



REGULAMENTO - FREE FIRE

Este documento descreve as regras oficiais que devem ser seguidas no CAMPUS PARTY, no qual todos os jogadores e equipes participantes concordaram respeitar no ato da inscrição/participação. O não cumprimento destas regras pode acarretar penalidades conforme descrito.

Fique atento, pois nossas regras estão em constante atualização para o melhor andamento da competição.

Deve-se lembrar que é sempre a administração do torneio que tem a última palavra, e que as decisões que não são especificamente atendidas ou detalhadas neste livro de regras podem ser tomadas em casos extremos para preservar o fair play e o espírito desportivo.

Nós esperamos que você, como um participante, espectador, patrocinador ou imprensa tenha uma competição agradável e nós faremos o nosso melhor para torná-la justa, divertida, emocionante e competitiva para todos os envolvidos.

1 - INTRODUÇÃO

1.1 Abrangência

As regras mencionadas neste livro de regras serão aplicadas exclusivamente na CAMPUS PARTY.

1.2 Termo de concordância

Os jogadores participantes devem estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento, será desconsiderado.

1.3 As alterações das regras

A administração da CAMPUS PARTY 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.



No caso de eventos presenciais, a alteração das regras, dentro do prazo, de 48 horas do início do evento, serão atualizadas via msg de texto ou pelos organizadores no local do evento;

1.4 Administração do Torneio

Os organizadores do torneio serão os responsáveis pelo entendimento e aplicação das regras. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (administradores), nos reservamos ao direito de corrigir, seja revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência para manter o padrão do evento para todos os participantes.

1.5 Fuso horário

A plataforma organizadora irá exibir os horários da partida de acordo com o fuso horário de BRASÍLIA.

Os horários das partidas, check-ins, sorteios etc., são determinados pela Organização e estão sujeitas a alterações.

Atrasos e antecipações nos horários determinados neste regulamento realizadas pela Organização não podem ser objetos de contestação pelos participantes, sendo que, a prioridade é a preservação do cronograma do evento e as alterações não garantem nenhum direito aos jogadores.

Verifique o fuso horário para que não seja penalizado por WO.

1.6 Participação de funcionários

Os jogadores não podem ser proprietários ou funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato.

2 - DAS INSCRIÇÕES

As inscrições deverão ser realizadas no site da [CAMPUS PARTY](#) ou no da [GAME SPACE](#) e serão disponibilizadas, ao todo, 32 (trinta e duas) vagas. A inscrição no local somente ocorrerá caso algum time inscrito não compareça ou, ainda, caso as vagas não tenham sido preenchidas pré-evento.



2.1 Elegibilidade dos jogadores

É proibida a inscrição de jogadores menores de 12 (doze) anos. Jogadores maiores de 12 e menores de 18 anos precisam de autorização dos responsáveis para jogar.

A autorização deverá ser escrita pelos responsáveis, assinado com assinatura igual ao documento de identificação, e enviado junto com documento de identificação do assinante e do jogador para o e-mail da Organização

2.2 Regras

Qualquer jogador que queira participar do torneio de FREEFIRE da CAMPUS PARTY e organizado pela GAME SPACE, deverá seguir as regras deste playbook, sob pena de ser impedido de participar ou de ser desclassificado.

- Os jogadores precisam ser participantes de uma única equipe;
 - Fazer apenas um registro do time no torneio;
 - Aceitar tudo imposto pela CAMPUS PARTY e pelo livro de Regras a qualquer momento do torneio;
 - A classificação indicativa do FREEFIRE é de 12 anos. Os jogadores menores de 18 anos precisam de autorização dos responsáveis para jogar.
 - A autorização deverá ser escrita pelos responsáveis, assinado com assinatura igual ao documento de identificação, e enviado junto com documento de identificação do assinante e do jogador para o e-mail da Organização.

Em caso de dúvidas, os jogadores devem acessar algum representante da CAMPUS PARTY ou da GAMESPACE no local do evento

3 ELEGIBILIDADE DAS EQUIPES

3.1 Equipe

Para participar de nossos eventos é necessário atender a alguns critérios, sendo eles:



- Time completo com no mínimo 4 jogadores;
- Qualquer jogador que for participar por uma equipe é obrigatório a inscrição no time inscrito;
- Estar com todos os jogadores e completos inscritos no torneio antes do término do prazo de inscrição do torneio;
- Não ter restrição nas contas de jogo;

4 REGRAS GERAIS

4.1 Contato com a Administração do Torneio

Os times devem designar um representante para entrar em contato com os administradores do torneio a qualquer momento por meio do discord na página da partida, no momento da partida ou no local do evento, no caso da etapa presencial, procurando pelo administrador do torneio.

Quando entrar em contato pelo discord, selecione o canal adequado para abrir seu ticket de dúvida, colocando de forma clara sua solicitação para que outros que tenham a mesma dúvida possam entender.

O prazo de resposta é de até 24h da data do envio. A organização pode solicitar o encaminhamento da solicitação por email, caso entenda necessário

A chamada no canal de chat da partida é somente para situações relacionadas à partida em andamento. Não haverá tratamento de dúvidas que não sejam sobre a partida que esteja em andamento.

Para os demais integrantes do time, haverá uma canal no discord para interação mas não serão tratados questões relativas ao andamento do campeonato. Essas questões só serão analisadas pelo canal direto de comunicação com os capitães.

4.2 Código de Conduta

Todos os participantes dos eventos da CAMPUS PARTY concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros.



Ofensas a qualquer participante da CAMPUS PARTY será avaliada pelos Organizadores e pode acarretar advertência ou punição direta à equipe infratora.

Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição. Os resultados não serão alterados nas partidas em que a equipe desclassificada participou, salvo se for a equipe vencedora, ocasião em que a vaga será dada à equipe seguinte, nesse caso, pelo critério de pontuação.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, a organização decidirá se os times serão desclassificados ou se a partida deverá continuar.

4.3 Como reportar

A organização deve ser chamada na página da partida ou pessoalmente, no caso de evento presencial, no momento do ocorrido.

O caso será analisado no mesmo instante ou caso o organizador solicite, a partida deverá acontecer até o final e a decisão será após o término da mesma. Ofensas por áudio devem ser gravadas para serem utilizadas como prova. Jogadores com nickname ofensivo também serão avaliados pela administração em casos de Report e também serão punidos pelo código de conduta.

4.4 Provas

Apenas serão levadas em consideração provas obtidas através do site e servidores da plataforma organizadora e da GAMESPACE. Provas obtidas através de transmissões de jogadores ou qualquer outro local não mencionado neste livro, não serão aceitas.

4.5 Conta do Jogo

Os jogos do torneio serão realizados pelos servidores escolhidos pela Organização.

Se qualquer participante do Torneio estiver registrado duas ou mais contas, vinculadas ao mesmo ou aos demais times associados, o mesmo estará sujeito a penalidades e ou multa.

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros.



Não é permitido a troca de conta de jogo durante o torneio. O jogador deve permanecer com a mesma conta até o final da competição.

Não é permitida a cessão da conta de jogo a terceiros ou o uso de contas pertencentes a outros players.

4.6 Punição

Caso comprovado o ato, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou serão todos banidos permanentemente e desclassificados de seus torneios atuais.

4.7 Uso de computador de terceiros

Não será permitido o uso de computadores ou conta de terceiros.

4.8 Número de jogadores por time

NO MOMENTO DA INSCRIÇÃO OS TIMES DEVEM INCLUIR 04 (QUATRO) JOGADORES DO TIME TITULAR. OS RESERVAS, COACHS E MANAGER PODERÃO SER INCLUÍDOS POSTERIORMENTE COM A ORGANIZAÇÃO DO TORNEIO. UM JOGADOR NÃO PODE ACUMULAR A FUNÇÃO DE COACH OU MANAGER.

4.9 Quantidade mínima de jogadores por equipe

Será considerado desistência quando um time estiver com 3 jogadores ou menos na Plataforma em até 2 minutos antes do horário programado para início do torneio. Casos de força maior para extensão do tempo deverão ser analisados pela administração do torneio no local.

As duas equipes devem estar 15 MINUTOS ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA com os 4 jogadores no servidor.

AS EQUIPES TERÃO 5 MINUTOS PARA ENTRAR NO LOBBY E MAIS 5 MINUTOS PARA INICIAR A PARTIDA.

Os jogos não iniciarão com 3 jogadores, sendo que o time que não completar a equipe para início da partida até o término dos tempos limites determinados será penalizada com W.O. e consequente eliminação do torneio.



Ao time vencedor será concedida a vitória pelo placar mínimo.

Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo evento que ainda estiver em andamento, os organizadores devem atuar para aguardar o término da partida.

Havendo possibilidade, os organizadores poderão iniciar outra partida da tabela do torneio, caso os respectivos times estejam prontos a fim de não atrasar o cronograma do evento.

Os times que se recusarem a antecipar a partida serão desclassificados, caso não haja uma justificativa para a recusa.

Jogadores que não estejam presentes na arena terão um prazo de no máximo 5 minutos para comparecer ao local, sob pena de desclassificação do time.

6 ETAPA PRESENCIAL CAMPUS PARTY 2024 - 06 E 07 DE SETEMBRO

A organização se reserva ao direito de alterar o modo de jogo a seu exclusivo critério, com o objetivo de trazer uma melhor experiência ao evento, inclusive no aumento ou diminuição do número de times.

Os jogos do torneio até as semifinais ocorrerão presencialmente no dia 06 de Setembro de 2024 a partir das 10h30 e se encerram no dia 06 de Setembro de 2024 às 19h00. A grande final será disputada no dia 07 de Setembro a partir das 11h00;

A organização tem o direito de alterar o início e o fim das partidas conforme fatores internos ou externos.

A decisão será informada pelo Whatsapp, na página da partida ou no local do evento, no caso da etapa presencial, podendo ser publicada na página do evento, nas redes sociais e no grupo de capitão dos times, caso haja.

A publicação em um dos canais de divulgação é suficiente, não havendo necessidade de publicação em todos eles.

As finais da etapa presencial ocorrerão no dia 07 de Setembro



A cerimônia de premiação acontecerá no último dia do evento e é OBRIGATÓRIA a participação de pelo menos um membro da equipe para a cerimônia de premiação no local, sob pena de não recebimento do prêmio.

A não participação no dia das finais eliminará automaticamente o time, sem qualquer direito.

7 PREMIAÇÃO

A premiação prevista é de R\$5.000,00 (cinco mil reais) e a distribuição será na forma adiante exposta:

1º Colocado: R\$ 3.000,00 (três mil reais);

2º Colocado: R\$ 2.000,00 (dois mil reais);

7.1 Pagamento a equipes e jogadores

A premiação será paga ao representante eleito pelo time sendo que este ficará encarregado das tratativas internas com o time a respeito dos valores. **O pagamento será realizado no prazo de até 90 dias após a finalização do evento.**

8 DO CAMPEONATO

8.1 Demos e Replays

Os organizadores podem, a seu critério, fazer a gravação das demos e replays.

8.2 Cheating e Fraude

Em caso de suspeita o denunciante deverá chamar alguém da Organização para relatar o fato. Todas as denúncias deverão vir acompanhadas de provas robustas para serem analisadas.

Denúncias baseadas em suspeitas não serão objeto de análise pela Organização.

Ao participar de nossas competições, você concorda que esta decisão é absoluta e indiscutível.



Ao jogar nos nossos torneios, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Todas as contas que forem ligadas ao jogador dado como cheater ou fraudador, serão banidas dos nossos campeonatos. Todas as contas que o mesmo criar em um futuro serão banidas de nossos campeonatos.

Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas de todos os eventos da temporada.

Caso algum jogador venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas o time perderá as vagas e as premiações obtidas nos últimos 30 dias (caso não tenha sido entregue).

A CAMPUS PARTY também se reserva ao direito de aplicar as sanções cabíveis aos jogadores em caso de comprovada as denúncias apresentadas.

Constatada a utilização de cheating ou fraude por parte do jogador, este bem com sua equipe serão eliminadas do evento.

8.3 Falha no sistema e Servidores

Caso haja alguma falha no sistema as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar um administrador pela Página da Partida ou um organizador no local, no caso de evento presencial, para que seja decidido o que será feito. Quando uma partida parar o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual.

8.4 Ping alto

Não será permitido que os participantes venham a pedir pausas ou remakes no decorrer do jogo por problemas pessoais de internet.

8.5 Queda do servidor e desconexões

Desconectar intencionalmente no meio de um jogo é proibido durante as partidas do Torneio. Participantes que venham a fazê-lo podem ser penalizados.



É permitido que um participante se reconecte a um jogo que ainda esteja em curso caso venha a se desconectar por problemas de internet. Nenhum participante pode solicitar pausas ou remake em casos de desconexões.

Ainda assim existem algumas condições em que os administradores do torneio podem considerar um remake, tais como:

- Caso o servidor venha a falhar e **nenhum** jogador consiga reconectar;
- Se **10 ou mais jogadores** forem desconectados ao mesmo tempo por problemas internos do próprio jogo.
- Problemas técnicos da produção com os seus specs.
- Caso o servidor apresente problemas de rollback, (lag pertinente), (travadas), mas que continue funcionando, a partida não terá remake, porém, uma queda de compensação será adicionada ao final da rodada.

8.6 Espectadores

Apenas jogadores e coachs das equipes participantes da partida podem estar nos servidores da mesma, caso haja disponibilidade;

Qualquer transmissão não autorizada pela CAMPUS PARTY e/ou pela GAMESPACE será passível de denúncia à plataforma usada. Caso a transmissão seja feita por algum time ou player do jogo, o time será automaticamente banido do Torneio.

9 FREEFIRE - CAMPUS PARTY

A organização se reserva no direito de alterar o modo de jogo a seu exclusivo critério, com o objetivo de trazer uma melhor experiência ao evento.

Os jogadores devem estar na arena de games da CAMPUS PARTY 30 minutos antes do início da partida. A ausência do time importará na desclassificação do torneio. (Caso excepcionais serão analisados pela Organização.)



9.1 Formato

Os jogos serão disputados no formato Battle Royale

Os times jogarão a Primeira Etapa do torneio no formato de quedas eliminatórias.

Os times vencedores do confronto avançam para disputar as próximas fases.

Referente a Quedas o torneio será disputado da seguinte maneira:

- Fase de grupos: 1 Queda
- Semifinais: 2 Quedas
- Final: 6 Quedas

Caso haja tempo suficiente de arena, a Organização poderá alterar as quantidades de quedas dos jogos

É vedado a qualquer jogador ou organização transmitir qualquer partida, inteira ou parcialmente, sem autorização da Organizadora.

Qualquer transmissão sem autorização que for verificada, importará na desclassificação do time do torneio. Se o torneio já tiver encerrado, o time será desclassificado, sendo o time subsequente beneficiado pelo ocorrido.

Todos os jogadores deverão seguir as orientações dos organizadores do evento. Os locais em que cada time jogará será decidido de forma aleatória pela organização.

OS TIMES QUE NÃO CONCORDAREM SERÃO DESCLASSIFICADOS DO TORNEIO.

9.1.2 Pontuação

A pontuação dos jogos será contabilizada pela organização responsável pela partida, entretanto, é obrigatório que os times tirem prints da tela de pontuação ao fim de cada jogo. Essas prints podem ser solicitadas a qualquer momento pela organização para averiguação.

Segue a tabela de Pontuação:



01 PONTO POR ABATE	
1°	12 PONTOS
2°	9 PONTOS
3°	8 PONTOS
4°	7 PONTOS
5°	6 PONTOS
6°	5 PONTOS
7°	4 PONTOS
8°	3 PONTOS
9°	2 PONTOS
10°	1 PONTO
11°- 12°	0 PONTOS

9.1.3 Desempate

Se tiver 2 (dois) ou mais equipes empatadas em pontos, o desempate será decidido pelos seus pontos de posição. Caso permaneçam empatados, o segundo critério será a soma de Booyahs, se ainda assim as equipes permanecerem empatadas será utilizada a posição da última queda jogada.

Somente times e jogadores participantes da partida em andamento deverão permanecer na arena. Todos os demais deverão aguardar no lado de fora e só adentrarem ao local do jogo quando chamado.

9.1.4 Mapas

O mapas utilizados serão: Bermuda, Nova Terra e Purgatório

9.2 Lineup e substituição de jogadores

9.2.1 Lineup



A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 4 jogadores que participaram da primeira partida no campeonato.

9.2.2 Complete na primeira partida

Ao utilizar complete na primeira partida, a administração deve ser notificada no chat da Página da Partida ou a alguém da Organização, no caso de evento presencial, para ser avaliado o uso do jogador. Caso seja reportado após a partida, o jogador será considerado membro da lineup.

Somente players que integrem a escalação do time no momento da inscrição poderão ser substitutos.

9.2.3 Jogador base inativo

Quando um jogador não fizer mais parte da equipe é importante que ele seja retirado da mesma na plataforma para que não seja considerado player ativo pela administração.

Um jogador apenas deixará de ser da base caso não jogue a primeira partida e não tenha alertado sobre uso de complete na primeira partida.

9.2.4 Substituição de jogadores da lineup

Os jogadores podem alterar sua base durante a competição caso o limite de substituição ainda não tenha sido alcançado para aquela etapa, se ultrapassado o time será desclassificado.

Se a substituição for realizada após a última partida do time em qualquer etapa, ela será válida apenas para a próxima etapa.

9.2.5 Reportar

Qualquer infração da regra deve ser reportada à administração do torneio imediatamente através dos canais de contato.

9.3 Reservas (complete)

9.3.1 Jogadores completando para outras equipes

É permitido no máximo 2 completes por equipe em uma partida. Na partida em que for utilizado complete é necessário ter no mínimo 2 jogadores do time base, ou seja, mesmo



que o time realize alterações de 2 jogadores na primeira partida que define a lineup, ele pode usar 2 da base atual com mais 2 completes, porém há um limite que é informado no item 6.1.1.

9.3.2 Limite de partidas

O time pode utilizar complete em no máximo 3 partidas. Caso o time precise utilizar completes diferentes em mais de 3 partidas será necessário entrar em contato com a administração do torneio para avaliação e se necessário permitir o uso em mais jogos, caso contrário a equipe poderá ser punida com a desclassificação do torneio.

Se for verificado que o jogador participou de mais de 3 jogos completando para a mesma equipe, ele será considerado membro da lineup e se o limite de alterações for ultrapassado, a equipe será punida com a desclassificação do torneio.

9.3.3 Jogadores permitidos

Durante o Campeonato: será permitido apenas jogadores que não estejam participando por nenhuma outra equipe do mesmo Campeonato, mesmo que o jogador tenha participado como complete por uma equipe, se ele já jogou o Campeonato, não poderá jogar novamente, mas poderá jogar o Campeonato se a equipe em que ele participou no Campeonato não tenha classificado para o torneio.

Em caso de vitória da equipe irregular, avançará a equipe que ficou em segundo lugar no ranking de pontuação. No caso das partidas no formato contra squad, a partida com escalação indevida será alterada para WO 1x0.

O report deve ser realizado o mais breve possível através dos canais de comunicação descritos neste regulamento para a desclassificação da equipe, dependendo da posição onde a equipe for desclassificada, os resultados anteriores serão alterados ou não.

Em caso de evento presencial, o report deve ser informado a um Organizador, tão logo seja detectado, ou ao final da partida. A informação deve ser repassada ao Organizador antes do início da partida seguinte, sob pena de não ser analisada a efetiva aplicação da punição ou não.

É permitido a substituição de um jogador durante uma partida, desde que respeite todo o item 9.



Caso o time precise substituir por mais de uma vez o jogador, será necessário obter autorização da administração, chamando um administrador na página da partida e explicando o motivo. Mas o jogador substituído não poderá retornar a partida.

Considerando que algumas skins podem apresentar bugs capazes de alterar o comportamento do time/jogo, gerando alguma vantagem indevida, é proibida a utilização de Skins, bonecos e afins, que serão punidas com desclassificação do time infrator, caso comprovado a obtenção de vantagem ilícita na utilização.

9.3.4 Punição

Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária.

As penalidades são:

1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o jogador da equipe cometeu uma infração leve.
2. Jogador não poderá jogar a queda: Impede a utilização de um dos jogadores na próxima queda a ser jogada.
3. Time não poderá jogar a queda: O time punido não poderá jogar a próxima queda a ser jogada..
4. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um jogador da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o jogador comete uma infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um jogador reserva disponível.



A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

1. Atraso - uma advertência e jogador não poderá jogar a queda, no caso de reincidência
2. Ajuda externa - uma advertência e o time não poderá jogar a queda, no caso de reincidência
3. Desobedecer instruções do torneio - jogador/time não poderá jogar a queda
4. Conduta antidesportiva - a depender da conduta, a organização avaliará a punição na hora, podendo, o time e/ou jogador serem desclassificados do torneio.
5. Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor) - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência
6. Subornos e pagamentos - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência
7. Comportamento agressivo - advertência e jogador/time não poderá jogar a queda.
8. Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência.

Caso comprovado o ato, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou, serão todos banidos permanentemente e desclassificados de seus torneios atuais.

9. Uso de aplicativos e sites (utilização de aplicativos ou sites que não o jogo e o de comunicação) - advertência e jogador não poderá jogar a próxima queda, no caso de reincidência.

Se o jogador substituído retornar a partida, a administração deverá ser alertada imediatamente, caso seja reportado ao final da partida e o resultado da partida for a favor do time irregular, o WO poderá ser aplicado.

Se ocorrer durante os playoffs da competição, a administração avaliará e determinará a punição.

9.4 Horário das partidas e agendamentos



9.4.1 Limite de tempo para entrar no servidor

O time deve entrar com 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 5 minutos após o horário agendado da partida.

Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o Organizador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário será dado um tempo extra ou o WO poderá ser aplicado.

O report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito report ao final da partida.

9.4.3 Entrada de player durante a partida

É permitido que o quarto jogador entre no servidor após o início da partida. É de total responsabilidade das equipes o intervalo entre as partidas agendadas para o mesmo dia.

9.4.4 Coach no servidor da partida

É permitido que cada equipe tenha um coach acompanhando as partidas nos servidores, caso haja disponibilidade no servidor;

9.5 Regras específicas FREEFIRE

9.5.1 Horário das Partidas

Os horários devem ser observados pelas equipes conforme item acima citado. Qualquer alteração dos horários depende de autorização da Organização do Evento;

Nenhum time poderá alterar o horário de suas partidas por acordo entre equipes.

Os times devem estar prontos para a partida com 15 minutos de antecedência de seu jogo.

Os times que não estiverem posicionados para começar a partida neste tempo, poderão ser desclassificados.

As configurações dos times não poderão exceder o horário de início da partida. Após o horário de início da partida, qualquer prorrogação de início será analisada pela Organização.

Fora os casos previstos nestas regras, não haverá alterações.



Mais de uma partida poderá ser marcada para o mesmo horário. Nesses casos, a Organização informará tal fato. A escolha dos locais em que cada time se posicionará, será de critério exclusivo da Organização, caso não haja acordo entre os times.

No caso de atraso no início do jogo, não será dado prazo para as equipes se apresentarem na arena, quando das chamadas dos times para jogo. É de responsabilidade dos times se manterem na arena.

9.5.4 Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pela Diretoria de Torneios e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0.

9.5.5 POV

O jogador não é obrigado a gravar POV. Acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida, caso hajam.

Os jogadores podem gravar sua tela de jogo para apresentação de possíveis problemas ocorridos durante a partida, além de apresentar gravações para contestação de algum ponto levantado por outra equipe.

É de livre escolha do jogador a gravação do seu POV. Caso não haja gravações para serem usadas como prova, as denúncias não serão acolhidas, salvo em casos excepcionais a critério da organização.

10 DIREITO DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do evento, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais.

Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, e você irá garantir e defender a administração do evento e seus respectivos parceiros, patrocinadores, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.



Caso a Organização inscrita no torneio não seja legalmente constituída, os jogadores serão pessoalmente responsáveis por quaisquer danos que venham a causar.

Você concede às Partes da Organização o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência.

Como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações").

Você concorda que as Partes da Organização têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio.

Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do evento permitindo sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as "Gravações" são de propriedade exclusiva da Organização, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser que autorizados pela mesma.

Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Organização, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção.



Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas.

As Partes da Organização não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas. Ao realizar sua inscrição para o torneio, o interessado concorda e permite o tratamento de seus dados e informações pelo parceiro, manifestando consentimento livre, expresso e informado com relação ao referido tratamento. Caso discorde, o interessado não deve prosseguir com o cadastro ou inscrição no torneio.

As disposições detalhadas do atendimento à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais do Brasil ("LGPD") estão disponíveis no site do Organizador. O interessado tem o direito de acessar, retificar, solicitar a portabilidade de seus dados e apagar seus dados, além de autorizar o tratamento desses dados pelo Organizador.

O interessado tem o direito de contestar e restringir o tratamento de seus dados pessoais ou de revogar o consentimento dado ao parceiro. O interessado também tem o direito de peticionar em relação aos seus dados perante a Autoridade Nacional de Proteção de Dados ("ANPD").

O interessado é o único responsável pelas informações fornecidas quando da inscrição no torneio e à CAMPUS PARTY, não se responsabilizando as organizações por dados incorretos ou inverídicos apresentados.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1 Das Responsabilidades;

A Game Space é responsável apenas pela administração do torneio dentro das plataformas de jogo, bem como da transmissão nos canais oficiais a que tem direito.

Qualquer questão não relacionada a estas situações, tais como problemas de rede, internet, gestão do local do evento, problemas entre players com staff do evento, dentro outros, mas não se limitando a estes, devem ser endereçados diretamente a um representante da CAMPUS PARTY no local do evento.



O pagamento da premiação aos vencedores do torneio é de responsabilidade exclusiva da CAMPUS PARTY. Qualquer questionamento referente a este assunto deverá ser endereçado aos canais de atendimento da CAMPUS PARTY.



MODELO DE AUTORIZAÇÃO

Eu, _____(nome completo), (RG) nº _____,
CPF: _____, autorizo o(a) menor _____, RG nº _____
_____ a participar do Torneio de FREE FIRE que será realizado pela CAMPUS
PARTY Brasília nos dias 06 e 07 de Setembro de 2024 nas dependências do estádio Arena
Pernambuco, na cidade de Recife/PE.

_____, ____ de _____ de 2024.

Assinatura do responsável legal