



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

JOGOS ELETRÔNICOS DO IFC e-JIFC/2021

BLUMENAU, 2021



DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire no e-JIFC 2021, evento que acontecerá de forma remota (online) e será organizado pela Comissão Central Organizadora e pelas demais comissões envolvidas no evento.

Art. 2º O que está estipulado neste documento são as regras oficiais da modalidade no evento, as quais se aplicam a todas as equipes participantes. Ao realizar a inscrição, todos os estudantes-atletas aceitam cumprir estas regras, bem como as disposições do Regulamento Geral do e-JIFC 2021.

DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

Art. 3º Cada equipe deverá contar com 4 (quatro) jogadores titulares e 1 (um) jogador reserva.

Art. 4º A equipe compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

Art. 5º A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.

Art. 6º Cada partida terá tolerância de 5 (cinco) minutos após o tempo previsto para iniciar, caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido. Caso todos os membros não estejam presentes após o tempo de tolerância, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou perderá a partida por desistência (WO).

DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

Art. 7º Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento Geral.

Art. 8º A equipe deverá indicar, no formulário de inscrição, os jogadores titulares e o jogador reserva, bem como informar qual jogador será considerado o líder da equipe.

Art. 9º O nome da equipe e os nomes de jogadores devem ser definidos por seus integrantes. A Coordenação Técnica reserva-se o direito de rejeitar nomes de equipes e de



jogadores caso considere o nome vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, devendo a equipe e/ou jogadores trocarem seus nomes, se assim solicitado pela Coordenação Técnica. Em caso de descumprimento, a equipe será desclassificada.

Art. 10 Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire.

Parágrafo único. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e sua equipe serão desclassificados imediatamente.

Art. 11 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 à organização do evento em momento anterior ao início das partidas. Se utilizar uma característica de jogo restringida, a organização do evento se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

Art. 12 Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- 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.

Art. 13 As equipes devem possuir tickets de criação de salas personalizadas em qualquer etapa da competição.

§1º A decisão de qual equipe será responsável por sediar a partida acontecerá por sorteio, ou seja, todas as equipes inscritas devem possuir tickets de criação de salas personalizadas disponíveis, caso necessário. A equipe sorteada não participará dos sorteios para abertura de salas nas rodadas subsequentes, até que todas as equipes tenham sido sorteadas.

§2º Na primeira rodada da etapa *intercampi*, todas as equipes podem ser sorteadas, independentemente de terem sido sorteadas ou não na seletiva interna do *campus*.



§3º Se a equipe sorteada não possuir o ticket de criação de sala, será aberta a possibilidade de outra equipe abrir a sala. Caso nenhuma equipe optar por abrir a sala, a equipe sorteada estará automaticamente eliminada da competição, sendo realizado um novo sorteio.

Art. 14 Não é permitido jogar em emuladores.

Parágrafo único. Estará automaticamente desclassificada da competição a equipe em que for detectado o uso de emulador.

DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 15 A modalidade Free Fire será disputada em duas etapas:

I - Primeira etapa: seletiva interna do *campus*;

II - Segunda etapa: disputa *intercampi*.

§1º Não há limites para a quantidade de equipes inscritas na primeira etapa.

§2º A participação na segunda etapa está limitada a uma equipe por *campus*.

§3º A etapa de seletiva interna definirá a equipe que representará o *campus* na etapa de disputa *intercampi*.

§4º O estudante-atleta não pode estar inscrito em mais de uma equipe, sob pena de desclassificação de todas as equipes em que estiver inscrito.

§5º Caso haja apenas uma equipe inscrita na seletiva interna do *campus*, esta equipe automaticamente estará classificada para representar o *campus* na segunda fase da competição.

§6º Caso não haja nenhuma equipe inscrita na seletiva interna do *campus*, o *campus* fica automaticamente desclassificado da segunda etapa.

Art. 16 A seletiva interna do *campus* será disputada no seguinte formato:

I - **Entre 2 (duas) e 12 (doze) equipes inscritas:** As equipes serão reunidas em um grupo único e se enfrentarão em 3 (três) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. Ao final da disputa, a equipe com a maior pontuação estará automaticamente



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

classificada para representar o *campus* na segunda etapa. A pontuação por partida se dará de acordo com o quadro a seguir:

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

II - **Com mais de 12 (doze) equipes inscritas:** as equipes serão divididas em grupos iniciais de até 12 equipes. Dentro de cada grupo, as equipes se enfrentarão em 3 (três) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. Ao final da disputa, um novo grupo (final) será montado com as equipes mais bem classificadas nos grupos iniciais. A organização do evento em cada *campus* deverá definir quantas equipes de cada grupo inicial irão se classificar para o grupo final. No grupo final, as equipes se enfrentarão em 3 (três) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. Ao final da disputa a equipe com a maior pontuação estará automaticamente classificada para representar o



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

campus na etapa *intercampi*. A pontuação por partida se dará de acordo com o quadro a seguir:

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

Art. 17 Caso considere necessário para o bom andamento do torneio, a organização do evento poderá alterar o formato de competição na etapa de seletiva interna do *campus*.

Parágrafo único. Na hipótese disposta no caput deste artigo, os competidores deverão ser informados previamente sobre qualquer alteração.

Art. 18 A etapa *intercampi* será disputada pelas equipes representantes de cada *campus* do IFC (campeãs da primeira etapa), no seguinte formato:

I - **Primeira fase:** As equipes serão distribuídas em 2 (dois) grupos de 7 (sete) ou 8 (oito) equipes. Caso um ou mais *campi* não possua equipe representante, as quantidades de



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

equipes nos grupos deverão ser reajustadas proporcionalmente. A distribuição acontecerá por sorteio e as equipes se enfrentarão em 3 (três) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. O sorteio e pontuação estarão de acordo com os quadros a seguir:

GRUPO A		GRUPO B	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	-

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

II - **Segunda fase:** As 4 (quatro) equipes mais bem classificadas em cada um dos grupos da fase anterior formarão um grupo único de 8 (oito) equipes, que se enfrentarão em 3 (três) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório. A equipe com a melhor



pontuação será a campeã do torneio e representará o IFC no eJIF 2021 (fase nacional). A pontuação seguirá de acordo com o quadro a seguir:

PONTUAÇÃO POR PARTIDA	
1º Colocado	10 pontos
2º Colocado	8 pontos
3º Colocado	7 pontos
4º Colocado	6 pontos
5º Colocado	5 pontos
6º Colocado	4 pontos
7º Colocado	3 pontos
8º Colocado	2 pontos
Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto	

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 19 Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da organização do e-JIFC 2021.

Art. 20 A falta de tipificação específica neste documento não impede que a organização do evento aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Organização pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo deste regulamento.

Art. 21 Os casos omissos serão resolvidos pela organização do evento, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.