



REGULAMENTO GERAL – 1º CAMPEONATO FREE FIRE DA INTERNET WAY

I. DA NATUREZA DO CAMPEONATO

O presente campeonato será realizado na plataforma oficial disponibilizada pela Garena Free Fire, sendo a **INTERNET WAY** a promotora do evento dentro dessa plataforma, além disso, responsabiliza-se pela organização e promoção do campeonato, mas não terá responsabilidade sobre a operação da plataforma ou questões técnicas que possam ocorrer durante a competição. Os participantes deverão estar cientes de que, a Garena Free Fire, é a única responsável pelo ambiente de jogo e por quaisquer regras ou diretrizes relacionadas à competição.

A competição será realizada de forma presencial em **05 de outubro de 2024**, possibilitando a formação de squad (equipe) para a participação.

II. DAS DEFINIÇÕES

Jogo: Free Fire;

Plataforma: Mobile;

Modalidade: Squad;

Squad: Equipe;

Battle Royale: batalha real;

Mapa aberto: é um nível ou jogo projetado como não linear com vastas áreas abertas e muitos caminhos para se chegar a um objetivo.

Booyah: Vencedor (nomenclatura usado pela plataforma, free fire);

Line UP: Lista organizadora.





14 3316 7301



0800 764 4000

Marília: Av. da Saudade,
308 - Jd Marília



III. DOS TURNOS DAS COMPETIÇÕES

Matutino

Horário: Início às 9h e término às 19h;

Formato: Eliminatória simples (mata-mata);

Equipes: 8 (oito) equipes de 4 (quatro) jogadores (squad);

Duração das Partidas: Cada partida terá 10 a 15 minutos;

Finais: A final será disputada em uma melhor de três (MD3);

Disputa pelo 3º lugar: As equipes derrotadas na segunda rodada competirão pelo terceiro lugar.

Vespertino

Horário: Início às 14h com duração de até 4 horas;

Formato: Battle Royale em mapa aberto;

Equipes: 12 (doze) times de 4 (quatro) jogadores (squad);

Partidas: 8 (oito) partidas com pontos corridos;

Pontuação: Vitória vale 10 pontos para o primeiro colocado, 6 pontos para o segundo, 4 pontos para o terceiro e 2 pontos para o quarto. Além disso, cada abate terá o valor de 0,50 pontos;

Finais: Os dois primeiros colocados disputarão uma final MD3 em mapa fechado, enquanto o terceiro e quarto colocados disputarão uma partida em mapa fechado.

IV. DAS INSCRIÇÕES E SEUS CRITÉRIOS

As inscrições estarão abertas durante o período de **20/09/2024 a 02/10/2024** através do link <https://forms.office.com/r/iiAxwiDhRh?origin=lprLink>;

A idade mínima para a participação do jogador é de **16 (dezesesseis) anos**;

Os inscritos deverão apresentar documento de identificação com foto (CNH ou RG) para que a sua participação e entrada seja permitida pelos Gerentes Gamers da INTERNET WAY na data do campeonato.

[instagram.com/wayinternet/](https://www.instagram.com/wayinternet/)

[facebook.com/provedorway/](https://www.facebook.com/provedorway/)

www.internetway.com.br





Para participar da competição, cada equipe deverá contar com no mínimo 4 (quatro) jogadores e poderá ter até no máximo 5 (cinco), desde que devidamente inscritos, visto que, não poderão participar de outros squads;

A comissão organizadora se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que podem atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da INTERNET WAY.

O resultado será divulgado na data da realização do campeonato e o pagamento das premiações ocorrerão em até 60 (sessenta) dias contados da realização do evento.

V. DO USO DE IMAGEM

Pelo presente instrumento, a utilizar sua imagem, nome, voz e informações pessoais, captadas durante a participação no 1º Campeonato de Free Fire da Internet Way, em quaisquer materiais promocionais, publicitários e de divulgação relacionados ao evento, em formato físico ou digital.

A autorização abrange o uso das imagens em mídias sociais, websites, vídeos, anúncios e outras plataformas, sem que isso implique em qualquer tipo de remuneração ou compensação ao(a) PARTICIPANTE.

O(a) PARTICIPANTE declara que é maior de idade e que, caso não seja, obteve a autorização de seus responsáveis legais para a utilização de sua imagem. Esta cláusula permanecerá em vigor mesmo após o término do campeonato.

VI. DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

Em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018), o(a) PARTICIPANTE autoriza o tratamento de seus dados pessoais pela INTERNEY WAY, para fins de realização e promoção do 1º Campeonato de Free Fire da Internet Way.

Os dados pessoais serão coletados, armazenados e utilizados de forma segura, garantindo a confidencialidade e a proteção das informações. O(a) PARTICIPANTE tem o direito de acessar, corrigir ou solicitar a exclusão de seus dados pessoais a qualquer momento, mediante solicitação formal à INTERNET WAY.





14 3316 7301



0800 764 4000

Marília: Av. da Saudade,
308 - Jd Marília



Os dados poderão ser compartilhados com terceiros somente para os fins mencionados e em conformidade com a legislação aplicável. Esta autorização é válida enquanto perdurarem as finalidades para as quais os dados foram coletados.

VII. ELEGIBILIDADE DAS EQUIPES

Troca de Nickname: As trocas de nickname só serão permitidas durante a fase de inscrição, Após o fim das inscrições, os jogadores não poderão modificá-los durante toda a Etapa. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, quando solicitado por um árbitro.

Troca de nome da equipe: É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições. Exceto quando um árbitro solicitar. A equipe que alterar o nome será automaticamente desclassificada;

Troca de Line UP: É proibida qualquer alteração na line up após o término da etapa de inscrições;

VIII. IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES EM PARTIDAS

Nomes de equipes e jogadores: Os nomes das equipes e jogadores devem ser únicos, a INTERNET WAY se reserva ao direito de rejeitar um nome de equipe ou jogador se considerar vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Se uma equipe ou jogador infrator não mudar para um nome adequado quando for solicitado, a se reserva ao direito de desclassificá-lo imediatamente de acordo com o julgamento do árbitro.

Propriedade de conta: Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire, caso seja identificada a utilização de conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

Participação múltipla de jogadores: Um jogador só pode ser inscrito em uma equipe durante toda a copa. Não é permitido que um participante individual se inscreva na copa em diferentes equipes ou que o participante use mais de uma conta para participar em outras equipes. Se detectado, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

Trocas e alienação: Durante o torneio, as equipes não podem fazer inclusões de jogadores. Os pontos dos torneios estão ligados à equipe, se um jogador abandona uma equipe, os pontos permanecerão com a equipe vencedora.

[instagram.com/wayinternet/](https://www.instagram.com/wayinternet/)

[facebook.com/provedorway/](https://www.facebook.com/provedorway/)

www.internetway.com.br





Patrocínios: A INTERNET WAY se reserva ao direito de proibir ou eliminar equipes com patrocinadores ou sócios que sejam únicos ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas, ou outros temas adultos/maduros, assim como qualquer patrocinador ou sócio que possa denegrir a reputação da INTERNET WAY.

IX. DA RESPONSABILIDADE SOBRE OS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- a) A proteção e funcionamento de seu celular;
- b) O Software que joguem;
- c) A porcentagem e estado da bateria;
- d) A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- e) Rendimento do jogo em seus dispositivos.

Não é permitido jogar em emuladores, os Árbitros reservam o direito de expulsar toda a equipe, se detectarem que algum jogador joga com emulador.

IX. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em qualquer rodada de torneio pontuável, se usará para determinar quais são as equipes que avançam para a rodada seguinte. Nas Playoffs, eles serão usados para determinar a posição final das equipes.

Em caso de empate, o desempate será realizado seguindo os critérios na ordem abaixo:

- a) Soma de Booyah;





- b) Soma de abates;
- c) Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas;
- d) Rotação dos mapas:

FASE	QUEDA	MAPA
1°	1	BERMUDA
2°	1	BERMUDA
3°	1	BERMUDA
4°	1	BERMUDA
4°	2	PURGATÓRIO
5°	1	BERMUDA
5°	2	PURGATÓRIO
6°	1	BERMUDA
6°	2	PURGATÓRIO
6°	3	KALAHARI
FINAL	1	BERMUDA
FINAL	2	PURGATÓRIO
FINAL	3	KALAHARI
FINAL	4	BERMUDA
FINAL	5	PURGATÓRIO
FINAL	6	KALAHARI

X. DAS REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

- a) As questões não previstas neste regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis;
- b) Os jogadores ficarão responsáveis por arcar com todas as suas despesas, incluindo, mas não se limitando a transporte, hospedagem e alimentação;





- c) Os jogadores deverão levar seus próprios celulares, carregadores e headphones para competir;
- d) Os valores gastos com inscrições, internet, dentre outros, não serão devolvidos ou repassados no caso de eliminação, desistência ou desclassificação por atitude antidesportiva do participante, se houver;
- e) Também nenhum valor será repassado ou devolvido em caso de impossibilidade de participação do jogador no horário estabelecido;
- f) A participação no Campeonato é pessoal e intransferível;
- g) A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da INTERNET WAY, a critério também da Organização;
- h) Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização;
- i) As regras previstas se aplicam a todas as etapas da competição;
- j) Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de competidores, cronograma da competição e penalidades por mau comportamento, dependem apenas das decisões da Organização do Campeonato, que são finais. Não podendo estas serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal;
- k) O presente regulamento rege a participação do competidor na competição e sua relação com a Organização e a competição. Ao inscrever-se na competição, o competidor concorda e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;
- l) Aplica-se a este Campeonato/Competição, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro central da Comarca de Marília/SP para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.





XI. DAS PENALIDADES E CONDUTA DOS COMPETIDORES

- a) Qualquer ato de discriminação, provável por qualquer meio, sendo este ato de discriminação de cunho político, econômico, racial, religioso, de gênero, por orientação sexual, dentre outros, será punido com a desclassificação imediata do competidor infrator;
- b) A comunicação entre os competidores deverá ocorrer somente para marcar a realização de suas partidas. Discussões e xingamentos referentes às partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação imediata, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente;
- c) As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas e serão passíveis de punição, incluindo a desclassificação do competidor da Competição, a critério dos oficiais e do Staff do Campeonato:
- d) Conspiração – qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor;
- e) Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo;
- f) Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição;
- g) Perder propositalmente uma partida por compensação (de qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um competidor a fazer o mesmo;
- h) Integridade Competitiva – Espera-se que os competidores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o Campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;
- i) Hacking – qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um competidor ou equipe;
- j) Exploração – uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a atos, tais como: provocar falhas que possibilitem gols irregulares, que induzam o oponente a se desconectar, ou qualquer falha que prejudique o andamento da partida;





- k) Qualquer bug detectado pelo competidor deverá ser imediatamente comunicado ao Staff da Competição, que irá avaliar a situação, com a demonstração de prova válida sobre a sua ocorrência;
- l) É proibido qualquer tipo de comportamento abusivo (assédio e ameaças), uso de linguagem ofensiva, briga ou qualquer ação de ameaça, dirigida a qualquer outro competidor, espectador, Staff, imprensa e/ou quaisquer outros terceiros. O competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição;
- m) Qualquer ação que interfira no andamento do jogo, tais como, mas não se limitando a quebra de uma estação de jogo, interferência na energia, utilização demasiada do ato de pausar a partida, dentre outros, resultará na desclassificação imediata do Campeonato;
- n) Qualquer tipo de desentendimento entre os competidores durante o Campeonato, seja por meio de agressão verbal e/ou física, atos discriminatórios e/ou provocações, acarretará na desclassificação imediata do competidor da Competição;
- o) 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;
- p) Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou esteja designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da CGES ou Nitrox Games.
- q) Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos;
- r) Os comportamentos descritos nos itens acima poderão ter como punição, além da desclassificação imediata do competidor do Campeonato, o banimento por até 2 (dois) anos do competidor de qualquer competição organizada pela INTERNEY WAY, dependendo da gravidade de seus atos.





XII. DAS PARTICULARIDADES DA COMPETIÇÃO

- a) A Organização da Competição não se responsabiliza por nenhuma informação veiculada fora dos canais oficiais de comunicação da Competição, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas as disponibilizadas no website INTERNETWAY.COM.BR e e-mails com o domínio @provedorway;
- b) Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá acionar imediatamente a equipe de Organização que estará a disposição e devidamente identificada;
- c) Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;
- d) O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;
- e) Caso o competidor deixe de atender às particularidades elencadas, poderá ser desclassificado da Competição.

XIII. DOS PROCESSO DE CONFRONTOS

- a) **Versão de jogo:** Cada equipe é responsável pela verificação da versão disponível e sua atualização;
- b) **Assistência e tolerância (W.O.):** Haverá 5 minutos de tolerância a partir da hora indicada em Partidas para poder se apresentar no ato da partida (definir a data de abertura e fechamento das inscrições) Finalizado esse tempo, o jogo será iniciado imediatamente, sendo que a equipe que não estiver presente será eliminada da partida em questão;





- c) **Equipes completas:** Somente equipes com seus 4 jogadores poderão ingressar na sala de jogo, passados os 5 minutos de tolerância o jogo iniciará, deixando as equipes incompletas, e jogadores fora da partida não terão a opção de se juntar depois;
- d) **Criação do lobby do jogo:** Os Árbitros serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. São eles que disponibilizarão ID e senha aos jogadores no chat da página de partida para que os jogadores possam entrar na sala. Não será possível entrar individualmente, portanto fique com seu Squad montado para se juntar;
- e) **Ajustes gerais da partida:**
 - a. Modo: Clássico;
 - b. Mapa: Bermuda/Purgatório (alternados) Tamanho da equipe: 4 (squad);
 - c. Espectadores permitidos: Somente Árbitros da Internet Way.
- f) **Restrições de elementos de jogo:** Os árbitros poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento do jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.
- g) **Uso do chat do jogo:** Somente poderá fazer uso do chat da WAY e durante o jogo para falar sobre dúvidas importantes ou responder ao Árbitro. Caso essa regra não seja respeitada, a equipe do jogador que a descumprir, poderá ser eliminada da partida.
- h) **Resultados:** Ao final de cada partida, as equipes são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação na Way para cada partida.
- i) **Transmissões:** Os jogadores da Copa ficam proibidos de realizar transmissões, assim como participarem de transmissões de terceiros, em qualquer plataforma de streaming, durante o horário da transmissão das partidas do seu grupo, estando seu time jogando ou não. Caso não tenha transmissão oficial, o jogador pode transmitir apenas sua partida desde que solicite autorização por Ticket, não sendo permitida a transmissão por terceiros.





- j) **Pausa:** Caso seja verificada instabilidade em mais de 12 jogadores, os árbitros irão pausar o jogo e realizar o remake. Caso seu jogo seja /pausado, verifique o chat de partida na INTERNET WAY.
- k) **Jogadores não inscritos:** Caso o árbitro verifique que alguma equipe está jogando com um jogador não inscrito ou com nick incorreto, ele removerá toda a equipe. Portanto, verifique se sua conta de jogo está cadastrada corretamente e se o jogador está inscrito na competição.

XIV. DAS DESCONEXÕES E REMAKES

Desconexões: Não é permitido que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo, o que 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.

Remakes: 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 12 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.

Ping alto: O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet durante as fases online. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

XV. DO RESULTADO FINAL

A premiação será paga em até 60 (sessenta) dias após o final da competição na conta dos Vencedores.

XVI. DAS COLOCAÇÕES E PREMIAÇÕES

As premiações ocorrerão do 1º ao 3º lugar e os valores serão variáveis, de acordo com o seu alcance.

1º Lugar.....	R\$ 1.500,00
2º Lugar.....	R\$ 1.000,00
3º Lugar.....	R\$ 500,00.





14 3316 7301



0800 764 4000

Marília: Av. da Saudade,
308 - Jd Marília



ÚLTIMA MODIFICAÇÃO REALIZADA EM 19/09/2024.

WAY.COM PROVEDOR BANDA LARGA LTDA.

[instagram.com/wayinternet/](https://www.instagram.com/wayinternet/)
[facebook.com/provedorway/](https://www.facebook.com/provedorway/)
www.internetway.com.br

