



REGULAMENTO CAMP GAME UNI SABERES 2025 – FREE FIRE

TÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES INICIAIS

Art 1º Este documento tem como finalidade reger a modalidade de jogo eletrônico mobile **Free Fire** da competição caráter de entretenimento voltada aos jovens a fim de promover a cultura popular através dos jogos eletrônicos intitulada **Camp Game UNI SABERES 2025**, que acontecerá de forma presencial na **Semana Integrada de Pesquisa, Extensão e Empreendedorismo (SIPE²)** no Bloco E, CITAU, Campus I da UnirG, de Gurupi-TO, no dia **26 de novembro de 2025 às 19:30 horas**.

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 participantes aceitam cumprir estas regras.

Art. 3º O evento possui como objetivos específicos:

- I - Despertar o potencial criativo, imaginário e estratégico dos participantes;
- II - Promover atividades integrativas e de cultura popular;
- III - Preparar os participantes para competições regionais, nacionais e internacionais na área de e-sports;
- IV - 4. Fomentar o mercado de jogos eletrônicos, telecomunicação, tecnologia da informação e artigos geek na região.

Art. 4º O resultado, para fins de premiação, será decorrente apenas do desempenho dos participantes, conforme critérios de avaliação, descritos no presente regulamento.

TÍTULO II - DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 5º É proibida a abertura de sala com a ação de “reviver” e utilizar emuladores.

Art. 6º Loja: deve permanecer fechada.

Art. 7º Um jogador do time precisa de TAG que identifique a equipe e entrar em primeiro no Slot.



TÍTULO III - DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

Art. 8º Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e poderá ter um (1) jogador reserva.

Art. 9º 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. 10. 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. 11. 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*).

TÍTULO IV - DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

Art. 12. Registro de Jogadores: Todos os participantes deverão estar inscritos, conforme o formulário de inscrição pelo link: <https://forms.gle/u7tpn2EtbMsDcT7w9>.

Art. 13. 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. 14. 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.



TÍTULO V - DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 15. A Fase Inicial poderá contar com até oito (8) equipes e acontecerá em até três (3) fases:

I - Todas as equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente (sorteio eletrônico) em grupos balanceados (diferença máxima de uma equipe entre os grupos formados) de até 4 equipes;

II - Em cada grupo, as equipes se enfrentarão em duas (2) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório;

III - De cada grupo, classificar-se-ão para a próxima fase as duas (2) melhores equipes. Este procedimento será repetido até a formação de um grupo único de até quatro (4) equipes (fase final).

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	16 pontos
2º Colocado	14 pontos
3º Colocado	12 pontos
4º Colocado	10 pontos
5º Colocado	8 pontos
6º Colocado	6 pontos
7º Colocado	4 pontos
8º Colocado	2 pontos

IV - Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto.

V - Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipes empataram na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios: 1º Critério: Soma de Booyahs (vitórias). 2º Critério: Soma de abates (kills). 3º Critério: Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas. 4º Critério: Confronto adicional entre as equipes empatadas.



TÍTULO VI - DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Art. 16. Responsabilidades do Jogador: Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis pelo disposto a seguir:

- 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.

TÍTULO VII - PRECAUÇÕES

Art. 17. Caso tenha poucos jogadores no evento em geral, a comissão organizadora fará um Contra Squad (4x4) com as seguintes regras (as armas que não são citadas são estritamente proibidas):

- I - Armas que poderão ser usadas da categoria Sniper: Carapina, AC80.
- II - Armas que poderão ser usadas da categoria Fuzil de Assalto: Atiradeira, G36, AUG, AN94, M4A1, SCAR, AK, FAMAS, XM8.
- III - Armas que poderão ser usadas da categoria SubMetralhadoras: Mac 10, Uzi, Thompson, P90, MP5, UMP, MP40.
- IV - Armas que poderão ser usadas da categoria Escopetas: M1014.

TÍTULO VII - DA PREMIAÇÃO

Art. 18. As três primeiras equipes serão premiadas da seguinte forma: O primeiro lugar receberá R\$3.000,00, o segundo lugar R\$2.000,00 e o terceiro lugar R\$1.000,00.

O valor do prêmio oferecido será para a equipe, nas referências aplicadas por participante.

Os vencedores deverão entrar em contato com a comissão organizadora através do



e-mail propesq@unirg.edu.br , no prazo máximo de 60 dias após a divulgação oficial do resultado, sob pena da perda automática do direito ao prêmio.

O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, à transferência ou substituição do prêmio.

A premiação será realizada com recursos provenientes da Fundação de Amparo à Pesquisa do Tocantins (FAPT), por meio do projeto Camp Game.

A Universidade de Gurupi (UnirG), atuará exclusivamente como instituição intermediária, recebendo os recursos repassados pela FAPT e efetuando o pagamento aos participantes vencedores.

O prazo para repasse dos valores (primeiro, segundo e terceiro lugar) é de até 60 dias da data da premiação.

TÍTULO VIII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 19. Os participantes do campeonato, incluindo os ganhadores e seus acompanhantes, assumem total e exclusiva responsabilidade a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados por sua participação, sendo esses direitos cedidos livres e desembaraçados de todos e quaisquer ônus ou restrições.

Art. 20. Os ganhadores e seus acompanhantes autorizam, desde já, a veiculação de seu nome, imagem e som de voz, sem limitação de espécie alguma para utilização das mesmas em fotos, cartazes, filmes, spots e em qualquer tipo de mídia e peças promocionais para a divulgação da conquista do prêmio.

Art. 21. Os organizadores, ao seu exclusivo critério, a qualquer tempo, se julgar necessário, poderá alterar as regras constantes deste regulamento, mediante comunicação de tais mudanças.

Art. 22. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela organização do torneio.

Gurupi - TO, 23 de novembro de 2025.