

REGULAMENTO OFICIAL



**SELETIVA DO E-GALO
FREE FIRE**

REGULAMENTO OFICIAL
SELETIVA DO E-GALO

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO E PROPÓSITO	3
CAPÍTULO II – ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES	4
CAPÍTULO III - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES.....	5
CAPÍTULO IV – FORMATO DA COMPETIÇÃO	7
CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO.....	11
CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	12

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

Art. 1 – Este documento tem como finalidade, reger a competição intitulada SELETIVA E-GALO, que acontecerá de maneira On-line organizada pela SporTI em conjunto com o Clube Atlético Mineiro.

Art. 2 – O que está estipulado aqui será denominado como regras oficiais (Regras) as quais se aplicam a todos os participantes. Ao se registrar, todos os participantes aceitam cumprir estas Regras, que estão sujeitas mudança em qualquer momento que a SporTI considerar.

Art. 3 – Em caso de requerer um esclarecimento ou resolução de um conflito, poderá consultar os Árbitros por meio do suporte ao jogador da SporTI, somente a sua decisão será válida e definitiva.

CAPÍTULO II – ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

Art. 1 – Idade: Nenhum jogador será considerado elegível para participar se não tiver cumprido 16 anos de idade na data limite de inscrições dos torneios, sem exceções.

Art. 2 – Nacionalidade: Para participar cada jogador deverá contar com a nacionalidade ou naturalidade brasileira, mesma região onde a Liga acontecerá.

Art. 3 – Residência: Para fins destas Regras, se define como residência estar de maneira física e legal no território brasileiro. Para participar, cada jogador deverá ser residente no Brasil, onde o torneio ser realizada.

Art. 4 – Estrangeiros: Será considerado estrangeiro qualquer jogador que não tem a nacionalidade e residência no Brasil.

Art 5 – Prova de nacionalidade: Caso a SporTI venha requerer evidência documental que valide a nacionalidade dos jogadores, a evidência documental aceitável de nacionalidade inclui somente elementos legais e oficiais, tais como: passaporte vigente, cédula de identidade, carta de naturalidade, certidão de nacionalidade, certidão de nascimento.

CAPÍTULO III - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Art. 1 – O período de inscrição de atletas se encerrará no dia **25/09/2020, às 18:00**.

§1o - O valor da inscrição é de **R\$ 29,90 (vinte e nove reais e noventa centavos)**, por jogador.

Para sócios torcedores ativos e adimplentes do **Clube Atlético Mineiro – Programa GALO NA VEIA**, o valor da inscrição será de **R\$ 19,90 (dezenove reais e noventa centavos)**. Para tal, o jogador deverá informar dentro do portal da **e-SporTI** o número de sócio cadastrado como sócio torcedor para a obter o desconto e aprovação de sua inscrição.

§2o - A inscrição deverá ser feita pela plataforma **e-SporTI**, disponível em <https://e-sporti.com.br/organizacao/galo/campeonatos/2020-9-copa-e-galo-free-fire>

§3o - Não é permitido mais de uma inscrição por jogador, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

§4o - Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for descoberto que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante será desclassificado imediatamente.

Art. 2 - Cada jogador inscrito deverá preencher e introduza o seu nick do Free Fire com os mesmos caracteres que aparecem no jogo na área “Minha conta”, dentro do painel **e-SporTI** bem como todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela **ORGANIZAÇÃO**.

§1o - Caso não consiga adicionar seu nick por causa de caracteres especiais, abra um chamado com o chat do suporte da plataforma ou envie um e-mail ara competicoes@sporti.com.br e nos envie seu nick exatamente como está escrito no jogo juntamente com o ID para adicionarmos a sua conta manualmente.

§2o - 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, o qual se informará com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, os Árbitros se reservam o direito de expulsar o jogador que está descumprindo a regra.

REGULAMENTO OFICIAL
SELETIVA DO E-GALO

Art. 3 - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **25/09/2020**.

Art. 4 - Caso o limite de vagas de jogadores seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição do jogador;
- b) situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) sorteio.

§1o – O limite de vagas para a competição é de 480 jogadores.

Art. 5 – Os jogadores são responsáveis por seus próprios equipamentos, sendo tais como;

§1o – A proteção e funcionamento de seu celular ou tablet.

§2o – Software que joguem.

§3o – Estabilidade de conexão a Internet.

§4o – A porcentagem e estado da bateria.

§5o – Atualizar o jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.

§6o – Rendimento do jogo em seus dispositivos.

CAPÍTULO IV – FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 1 – Os jogadores serão divididos em grupos de no máximo 48 jogadores cada, para a disputa da fase de classificação. Nesta fase, deverão ser obedecidos os seguintes critérios:

§1o – Disputa Md1 – Melhor de 3 quedas (uma em cada mapa)

§2o – Número máximo de grupos: 10

§3o – Número máximo de jogadores por grupo: 48

§4o – Formato: Eliminação direta (os melhores qualificados por grupo avançam e os demais são eliminados). Quantidade a definir em função da quantidade de inscritos e quantidade de grupos formados.

§5o – Partida ou Jogo. Uma instância de uma competição em que se joga até que se determine um ganhador. Neste caso, até que somente um jogador permaneça em pé.

§6o – Será respeitado o intervalo de 5 minutos entre as quedas.

Os dias e os horários serão definidos NO SÁBADO, 26/09/2020, após sorteio automático da plataforma.

Art. 2 – Na segunda fase (disputa mata-mata), serão jogadas as semi finais e finais do Torneio. Nesta fase, deverão ser obedecidos os seguintes critérios:

§1o – Disputa Md1 – Melhor de 3 quedas (uma em cada mapa) Semifinais

Disputa Md1 – Melhor de 6 quedas (duas em cada mapa) Final

§3o – Número máximo de jogadores por partida: 48

§4o – Formato: Eliminação direta (os 48 melhores jogadores das semifinais passarão à finais do torneio)

§5o – Partida ou Jogo. Uma instância de uma competição em que se joga até que se determine um ganhador. Neste caso, até que somente um jogador permaneça em pé.

REGULAMENTO OFICIAL
SELETIVA DO E-GALO

§6o – Será respeitado o intervalo de 5 minutos entre as quedas.

SEMI-FINAIS (quinta-feira, 01/10/2020)

INÍCIO: 21 Horas

FINAL (sexta-feira, 02/10/2020)

INÍCIO: 20 Horas

Art. 3 – Para obter a vitória em uma partida se usará o seguinte sistema de pontos, que determinará os resultados de cada um dos seguintes casos:

§1o – Em qualquer rodada de torneio pontuável, se usará para determinar quais são os jogadores que avançam para a rodada seguinte.

§2o – Nas fases de mata-mata, eles serão usados para determinar quem se classifica para a final e quem serão os vencedores do torneio.

PONTOS POR COLOCAÇÃO		PONTOS POR KILL + 2 PONTOS
01º LUGAR	20 PONTOS	
02º LUGAR	17 PONTOS	
03º LUGAR	15 PONTOS	
04º LUGAR	13 PONTOS	
05º LUGAR	12 PONTOS	
06º LUGAR	10 PONTOS	
07º LUGAR	06 PONTOS	
08º LUGAR	04 PONTOS	
09º LUGAR	03 PONTOS	
10º LUGAR	02 PONTOS	
11º LUGAR	01 PONTOS	
12º AO 48º LUGAR	00 PONTOS	

Art. 4 - Em caso de que dois ou mais jogadores empatem em pontos de classificação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

§1o – 1º critério: Pelo melhor lugar obtido em uma das quedas disputadas.

§2o – 2º critério: Pelo número de kills totais de cada jogador, na fase disputada.

Art. 5 – Os árbitros são membros da SporTI que tem responsabilidade de julgar cada assunto, pergunta e situação que ocorra antes, durante e imediatamente depois de cada jogo. As decisões dos Árbitros são definitivas e não poderão ser discutidas nem mudadas uma vez tomadas.

REGULAMENTO OFICIAL
SELETIVA DO E-GALO

Art. 6 – Cada torneio será jogado com a versão atual disponível do jogo.

Art. 7 – Os jogadores poderão verificar a data e horário de suas partidas neste regulamento e também no portal da e-SporTI, na página do torneio e notícias veiculadas.

Art. 8 – Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora indicada para o início das partidas para poder se apresentar no lobby do jogo. Finalizado esse tempo, o jogo iniciará sem esperar nada mais, podendo o jogador que não estiver presente ser eliminado da competição. Este tempo de tolerância é valido somente para a 1ª queda de cada rodada.

Art. 9 – Os Árbitros serão os responsáveis de criar a sala de jogo oficial. São eles que invitarão os jogadores por meio da plataforma **DISCORD** a se unirem à sala entregando os dados desta. Os dados do servidor do discord serão enviados previamente por e-mail aos jogadores para acesso antes e durante as partidas.

§1o – Ajustes gerais / de partida

Modo: Clássico

Mapa: Bermuda / Purgatório / Kalahari

Permitir espectadores: Somente Árbitros da SporTI

Art. 10 - Poderão ser adicionadas restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se há erros conhecidos de algum elemento de jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma deliberada ou intencional, poderá ser motivo de derrota e expulsão do jogador na competição.

Art. 11 – Somente poderá fazer uso do chat para falar sobre dúvidas importantes ou responder ao Árbitro.

Art. 12 – Ao final de cada partida, os árbitros serão os responsáveis por fazer a captura da tela de resultados e reportá-la na página da partida.

Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação na SporTI para cada partida.

Art. 13 – Em caso de haver transmissão oficial da SporTI, não se permitirá que os

REGULAMENTO OFICIAL SELETIVA DO E-GALO

jogadores transmitam as suas partidas de Circuitos publicamente. Os jogadores somente podem transmitir suas gravações uma vez terminada a transmissão por parte da SporTI.

Art. 14 – Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo. fazê-lo 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.

Art. 15 – 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 10 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.

Art. 16 – O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO

Art. 1 - A competição oferece a seguinte premiação:

1º colocado: Vaga para integrar a equipe inicial de Free Fire e-Galo

2º colocado: Vaga para integrar a equipe inicial de Free Fire e-Galo

3º colocado: Vaga para integrar a equipe inicial de Free Fire e-Galo

4º colocado: Vaga para integrar a equipe inicial de Free Fire e-Galo

Art. 2 – A premiação é de responsabilidade do Organizador da Competição.

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1 - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2 - A SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra ou danos em aparelhos smartphones ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos.

Art. 3 - As seguintes ações estão totalmente proibidas e serão sujeitas a sanções e critério dos Árbitros.

§1o – Confabulação. Qualquer acordo ou ação entre 2 ou mais jogadores para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado.

§2o – Hacker. Qualquer modificação ao cliente do jogo.

§3o – Aproveitamento. Usar de maneira intencional qualquer erro dentro do jogo para tentar tirar vantagem.

§4o – Representação. Jogar na conta de outro jogador.

§5o – Obscenidade e discriminação. Usar linguagem obscena, vil, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, injuriosa, caluniosa ou difamatória.

§6o – Assédio. Atos sistemáticos, hostis e repetidos que realizam para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade.

§7o – Discriminação e difamação. 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.

REGULAMENTO OFICIAL
SELETIVA DO E-GALO

§8o – Declarações negativas. Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou está designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da SporTI ou do Clube Atlético Mineiro.

§9o – Atividade criminal. Estar envolvido em atividade que está proibida por uma lei, estatuto ou tratado comum.

§10o – Suborno. Oferecer presentes a um jogador, treinador, diretor, árbitro, funcionário da SporTI, Clube Atlético Mineiro ou a outra pessoa relacionada a Competição por serviços que beneficiem nos resultados da competição

§11o – Engano. Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros.

§12o – Confidencialidade. Nenhum membro de equipe pode revelar nenhuma informação confidencial proporcionada pela Player1 por nenhum método de comunicação.

§13o – Tentar obter vantagem por meio de informação indevida observando as telas dos adversários ou de casters / transmissão, etc.

Art. 4 - Infrações. Depois de descobrir que qualquer membro de um jogador cometeu violação das regras especificadas acima, a SporTI pode, sem limite de autoridade, emitir sanções a seu critério.

Art. 5 - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.