REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO FREE FIRE – Modo CS 4x4

# DA COMPETIÇÃO

* 1. É uma Competição esportiva organizada pela CGS, disputada através de partidas de FREE FIRE na plataforma mobile. O Campeonato será realizado em formato squad (equipe), com classificatórias e final presencias durante os dias 08 a 11 de agosto na arena CGS.
  2. Descrição Geral da Competição:
  3. Jogo: FREE FIRE
  4. Plataforma: Mobile;
  5. Vagas: Até 8 Equipes
  6. Taxa de Inscrição: Gratuita;
  7. Formato do torneio: Eliminatório, será decidido a quantidade de partidas de acordo com a quantidade de equi pes inscritas.
  8. Período de inscrição: De 05 de agosto de 2024 a 07 de agosto de 2024 ou até esgotarem as vagas.
  9. Período dos jogos eliminatórios/classificatórios e final presencial: De 08 a 11 de agosto de 2024.
  10. A Competição será coordenada e organizada pela CGS.

# ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES E TÉCNICOS

* 1. Idade do jogador: a idade mínima é 12 anos. Jogadores classificados para as finais presenciais precisarão da autorização dos pais e ou acompanhamento dos mesmos.
  2. Residência: Para fins destas Regras, se define como residência estar de maneira física e legal no território

brasileiro.

* 1. Quantidade: Para participar do torneio, cada equipe deverá contar com, no mínimo, quatro (4) jogadores e po-

derá ter até no máximo seis (6), sendo 2 jogadores suplentes.

* 1. Prova de residência: A CGS poderá requerer documentação que valide a residência dos jogadores. A evidência documental aceitável inclui somente documentos legais e oficiais, tais como: cédula de identidade, passaporte, certidão de nascimento, comprovante de endereço, etc.
  2. Os competidores menores de 18 (dezoito) anos que se classificarem para a Final Presencial da Competição deverão estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização da Final em questão ou enviar termo de autorização assinado por seu responsável para a Organização da Competição em até 5 (cinco) dias anteriores à data de realização da Final em questão.
  3. Ao realizar a inscrição no Campeonato, todos os competidores e responsáveis, quando aplicável, autorizam a3utomaticamente, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e

irretratável e livre de qualquer ônus ou encargo a utilização de seu nome, imagem, voz, fotos, arquivo e qualquer outro tipo de mídia relacionada à Competição sendo elas digitais ou não. A CGS, poderá a seu exclusivo critério, por si ou por terceiros por elas autorizados, utilizar as Mídias livremente, transmiti-las via televisão de qualquer espécie (televisão aberta ou televisão por assinatura, através de todas as formas de transporte de sinal existentes, exemplificativamente UHF, VHF, cabo, MMDS e satélite), disseminá-la através da Internet e/ou telefonia, fixa ou móvel, bem como dar às Mídias outras utilizações nos termos da presente autorização, como comunicação através de cartazes, folders, flyers, outdoors, vinhetas, peças promocionais, websites, redes sociais, meios de comunicação, dentre outros, sem limitação de tempo ou de número de vezes, no Brasil e/ou no exterior.

* 1. A inscrição será livre aos Competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e no website: [Battlefy](https://battlefy.com/brasilia-games-xperience/bgxp/653119a848f21276b8983ae1/info?infoTab=details)
  2. Nesse formato os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatórias.

# ELEGIBILIDADE DE EQUIPES

* 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.
  2. Troca de nome da equipe. É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições. Na final a equipe poderá mudar de nome, porém terá que consultar um arbitro antes do presencial, a equipe que alterar o nome sem avisar o árbitro será automaticamente desclassificada.
  3. Troca de Line up. É proibida qualquer alteração na line up após o término da etapa de inscrições, salvo
  4. Participação múltipla de organização ou guilda. Uma organização poderá inscrever mais de uma equipe no

torneio, desde que utilize nomes diferentes para as equipes.

# REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

* 1. Registro de jogadores. Todos os jogadores interessados em participar deverão fazer a inscrição no site ou plataforma divulgada pela CGS.
  2. Nomes de equipes e jogadores. Os nomes das equipes e jogadores devem ser únicos, a CGS se reserva ao direito de rejeitar um nome de equipe ou jogador se considerar vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Se uma equipe ou jogador infrator não mudar para um nome adequado quando for solicitado, a CGS se reserva ao direito de desclassificá-lo imediatamente de acordo com o julgamento do árbitro.
  3. 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, exceto quando um árbitro autorizar.
  4. Participação múltipla de jogadores. Um jogador só pode ser inscrito em uma equipe durante toda a copa. Não é permitido que um participante individual se inscreva na copa em diferentes equipes ou que o participante use mais de uma conta para participar em outras equipes. Se detectado, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.
  5. Trocas: Durante as classificatórias do torneio e Final Presencial, as equipes não podem fazer inclusões

de jogadores.

* 1. Patrocínios: a CGS se reserva o direito de proibir ou eliminar equipes com patrocinadores ou

sócios que sejam únicos ou amplamente conhecidos por pornografia e uso de drogas.

# EQUIPAMENTOS E SOFTWARE

* 1. Responsabilidade do jogador. Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:
     1. A proteção e funcionamento de seu celular.
     2. O Software que joguem.
     3. A estabilidade de conexão à Internet.
     4. A porcentagem e estado da bateria.
     5. A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.
     6. Rendimento do jogo em seus dispositivos.
     7. 4G é obrigatório na final do presencial para evitar possíveis imprevistos.
  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.

# FORMATO DA COMPETIÇÃO

* 1. A competição será no modo contra squad, 4x4.
  2. A competição será modo eliminatório equipe contra equipe serão liberadas até 8 vagas.
  3. Somente as finais serão md5 as demais etapas serão md1.

**Rotação dos mapas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FASE | QUEDA | MAPA |
| 1°- 8 equipes – 8 a 11 de agosto | MD1 | BER |
| 2°- 4 equipes - 8 a 11 de agosto | MD1 | BER |
| 6°- Final - 8 a 11 de agosto | MD5 | BER. PUR. BER, PUR, BER |

# REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

* 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;
  2. Na etapa presencial, os jogadores ficarão responsáveis por arcar com todas as suas despesas, incluindo o transporte, hospedagem e alimentação.
  3. Os jogadores deverão levar seus próprios celulares, carregadores e headphones para jogarem a etapa presencial ou utilizar o equipamento fornecido pela CGS.
  4. Os valores gastos com inscrições, internet, dentre outros, não serão devolvidos ou repassados no caso de eliminação, desistência ou desclassificação por atitude antidesportiva do participante. (caso houver)
  5. Também nenhum valor será repassado ou devolvido em caso de impossibilidade de participação do jogador no horário estabelecido. (caso houver)
  6. A participação no Campeonato é pessoal e intransferível.
  7. A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da CGS, a critério também da Organização;
  8. Por complicações que possam vir a surgir devido a pandemia do COVID-19 (Coronavírus), a CGS

poderá suspender ou interromper a qualquer tempo;

* 1. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes

de seu início ou durante a sua realização;

* 1. As regras previstas se aplicam a todas as etapas da competição;
  2. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de competidores, cronograma da competição e penalidades por mau comportamento, dependem apenas das decisões da Organização do Campeonato, que são finais. Não podendo estas serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal;
  3. O presente regulamento rege a participação do competidor na competição e sua relação com a Organização e a competição. Ao inscrever-se na competição, o competidor concorda e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;
  4. Aplica-se a este Campeonato/Competição, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro de Brasília-DF para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

# DAS PENALIDADES E CONDUTA DOS COMPETIDORES

* 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;
  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;
  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:
     1. Conspiração – qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade

prejudicar outro Competidor;

* + 1. Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer manei- ra jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo;
    2. Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição;
    3. Perder propositalmente uma partida por compensação (de qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um competidor a fazer o mesmo;
    4. 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;
    5. Hacking – qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um competidor ou equipe;
  1. 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;
  2. 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;
  3. 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;
  4. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa 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, nas- cimento ou outro estado;
  5. 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 CGS.
  6. Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será

responsável pela compensação dos danos cometidos;

* 1. Os comportamentos descritos nos itens acima poderão ter como punição, além da desclassificação imediata do competidor do Campeonato, o banimento por até 2 (dois) anos do competidor de qualquer competição organizada pela CGS, dependendo da gravidade de seus atos.
  2. 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 CGS incluindo equipe e jogadores.
  3. As primeiras fases serão obrigatório no mínimo 2 jogadores com tags iguais, Final todos os jogadores deverão

usar tags.

# DO SUPORTE

* 1. Caso tenham dúvidas sobre as regras, os competidores deverão acessar a área de Suporte no website http://

www.CGSfestival.com.br;

* 1. A Organização da Competição não se responsabiliza por nenhuma informação veiculada fora dos canais ofi- ciais de comunicação da Competição, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados. Entende-se como informações oficiais so- bre o Campeonato apenas as disponibilizadas no website [http://www.CGSfestival.com.br](http://www.geekversefestival.com.br/) ou através do e-mail torneios@CGSfestival.com.br;
  2. O Suporte da Competição poderá ser solicitado através da página de suporte da Organização da Competição ou

pelo bate-papo da página da Competição;

* 1. A aba de Suporte da Competição deverá ser utilizada quando ocorrerem problemas com a inscrição e questões

gerais da Competição;

* 1. Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte

via e-mail;

* 1. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;
  2. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;
  3. Caso o competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou pedido do Suporte, poderá ser desclassificado da

Competição.

# DATAS E HORÁRIOS

* 1. Todas as partidas da competição devem ser jogadas no horário e/ou prazo determinado para realização dos mesmos, na página de partida de cada time e/ou divulgação pela Organização via whatsapp aos mesmos (em grupos criados para tal finalidade) ou Discord, respeitando as informações fornecidas pela Organização da competição.Horários aproximados de início e término estarão listados no Guia de Informação desta Competição e/outros;
  2. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa

da Organização;

* 1. Todos os competidores terão previamente acesso aos horários e tabelas das partidas, portanto é de total responsabilidade de cada competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder seus jogos. A equipe organizadora enviará e-mails como forma de lembrete ou via Whatsapp. Portanto tenha certeza de ter preenchido corretamente o campo de e-mail e telefones para contato, principalmente Whatsapp.
  2. FINAL PRESENCIAL: As equipes finalistas receberão os ingressos ou credenciais de acesso para o CGS. A final do campeonato de FREE FIRE será realizada na Arena CGS. Caso uma equipe classificada não conseguir comparecer, terá que informar o administrador do campeonato até 2 dias antes. Sua vaga será transferida para o time enfrentado na etapa anterior (desclassificado) se mata - mata e assim progressivamente, ou para o próximo melhor colocado em seu chaveamento, até que seja encontrada uma equipe apta a jogar; A equipe que desistir do presencial poderá sofrer penalidades como: proibição de usar nome da equipe e jogadores em outros torneios promovidos pela CGS.

# PROCESSO DE CONFRONTOS

* 1. Papel dos Árbitros. Os árbitros são os membros da CGS que têm a responsabilidade de julgar cada situação. As decisões dos Árbitros são definitivas e não poderão ser discutidas nem mudadas uma vez tomadas
  2. Versão de jogo. Cada equipe é responsável pela verificação da versão disponível e sua atualização.
  3. Assistência e tolerância (W.O.). Haverá 15 minutos de tolerância a partir da hora indicada em Partidas para poder se apresentar ao chat da página de partida na CGS e no lobby do jogo. Finalizado esse tempo, o jogo será iniciado imediatamente, sendo que a equipe que não estiver presente será eliminada da partida em questão.
  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.
  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.
  6. Ajustes gerais / de partida
     1. Loja: Aleatória.
     2. Rounds: 13
     3. Ouro: 1500
     4. Vida: 200
     5. Tamanho da equipe: 4 (squad)
     6. Espectadores permitidos: Somente Árbitros da CGS
  7. Regras: equipamentos, pets e personagens.
     1. Será permitido subir em casas e plataformas.

## PERSONAGENS VÁLIDOS:

11.7.2.1.  SÓ ALOK DE ATIVAÇÃO

11.7.2.2.  MAXIM

11.7.2.3.  MOCO

11.7.2.4.  LAURA

11.7.2.5.  KELLY

11.7.2.6.  KLA

11.7.2.7.  PALOMA

11.7.2.8.  MARO

11.7.2.9.  JOSEPH

11.7.2.10.  CAROLINE

11.7.2.11.  FORD

11.7.2.12.  ANITTA

11.7.2.13.  ANDREW

11.7.2.14.  JOTA

## PETS VÁLIDOS

11.7.3.1.  PUNKIN

11.7.3.2.  DOM PISANTE

11.7.3.3.  BRABUÍNO

11.7.3.4.  PATOPINHO

11.7.3.5.  MESTRE TRIGO

## ARMAS VÁLIDAS:

11.7.4.1.  MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND

11.7.4.2.  DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND

11.7.4.3.  1 M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR)

11.7.4.4.  FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)

11.7.4.5.  MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)

11.7.4.6.  XM8

11.7.4.7.  UMP

11.7.4.8.  AUG

11.7.4.9.  M500

11.7.4.10.  MP40

11.7.4.11.  DUAS USP

11.7.4.12.  G18

11.7.4.13.  P90

11.7.4.14.  TOMPSON

* 1. LEMBRANDO QUE SÓ É PERMITIDO O QUE ESTÁ NA LISTA.
  2. Caso alguma equipe descumpra um dos itens será eliminada do campeonato.

## Denúncias só serão aceitas com vídeo e provas

* 1. Restrições de elementos de jogo. Os árbitros poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento do jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.
  2. Uso do chat do jogo: Somente poderá fazer uso do chat na CGS e durante o jogo para falar sobre dúvidas importantes ou responder ao Árbitro. Caso essa regra não seja respeitada, a equipe do jogador que a descumprir, poderá ser eliminada da partida.
  3. Resultados. Ao final de cada partida, as equipes são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação de cada partida.
  4. Transmissões. Os jogadores do torneio ficam proibidos de realizar transmissões, assim como participarem de transmissões de terceiros, em qualquer plataforma de streaming, durante o horário da transmissão das partidas do seu grupo, estando seu time jogando ou não. Caso não tenha transmissão oficial, o jogador pode transmitir apenas sua partida desde que solicite autorização por Ticket, não sendo permitida a transmissão por terceiros.
  5. Jogadores não inscritos. Caso o árbitro verifique que alguma equipe está jogando com um jogador não inscrito ou com nick incorreto, ele removerá toda a equipe. Portanto, verifique se sua conta de jogo está cadastrada corretamente e se o jogador está inscrito na competição.

# DESCONEXÕES E REMAKES.

* 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.
  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.
  3. Ping alto. O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet durante as fases online, caso tenha fase online. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

# COMPORTAMENTO NA MÍDIA

* 1. As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com a CGS, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização.
  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.

# DO RESULTADO FINAL

* 1. A premiação será paga em até 60 dias após o final da competição, em conta dos vencedores.
  2. A venda de vagas em nosso campeonato é proibida.

# DA PREMIAÇÃO

|  |  |
| --- | --- |
| COLOCAÇÃO | PREMIAÇÃO |
| 1° Lugar | R$ 1000,00 |
| 2° Lugar | R$ 500,00 |
| 3° Lugar | R$ 250,00 |

1. **AS ALTERAÇÕES DAS REGRAS**
   1. A comissão organizadora se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da CGS.

## 

ATENDIMENTO

Em caso de dúvidas do processo de inscrição e questionamentos sobre as regras, entre em contato via: <https://discord.gg/dUNCXf9f> (Comunidade > Duvidas) ou <https://w.app/94MkDr> (Entrando em contato com um dos administradores)