



**Regulamento Peneira Vivo Keyd**

# Sumário

<b>1. Regras Gerais</b>	<b>3</b>
1.1 Termo de Concordância	3
1.2 Elegibilidade dos Jogadores	3
1.3 Participação de Funcionários	3
1.4 Termos de Uso e Contas Pessoais	3
1.5 Publicação de Informações	3
1.6 Decisões Finais	3
1.7 Imprevistos	3
1.8 Comunicação Participante - Organização	3
<b>2. Formato</b>	<b>4</b>
2.1 Etapa 1 - Partidas iniciais	4
2.2 Etapa 2 - 1152 Jogadores	4
2.3 Etapa 3 - 96 Jogadores	4
2.4 Etapa 4 - 48 Jogadores	4
2.5 Cronograma do torneio (sujeito a alterações)	4
2.6 Sistema de pontuação	5
2.7 Desempate	5
<b>3. Sobre o jogo</b>	<b>6</b>
3.1 Pontualidade	6
3.2 Ordem dos mapas	6
3.3 Itens permitidos e restritos	6
3.4 Uso de emulador	6
3.5 Periféricos permitidos	6
3.6 Divulgação de ID e Senha	6
3.7 Transmissão da própria tela do jogo	6
3.8 Verificação da conta (GarenaID)	7
3.9 Refazer sala (rematch)	7
3.10 Uso de Bug	7
3.11 Pausa de Jogo	7
3.12 Reportar infrações	7
<b>4. Regras de Conduta</b>	<b>8</b>
4.1 Pontualidade	8
4.2 Comportamento Desportivo	8
4.3 Cheating	8
4.4 Punições	8
<b>5 Premiação</b>	<b>8</b>

# **1. Regras Gerais**

## **1.1 Termo de Concordância**

Fica definido que todos os participantes concordam com este livro de regras e com as suas definições no momento em que se inscreverem para o torneio.

## **1.2 Elegibilidade dos Jogadores**

Para participar do **Torneio** é necessário ter pelo menos 16 anos completos até o último dia de inscrição.

## **1.3 Participação de Funcionários**

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

## **1.4 Termos de Uso e Contas Pessoais**

Quaisquer penalidades aplicadas às contas de jogadores ou infrações aos Termos de Uso do Free Fire poderão acarretar em penalidades também no Torneio. O Jogador será informado sempre que um caso ocorrer.

## **1.5 Publicação de Informações**

Os participantes têm ciência de que, ao participarem deste torneio, estão autorizando a transmissão e/ou veiculação de sua imagem pelo organizador do torneio.

## **1.6 Decisões Finais**

Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas dos Organizadores do Torneio e são finais.

## **1.7 Imprevistos**

A falta de tipificação específica neste documento não impede que os Oficiais do Torneio tomem decisões e ajam sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os Oficiais podem criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras.

## **1.8 Comunicação Participante - Organização**

Todos os participantes do torneio devem obrigatoriamente seguir e respeitar os dispositivos presentes neste Livro de Regras, sob pena de desclassificação e/ou banimento temporário ou permanente dos eventos.

É obrigatória a utilização do aplicativo Discord para participar da última etapa do torneio, portanto, somente os jogadores que estiverem presentes no Discord do torneio estarão aptos a participar do campeonato.

O Discord é o meio de comunicação mais eficaz e ágil entre os Oficiais e os participantes e é onde serão realizadas as seguintes ações durante o campeonato:

- Organização das partidas e formação das partidas;
- Suporte imediato, caso haja necessidade;
- Solicitações de rematch, caso haja necessidade;
- Denúncias de qualquer irregularidade durante uma partida;
- Comunicação direta com a equipe da organização.

## 2. Formato

### 2.1 Etapa 1 - Partidas iniciais

Após a inscrição do participante no torneio ele estará habilitado a jogar as partidas ranqueadas para disputar a vaga da primeira etapa.

Cada participante deverá tirar uma *print screen* das suas estatísticas no jogo. Para tal, o participante deverá ir no seu perfil no jogo, selecionar o modo ranqueado e abrir a aba de detalhes das partidas solo, após isso o participante deve tirar uma *print screen* e enviar na plataforma. Tendo feito o envio da *print screen* com as estatísticas, o participante estará apto a jogar **dez partidas ranqueadas** no modo solo para poder concorrer à vaga. Tendo jogado as dez partidas, o participante deve novamente tirar uma *print screen* das suas estatísticas e anexar à plataforma de inscrição.

Os participantes serão ranqueados com base no seu desempenho após estas dez partidas, lembrando que as *print screens* devem conter apenas **dez partidas** de diferença uma da outra. Participantes que não enviarem as *print screens* corretamente (legíveis) não poderão ser ranqueados.

As *prints screen* deverão ser enviadas até o último dia das inscrições.

### 2.2 Etapa 2 - 1152 Jogadores

Os jogadores serão divididos em 24 grupos, sendo que cada grupo deverá jogar em horário e data definidos no calendário ([item 2.5](#)). Haverá 3 quedas por grupo, ou seja, 3 partidas jogadas para definir o resultado final.

Passam para a próxima etapa os 4 jogadores com melhor pontuação por grupo.

### 2.3 Etapa 3 - 96 Jogadores

Os jogadores serão divididos em 2 grupos, sendo que cada grupo deverá jogar em horário e data definidos no calendário ([item 2.5](#)). Haverá 6 quedas por grupo, ou seja, 6 partidas jogadas para definir o resultado final.

Passam para a próxima etapa os 24 jogadores com melhor pontuação por grupo.

### 2.4 Etapa 4 - 48 Jogadores

Os jogadores estarão em apenas um grupo, com previsão de 6 quedas, ou seja, 6 partidas jogadas para definir o resultado final do grupo.

O melhor jogador será o vencedor do torneio.

### 2.5 Cronograma do torneio (sujeito a alterações)

#### Etapa 1 - Período de Inscrições: 5 de Abril - 5 de Maio

Durante o período de inscrições os jogadores já estarão aptos a enviar os resultados de suas partidas no site para posteriormente serem avaliados.

#### Etapa 2 - (horário de início às 20:00 horário de Brasília)

Dias 25 e 26 de Maio e 1,2,3,8,9 e 10 de Junho. Os participantes aprovados da etapa 1 receberão uma comunicação oficial informando em qual dia ele jogará.

Cada participante irá jogar apenas em um desses 8 dias informados.

#### Etapa 3 - Semis (horário de início às 20:00 horário de Brasília)

Dia 15 de Junho acontece a etapa 3.

## **Etapa 4 - Grande Final (horário de início às 20:00 horário de Brasília)**

Dia 16 de Junho acontece a etapa 4.

Os jogadores devem estar no Discord 30 minutos antes do horário de início da partida a fim de receber as informações da sala e tirar dúvidas se necessário.

### **2.6 Sistema de pontuação**

Todas as partidas realizadas em qualquer fase do torneio utilizarão a tabela de pontos a seguir:

<b>Pontos por colocação</b>	
1º	22 pontos
2º	20 pontos
3º	19 pontos
4º	18 pontos
5º ao 8º	17 pontos
9º ao 12º	15 pontos
13º ao 16º	13 pontos
17º ao 20º	12 pontos
21º ao 24º	10 pontos
25º ao 28º	8 pontos
29º ao 32º	6 pontos
33º ao 36º	4 pontos
37º ao 40º	3 pontos
41º ao 44º	2 pontos
45º ao 48º	1 ponto

<b>Pontos por abate</b>	
Abate	2 ponto

### **2.7 Desempate**

Caso ocorra empate de pontuação entre dois ou mais jogadores, serão utilizados os seguintes critérios de desempate (descritos por ordem de importância):

1. Quantidade de abates;
2. Quantidade de vitórias;
3. Posição na última partida.

## **3. Sobre o jogo**

### **3.1 Pontualidade**

As partidas realizadas durante todo o torneio serão programadas e anunciadas devidamente no Discord e no regulamento.

Será utilizado servidor privado com chave (ID) e senha diferentes para cada partida de cada grupo participante.

O Oficial irá criar e divulgar o Lobby no horário base determinado para cada partida. A partir de então, os participantes terão no máximo 10 minutos para entrar na partida. Caso seja ultrapassado o prazo, independentemente do motivo, o jogador ficará de fora e não terá direito a solicitar que a sala seja refeita.

O intervalo de uma partida para a outra será de **05 minutos**. Passado este prazo, todos os jogadores devem entrar no mesmo servidor da queda anterior.

**Esta lógica de organização das partidas seguirá por toda a competição.**

### **3.2 Ordem dos mapas**

Serão utilizados apenas três mapas, que serão alternados entre cada queda. São eles, nesta ordem:

- Bermuda;
- Purgatório;
- Kalahari.

Independentemente da quantidade de quedas de uma rodada, os mapas seguirão este padrão.

### **3.3 Itens permitidos e restritos**

Todas as armas, personagens, mascotes, emotes, entre outros, serão permitidos durante o torneio.

### **3.4 Uso de emulador**

Não será permitido o uso de emulador durante qualquer fase do torneio. Jogadores que entrarem na sala da partida utilizando o emulador serão impedidos de jogar e terão o prazo descrito na regra ([item 3.1](#)) para entrar novamente por um dispositivo permitido.

Caso o jogador irregular falhe em entrar na sala novamente dentro do prazo, ele ficará de fora daquela queda. É permitido que o mesmo participe normalmente das demais quedas da etapa após regularizar sua situação.

### **3.5 Periféricos permitidos**

Será permitido qualquer tipo de periférico que não seja considerado auxiliar e garanta vantagem competitiva dentro de jogo.

Estão permitidos os periféricos: Joystick, capa de celular, protetor de tela, etc.

### **3.6 Divulgação de ID e Senha**

É estritamente proibido divulgar ID e senha das salas das partidas. Caso seja identificado o jogador que esteja fazendo essa divulgação intencionalmente, o mesmo será desclassificado do torneio.

Jogadores que entrarem na sala que não sejam do grupo em questão serão removidos e em casos extremos a sala será recriada.

### **3.7 Transmissão da própria tela do jogo**

Não será permitido que jogadores realizem transmissões durante o torneio. Em casos de reporte, o jogador será removido do torneio.

### **3.8 Verificação da conta (GarenaID)**

Todos os jogadores, ao se inscreverem, preencheram suas informações pessoais incluindo o Garena ID. Este ID não será alterado, exceto em casos em que exista um número a mais ou um número incorreto. Nestes casos, o jogador deverá avisar com no mínimo 24h antes do início do torneio para validação das informações.

Em casos nos quais o jogador não tiver mais acesso a sua conta, não será permitida a sua participação no torneio.

### **3.9 Refazer sala (rematch)**

Refazer sala é o procedimento no qual se reinicia uma partida que estava em andamento ou uma partida já concluída, desconsiderando qualquer resultado previamente obtido.

É necessário solicitar o procedimento a um Oficial para que seja validado, pois apenas os oficiais podem julgar e autorizar que uma partida seja refeita conforme as regras descritas abaixo:

É passível de rematch:

- Servidores do Free Fire caírem durante o decorrer de uma partida;
- Servidores do Free Fire com problemas de conexão para mais de 20 jogadores (ping alto, loss ou rollbacks);
- Mais de 20 jogadores caírem no início de uma partida por problemas de conexão;

No caso em que haja autorização dos oficiais para que a sala seja refeita, os jogadores dispõem de 05 minutos para entrarem novamente no lobby, contando a partir do momento da criação e divulgação da nova sala

Se for ultrapassado o prazo de 05 minutos, será considerada desistência por parte do jogador que ainda não estiver apto a iniciar a partida.

Não é passível de refazer a sala:

- Qualquer tipo de problema externo ou com o client do jogo.

### **3.10 Uso de Bug**

Casos de uso de bug devem ser reportados imediatamente para um Oficial. O jogador deve enviar com detalhes o uso do bug que será analisado pela administração do torneio. Caso seja confirmado o uso intencional do bug, o jogador acusado pode receber as seguintes punições, dependendo do grau do bug:

- Punições administrativas;
- Perda de pontos naquela queda;
- Desclassificação do torneio.

### **3.11 Pausa de Jogo**

Durante o andamento de qualquer fase do torneio e suas partidas, não será permitido o uso ou solicitação de pausa sob qualquer circunstância.

### **3.12 Reportar infrações**

Caso alguma equipe deseje reportar alguma infração, isso deve ser feito o mais rápido possível ao final da partida, ou se possível durante a própria partida. O limite máximo para reportar alguma infração é de 24 horas após o final da queda em que a infração foi cometida e as provas necessárias devem ser apresentadas.

## **4. Regras de Conduta**

### **4.1 Pontualidade**

Todos os participantes deverão ficar atentos aos horários informados no Discord. Lembramos que no dia da competição todos devem estar prontos com pelo menos 30 min de antecedência para orientações dos Oficiais.

Os lobbies serão abertos com 10 minutos de antecedência e serão enviados para os participantes. Além disso, eles terão mais 10 minutos de tolerância. Nos casos em que algum participante exceda esses 20 minutos totais para a entrada no lobby, a partida será iniciada sem o jogador, que poderá participar das partidas subsequentes sem problema algum.

### **4.2 Comportamento Desportivo**

Caso algum participante tenha alguma conduta indesejada e as provas necessárias sejam apresentadas, tal participante poderá ser punido após a avaliação feita por um oficial do torneio. Abaixo estão listadas algumas, porém não todas, as condutas indesejadas:

- Toxicidade
- Discursos de ódio
- Discriminação e difamação
- Assédio
- Match-fixing
- Declarações negativas
- Abuso de bugs/exploits

Em todos os casos onde haja a necessidade de se aplicar uma punição será utilizado o sistema descrito na seção de punições (4.4).

### **4.3 Cheating**

O uso de aplicativos de terceiros para que seja obtida uma vantagem durante as partidas (cheating) será passível de punição seguindo a seção de punições (4.4). O mesmo é válido para o uso de bugs/glitches para se obter uma vantagem.

No caso de cheating a punição aplicada será de 12 pontos de penalidade, sendo assim o participante será desclassificado do torneio. O abuso de bugs/glitches será avaliado individualmente levando em conta a gravidade do caso.

Nas duas situações, as provas necessárias devem ser apresentadas para que os oficiais do torneio possam avaliar a situação e, se necessário, aplicar as punições cabíveis.

### **4.4 Punições**

As infrações serão classificadas por meio do uso de pontos de penalidade. Cada vez que algum participante cometer alguma infração, serão atribuídos os pontos de penalidade referente a gravidade da mesma. Os pontos variam de 1 a 12, sendo que ao chegar a 12 pontos o participante é desclassificado do torneio.

Caso alguma infração seja cometida, os oficiais do torneio irão averiguar e irão atribuir os pontos de penalidade necessários. O oficial de torneio terá a última palavra sobre qualquer decisão.

## **5 Premiação**

Aos vencedores do torneio será conferida a seguinte premiação:

1. Uma vaga na line up principal da Vivo Keyd com direito a contrato com o time e contrato de live e camisas da Vivo Keyd
2. Contrato de live e camisas da Vivo Keyd
3. Contrato de live e camisas da Vivo Keyd