



## 18. Fortnite | Regras

- 18.1.** Para participar, é imprescindível ter um PC ou Notebook ou Playstation ou XBOX ou Nintendo Switch com acesso a internet e ter o jogo Fortnite instalado e atualizado.
- 18.2.** Os seis jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.
- 18.3.** Todas as armas e veículos serão permitidos.
- 18.4.** Quando o jogador estiver na sala personalizada, pronta para jogar, deverá dar um “ok” via Whatsapp para a comissão organizadora, atestando que se encontra apto para começar a partida.
- 18.5.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.
- 18.6.** O jogador deve tirar um print ou foto legível da tela de estatísticas contendo os abates e sua colocação e enviar para a Organização via formulário a final de cada partida para fins de prova de quantidade de abates e colocação, caso esses prints não sejam enviados o jogador não receberá pontuação. Esse é o link do formulário:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSek143RIIAKgT7qboNFllcyUXNZbCp61L7eIHwBpkboZDVzw/viewform>



**SistemaOcemg**  
FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

**somoscoop**



ESTATÍSTICAS DA PARTIDA		MEDALHAS E PRÊMIOS	
Eliminações	2		
Assistências	2		
Resurreições	0		
Precisão	37%		
Dano a Jogadores	172		
Acertos na Cabeça	2		
Distância Percorrida	5 km		
Materiais Coletados	1.860		
Materiais Usados	1.760		
Dano Recebido	348		
Acertos	21		
Dano a Estruturas	14.982		

*Tela de estatística exibida ao final da partida de Fortnite*

**18.7.** A Organização não reiniciará as salas personalizadas por vazamento de senha, isso é total desrespeito e contra as regras do torneio.

## **18.8. FORMATO E FASES >> FORTNITE**

**18.8.1. Fases:** A quantidade de grupos e fases serão definidas após o término das inscrições.

**18.8.2. Estrutura:** Sistema de grupos com até 100 jogadores em cada sala (esse número pode variar de acordo com o número de inscritos) e somatória de pontos.

**18.8.3. Formato:** individual (solo).

**18.8.4. Modo:** Sem construção

**18.8.5. Mapa:** Padrão da temporada.

**18.8.6. Criação de partidas:** Através de salas personalizadas enviadas pelo Whatsapp.

**18.8.7. Nível dos jogadores:** Sem restrição de nível.



**SistemaOcemg**  
FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

**somoscoop**



III EDIÇÃO  
**COOPSPORTES  
DIGITAL**

# REGULAMENTO

## 18.8.8. Datas e horários:

- 18.8.8.1. **Dias:** Segunda, terça e quarta (nas 2 semanas das Qualificatórias)
- 18.8.8.2. **Horário:** 20 horas (horário de Brasília)
- 18.8.8.3. **Divulgação da senha:** 19h45 (horário de Brasília)
- 18.8.8.4. **Número de salas:** 2 salas por dia (totalizando 12 salas)
- 18.8.8.5. As partidas serão iniciadas no horário definido (20 horas), os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.

## 18.9. SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> FORTNITE

- 18.9.1. Caso o jogador não envie a tela de pontuação através do link no item 18.6 ele ficará sem a pontuação daquela partida.
- 18.9.2. Caso a foto enviada esteja ilegível, o jogador ficará sem a pontuação daquela partida.
- 18.9.3. Serão contabilizados 10 pontos por eliminação. O total desses pontos será somado com a pontuação por posição, que segue:



10 PONTOS POR KILL	
1º LUGAR	100 PONTOS
2º LUGAR	90 PONTOS
3º LUGAR	80 PONTOS
4º LUGAR	70 PONTOS
5º LUGAR	60 PONTOS
6º LUGAR	50 PONTOS
7º LUGAR	40 PONTOS
8º LUGAR	30 PONTOS
9º LUGAR	20 PONTOS
10º LUGAR	10 PONTOS
11º LUGAR	5 PONTOS
12º LUGAR	1 PONTO
13º AO 100º LUGAR	0 PONTO



**SistemaOcemg**

FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

**somoscoop**



**18.9.4.** Por exemplo: o jogador ficou em 4º lugar na partida e fez seis (6) eliminações. 4º lugar = 70 pontos (posição) + 60 pontos (10 pontos por cada eliminação), totalizando 130 pontos.

**18.9.5.** A cada nova etapa do torneio as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

#### **18.10. CRITÉRIO DE DESEMPATE >> FORTNITE**

**18.10.1.** Como critério de desempate, analisaremos a foto (*print*) enviada pelo jogador no *site* oficial e consideramos os seguintes itens, em ordem crescente:

1. Maior pontuação em “Dano a jogadores”
2. Maior pontuação em “Precisão”
3. Maior pontuação em “Acertos na cabeça”
4. Maior pontuação em “Dano recebido”
5. Maior pontuação em “Materiais coletados”
  
6. Maior pontuação em “Distância percorrida”
7. Maior pontuação em “Materiais coletados”
8. Maior pontuação em “Materiais usados”
9. Maior pontuação em “Acertos”
10. Maior pontuação em “Dano à estruturas”

**18.10.2.** Caso a foto enviada esteja ilegível, o jogador perde o direito de análise de critérios para desempate.

