

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FREE FIRE**

**ART. 1º** – O que está estipulado aqui será denominado como regras oficiais as quais se aplicam a todos os participantes. Ao se registrar, todos os participantes aceitam cumprir este regulamento, que poderá estar sujeito a alterações se assim a comissão organizadora considerar.

**ART. 2º** – a é composta por 4 (quatro) componentes e com a possibilidade de inscrever 2 (dois) reservas.

**Parágrafo único:** Essa modalidade só será ofertada a partir da categoria infantil, nesse caso acima de 14 anos, obedecendo a restrição de idade apresentada pelo jogo.

**ART. 3º** – Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for descoberto que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante será desclassificado imediatamente.

**ART. 4º** – Na ficha de inscrição, cada jogador inscrito deverá apresentar seu nick do Free Fire com os mesmos caracteres que aparecem no jogo na área “Minha conta”, bem como todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela organização.

**ART. 5º** – 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, o qual se informará com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, os Árbitros se reservam o direito de expulsar o jogador que está descumprindo a regra.

**ART. 6º** – Os jogadores são responsáveis por seus próprios equipamentos, sendo tais como;

**§1º** – A proteção e funcionamento de seu celular ou tablet.

**§2º** – Software que joguem.

**§3º** – Estabilidade de conexão a Internet.

**§4º** – A porcentagem e estado da bateria.

**§5º** – Atualizar o jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.

**§6º** – Rendimento do jogo em seus dispositivos.

## **FORMA DE DISPUTA**

**ART. 7º** – As instituições inscritas por categoria serão divididos em grupos de no máximo 12 equipes, para a disputa da fase de classificação. Nesta fase, deverão ser obedecidos os seguintes critérios:

**§1º** – Disputa Md1 – Melhor de 3 quedas (uma em cada mapa)

**§2º** – Formato: Eliminação direta (os melhores qualificados por grupo avançam e os demais são eliminados). Quantidade a definir em função da quantidade de inscritos e quantidade de grupos formados.

**§3º** – Partida ou Jogo. Uma instância de uma competição em que se joga até que se determine um ganhador. Neste caso, até que somente um jogador permaneça em pé.

**ART. 8º** – Para obter a vitória em uma partida se usará o seguinte sistema de pontos, que determinará os resultados de cada um dos seguintes casos:

**§1º** – Em qualquer rodada de torneio pontuável, se usará para determinar quais são os jogadores que avançam para a rodada seguinte.

**§2º** – Na fase de mata-mata, eles serão usados para determinar quem se classifica para a final e quem serão os vencedores do torneio.

PONTUAÇÃO POR COLOCAÇÃO		PONTOS POR KILL +2 PONTOS
01º LUGAR	20 PONTOS	
02º LUGAR	17 PONTOS	
03º LUGAR	15 PONTOS	
04º LUGAR	13 PONTOS	
05º LUGAR	12 PONTOS	
06º LUGAR	10 PONTOS	
07º LUGAR	06 PONTOS	
08º LUGAR	04 PONTOS	
09º LUGAR	03 PONTOS	
10º LUGAR	02 PONTOS	
11º LUGAR	01 PONTOS	
12º AO 48º LUGAR	00 PONTOS	

**ART. 9º** – Em caso de que dois ou mais jogadores empatem em pontos de classificação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

**§1º** – 1º critério: Pelo melhor lugar obtido em uma das quedas disputadas.

**§2º** – 2º critério: Pelo número de kills totais de cada jogador, na fase disputada.

**ART. 10º** – A disputa será feita com a versão atual disponível do jogo.

**ART. 11º** – Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora indicada para o início das partidas para poder se apresentar no lobby do jogo. Finalizado esse tempo, o jogo iniciará sem esperar nada mais, podendo o jogador que não estiver presente ser eliminado da competição. Este tempo de tolerância é válido somente para a 1ª queda de cada rodada.

**ART. 12º** - Os Árbitros serão os responsáveis de criar a sala de jogo oficial. São eles que invitarão os jogadores por meio da plataforma DISCORD a se unirem à sala entregando

os dados desta. Os dados do servidor do discord serão enviados previamente por e-mail aos jogadores para acesso antes e durante as partidas.

**ART. 13º** – Poderão ser adicionadas restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se há erros conhecidos de algum elemento de jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma deliberada ou intencional, poderá ser motivo de derrota e expulsão do jogador na competição.

**ART. 14º** – Somente poderá fazer uso do chat para falar sobre dúvidas importantes ou responder ao Árbitro.

**ART. 15º** – Ao final de cada partida, os árbitros serão os responsáveis por fazer a captura da tela de resultados e reportá-la na página da partida. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação para cada partida.

**ART. 16º** – Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo. Fazê-lo 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.

**ART. 17º** – 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 10 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.

**ART. 18º** – O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

**ART. 19º** – Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

**ART. 20º** – A organização não se responsabilizará por acidentes, quebra ou danos em aparelhos smartphones ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos.

**ART. 21º** – As seguintes ações estão totalmente proibidas e serão sujeitas a sanções e critério dos Árbitros.

**§1º** – Confabulação. Qualquer acordo ou ação entre 2 ou mais jogadores para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado.

**§2º** – Hacker. Qualquer modificação ao cliente do jogo.

**§3º** – Aproveitamento. Usar de maneira intencional qualquer erro dentro do jogo para tentar tirar vantagem.

**§4º** – Representação. Jogar na conta de outro jogador.

**§5º** – Obscenidade e discriminação. Usar linguagem obscena, vil, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, injuriosa, caluniosa ou difamatória.

**§6º** – Assédio. Atos sistemáticos, hostis e repetidos que realizam para exilar ou excluir

uma pessoa ou afetar sua dignidade.

**§7o** – Discriminação e difamação. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa 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.

**§8o** – Declarações negativas. Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou está designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da organização ou da Secretaria Municipal de Educação e Esportes da Prefeitura de Arapiraca.

**§9o** – Atividade criminal. Estar envolvido em atividade que está proibida por uma lei, estatuto ou tratado comum.

**§10o** – Suborno. Oferecer presentes a um jogador, treinador, diretor, árbitro, membro da organização, da Secretaria Municipal de Educação e Esportes da Prefeitura de Arapiraca ou a outra pessoa relacionada a Competição por serviços que beneficiem nos resultados da competição

**§11o** – Engano. Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros.

**§12o** – Confidencialidade. Nenhum membro de equipe pode revelar nenhuma informação confidencial proporcionada pela organização por nenhum método de comunicação.

**§13o** – Tentar obter vantagem por meio de informação indevida observando as telas dos adversários ou de casters / transmissão, etc.

**ART. 22º** – Infrações. Depois de descobrir que qualquer membro de um jogador cometeu violação das regras especificadas acima, a organização pode, sem limite de autoridade, emitir sanções a seu critério.

**ART. 23º** – Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.

**ART. 24º** – Os casos não previstos neste Regulamento Específico serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.