



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

## JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

Fase Intercampi - IFPB



# 2022

## REGULAMENTO ESPECÍFICO

### FREE FIRE



**INSTITUTO FEDERAL**  
Paraíba

Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis  
Diretoria de Educação Física e Esporte



# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

## REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada Ejifpb 2022, que acontecerá de forma remota – online – no Brasil e será organizada pela Comissão Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Free Fire.

**Art. 2º** - O que está estipulado neste documento será denominado como regras oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes. Ao realizar a inscrição, todos os estudantes-atletas aceitam cumprir estas regras.

### DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

**Art. 3º** - É proibida a abertura de sala com a ação de “reviver”;

**Art. 4º** - Loja: deve permanecer fechada.

**Art. 5º** - Um jogador do time precisa de Tag que identifique a equipe e entrar em primeiro no Slot;

### DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

**Art. 6º - Caracterização dos jogadores:** Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e poderá ter um (1) jogador reserva.

**Art. 7º - 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.

**Art. 8º - 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. 9º - Ausência de Jogador ou Equipe:** Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto - criação da sala - para iniciar. Caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou não ganhará pontos na rodada, sendo considerado desistência (W.O. - Without Opponent).

### DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

**Art. 10º - Registro de Jogadores:** Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento Geral.

**Art. 11º** - Deverá ser indicado, no formulário de inscrição, o jogador que será considerado o líder da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

**Art. 12º - Nomes de Equipes e Jogadores:** O nome da equipe será escolhido pelos jogadores e deverá fazer alusão ao IFPB e ao campus. A Comissão Organizadora se reserva ao direito de rejeitar um nome de jogador e/ou equipe caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, podendo a chegar em desclassificação da equipe na competição.





# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

**Art. 13º - 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. 14º - 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. 15º - Responsabilidades 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. A decisão de qual equipe/jogador será responsável por sediar a partida acontecerá por sorteio, ou seja, todos os jogadores inscritos devem possuir tickets de criação de sala personalizadas disponíveis, caso necessário.

**Art. 16º - Emuladores:** Não é permitido jogar em emuladores. A Coordenação Técnica se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.

## DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

**Art. 17º -** A Fase Intercampi poderá contar com até sessenta e quatro (64) equipes e acontecerá em até três (3) fases:

**Art. 18º -** Todas as equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente (sorteio físico ou eletrônico) em grupos balanceados (diferença máxima de uma equipe entre os grupos formados) de até 12 equipes.

**§2º -** Em cada grupo, as equipes se enfrentarão em três (3) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório, iniciando com o mapa Bermuda.

**§3º -** De cada grupo, classificar-se-ão para a próxima fase as seis (06) melhores equipes.

**I -** Este procedimento será repetido até a formação de um grupo único de até doze (12) equipes (fase final), quando as equipes se enfrentarão em quatro (4) partidas intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório, iniciando com o mapa Bermuda.

**§4º -** As pontuações de todas as fases serão atribuídas conforme o quadro a seguir.





# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

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
12º Colocado	Não pontua
<b>Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto</b>	

**§5º - 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.

**§5º -** É de responsabilidade de cada SQUAD (através do CAPITÃO ou da CAPITÃ), obrigatoriamente, o registro da foto de tela como resultado e o envio para comissão organizadora, caso seja solicitado.

## DO CALENDÁRIO DO EVENTO

**Art. 19º -** A tabela de jogos poderá ser acessada na página do evento (<https://www.ifpb.edu.br/prae/defe/eventos-e-acoas/jogos-eletronicos-1/edicao-2022>) após o sorteio.





# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

## DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

**Art. 20º - Decisões.** Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Disciplinar do eJIFPB 2022.

**Art. 21º - Imprevistos.** A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Coordenação Técnica aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Coordenação Técnica pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo deste regulamento.

**Art. 22º -** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

**Documento aprovado pela Comissão Organizadora local dos e-JIFPB - 2022**

*SILVIO ROMERO DE ARAÚJO FARIAS*

**Diretor da DEFE**

