grupo C	3º Colocado Grupo B	3º Colocado Grupo D
4º Colocado Grupo B	4º Colocado Grupo D	4º Colocado Grupo A	4º Colocado Grupo C
5º Colocado Grupo A	5º Colocado Grupo C	5º Colocado Grupo B	5º Colocado Grupo D

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§3º - Fase "X": Grupo único com "X" equipes, que se enfrentarão em "X" partidas, intercalando os mapas de batalha **Bermuda e Purgatório**. A equipe com a melhor pontuação será a campeã do torneio. A pontuação seguirá de acordo com o quadro a seguir:

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

§4º - Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

- I - 1º Critério: Soma de Booyahs (Vitórias).
- II - 2º Critério: Soma de abates (kills).
- III - 3º Critério: Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas.
- IV - 4º Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas.

Art. 13º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade.