

COPA ESCOLAR DE GAMES

REGULAMENTO ESPECÍFICO | FREE FIRE

DA DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Este regulamento específico é complementar ao Regulamento Geral estabelecidas pela Comitê Organizador da Copa Escolar de Games, que devem ser cumpridas em todos os momentos.

Parágrafo Único - Em caso de conflitos entre o Regulamento Geral e este Regulamento Específico, as disposições do Regulamento geral devem prevalecer.

Art. 2º. As Equipes/Atletas devem:

- A. Estar em conformidade com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição, o qual determina as condições para que um Atleta possa participar do Campeonato;
- B. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos Regulamentos Geral e Específico da Modalidade, o que incluir respeitar as normas, éticas e morais estabelecidas pela Competição;
- C. Ter uma conta válida na plataforma Discord e estar no servidor oficial da competição;
- D. Ter uma Tag/Nickname não podendo este ser alterado durante todo o período da competição;
- E. O uso de Emuladores ou Mobiladores é estritamente proibido.
- F. Jogar em suas contas individuais, vedado que outras pessoas joguem na conta do mesmo, o que garante a integridade do Campeonato;

G. Conhecer as regras e configurações em sua totalidade, a fim de que possam competir de forma justa e transparente.

Art. 3º. Casos omissos e penalidades:

A. Em caso de atitudes antidesportivas, a Coordenação de Modalidade (CM) poderá aplicar as sanções disciplinares previstas no Regulamento Geral da competição, conforme estabelecido no Regulamento Geral. Além disso, a Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa online.

B. Em casos omissos serão resolvidos pela Comissão Disciplinar (CD), Com anuência da Coordenação de Modalidade (CM), deverá tomar as decisões necessárias, desde que não contrariem o Regulamento Geral.

DAS EQUIPES

Art. 4º. A competição será realizada com três (3) grupos, cada um contendo 12 equipes, totalizando 36 equipes, podendo sofrer alterações de acordo com o Regulamento Geral da competição.

Parágrafo Único – Cada equipe deverá ser composta por 5 estudantes-atletas, devendo ser mista, tendo no mínimo 2 estudantes-atletas do sexo oposto compondo a equipe, com a opção de no máximo 1 reserva seguindo as orientações descritas no Regulamento Especifico e Geral da competição.

DAS FASES DO TORNEIO E PONTUAÇÃO

Art. 5º. A competição será dividida em três etapas: a primeira e segunda será realizada em ambiente virtual, com as partidas disputadas online, e a terceira ocorrerá em local físico, em datas e horários seguindo o Regulamento Geral da competição e informados aos participantes com antecedência.

Parágrafo Único – Todo atleta irá passar pela verificação antes e após o termino dos jogos.

DAS PARTIDAS ONLINE

Art. 6º. O uso da plataforma Discord é totalmente obrigatório durante a fase online, seguindo o Art. 2º item C deste mesmo Regulamento.

Art. 7º. É Obrigatório que todo estudante-atleta ative a opção de gravar partida, uma vez solicitado deverá ser apresentado.

Art. 8º. Etapa Battle-Royale:

A. Na fase Battle-Royale serão sorteados aleatoriamente grupos com ate 12 equipes do qual os jogos serão Melhores de quatro (4) Salas (MD4);

B. A definição de grupos será aleatória, definido por sorteio, seguindo as regras do Regulamento Geral;

C. As 16 melhores equipes na Tabela geral seguirão para a Etapa Contra-Squad (CS);

D. A tabela de pontuação da Fase classificatória será conforme descrito abaixo:

Tabela de Pontuação		
Colocação	Pontos	Pontos de abate
1º	15	1 Ponto por abate
2º	12	
3º	10	
4º	8	
5º	6	
6º	5	
7º	4	
8º	3	
9º	2	
10º	1	
11º	0	
12º	0	

Art. 9º. Etapa Contra-Squad (CS):

A. Todos os confrontos na Etapa Contra-Squad (CS) serem melhor de 3 salas (MD3);

B. As regras do 4v4 será passada na reunião informativa e disponibilizada em PDF;

C. Na fase Contra-Squad (CS) os confrontos das oitavas de finais serão determinados conforme a classificação da Etapa Battle-Royale, como mostrado tabela abaixo;

Oitavas de finais		
Nº	Confrontos	
1	1º	16º
2	2º	15º
3	3º	14º
4	4º	13º
5	5º	12º
6	6º	11º
7	7º	10º
8	8º	9º

I. Os campeões da Oitavas de finais seguirão adiante como mostrado na tabela do Item D;

D. Na fase Contra-Squad (CS) os confrontos das quartas de finais serão determinados conforme a classificação do Item C, como mostrado tabela abaixo;

Quartas de finais		
Nº	Confrontos	
1	1º	8º
2	2º	7º
3	3º	6º
4	4º	5º

I. Os campeões de cada confronto passarão para a fase presencial;

DAS PARTIDAS PRESENCIAIS

Art. 10º. Etapa presencial:

- A. A Etapa presencial será composta por semifinais e final, sendo as semifinais em formato melhor de 3 salas (MD3) e a final em formato melhor de 5 (MD5);
- B. Os atletas deverão levar seu próprio equipamento: incluindo Smartphone e carregador, sendo optativos Fone de Ouvido/Headset;
- C. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais que não contrariem o Regulamento Geral poderão ser aplicadas.

DOS MAPAS

Art. 11º. Lista de mapas:

Parágrafo Único – A lista de mapas pode ser atualizada pela Coordenação de Modalidade (CM).

- A. Bermuda
- B. Purgatory
- C. Kalahari
- D. Bermuda 2.0
- E. Alpine
- F. Nexterra

Art. 12º. Escolhas dos mapas:

Parágrafo Único – as escolhas dos mapas da Etapa Battle-Royale será decido por sorteio na reunião Informativa, na Etapa Contra-Squad (CS) será decido pelos capitães de ambas equipes.

DAS FORMAÇÕES

Art. 13º. Regras para formação:

Parágrafo Único – Cada equipe deve manter, por toda a duração do torneio, 04 (quatro) jogadores na formação principal (“Equipe Titular”), e no máximo 01 (um) substituto (“Reserva”). As equipes poderão substituir os jogadores da “Equipe Titular” apenas com o “Reserva” cadastrado, desde que a equipe tenha feito a inscrição de reserva. A equipe deve informar a Coordenação de Modalidade (CM) por meio do Capitão com pelo menos 5 minutos de antecedência de qualquer partida.

DOS PROCEDIMENTOS DO JOGO

Art. 14º. Os horários das partidas estarão disponíveis nos canais de comunicações oficiais da Copa Escolar de Games estabelecidos no Regulamento Geral da competição.

Art. 15º. Os(as) atletas deverão estar online com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida no Discord Oficial da competição. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos.

Parágrafo Único – Cada equipe deverá ter no saguão pelo menos 4 jogadores presente para o início da partida, ficando vedado a entrada após o início do mapa.

Art. 16º. Da Etapa Contra-Squad (CS), seguindo o Art. 12º deste mesmo Regulamento os capitães devem escolher os vetos/banimentos de mapas, caso não haja não seja feito realizado os vetos/banimentos ficará a critério da Coordenação de Modalidade (CM) a escolha dos mesmos.

Art. 17º. Seguindo o Art. 9º, item B deste mesmo Regulamento caso seja quebrado algumas das regras definidas pela Coordenação de Modalidade (CM), o mesmo poderá solicitar o ponto para a equipe adversária, da que comentou a infração.

DAS CONDUTAS E PUNIÇÕES

Art. 18º. Uso de Bugs e Glitches:

Parágrafo Único – O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por WO.

Art. 19º. Código de conduta:

A. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará punição direta à equipe infratora;

B. O Coordenação de Modalidade (CM) deve ser chamado no chat do Discord no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso a Comissão Disciplinar (CD) solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma.

C. A Copa Escolar de Games se reserva no direito de produzir/reproduzir todos os Vídeos/Replays dos jogos realizados.

POR FORÇAS MAIORES

Art. 20º. Falha nos servidores:

Parágrafo Único – Em caso de falha nos servidores da GARENA, será permitido remake da partida, desde que a falha seja comprovada por todos os jogadores envolvidos e devidamente reportada a Coordenação de Modalidade (CM).

Rio Branco – Acre, 19 de fevereiro de 2024