

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FREE FIRE

1. A competição de Free Fire será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Toda a equipe deverpa estar matriculada na mesma IES.
3. Para a competição, cada IES poderá inscrever um numero quantitativo livre de alunos e equipes.

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:
 - 4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 4.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 4.3.1. A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido queoutras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 4.5. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. Só é permitido que um(a) estudante-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
6. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 6.1. Equipe, podendo ou não ser mista.
7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

7.1. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa on-line e 2ª etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, o qual apenas as 4 (quatro) melhores equipes de cada naipes serão classificadas;

7.2. Da etapa on-line:

7.2.1. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

a) Será totalmente vedado o uso de emuladores;

7.2.2. Remakes só serão permitidos caso houver uma falha no servidor para todos os jogadores, ou se 10 ou mais desconectarem ao mesmo tempo;

7.2.3. Na etapa on-line serão 2 fases sendo essas Classificatórias e Eliminatórias respectivamente;

7.2.4. Na fase Classificatória (Battle Royale) serão sorteados aleatoriamente grupos com até 12 equipes do qual os jogos serão em formato de série melhor-de-2 salas (MD2);

a) Classificam-se para a fase eliminatória as 16 melhores equipes entre todos os grupos;

b) O número de grupos irá depender do número de equipes inscritas;

7.2.5. A tabela de pontuação da Fase Classificatória será conforme descrito abaixo:

TABELA DE PONTUAÇÃO - FREE FIRE		
LUGAR NA PARTIDA	PONTOS POR COLOCAÇÃO	PONTOS EXTRAS
1	15	Pontuação por KILL +1
2	12	
3	10	
4	8	
5	6	
6	5	
7	4	
8	3	
9	2	

10	1	
11	0	
12	0	

7.2.6. Na fase Eliminatória as 16 melhores equipes classificadas, obedecendo a ordem de classificação, irão ser distribuídas em chaves de Oitavas de Final, Confronto Direto e de Eliminação Simples em formato de série melhor-de-3 (MD3), do qual o modo de jogo será Xsquad (confronto entre duas equipes);

- As equipes vencedoras das Oitavas de Final avançam para as Quartas de Final obedecendo a sua posição no chaveamento;
- Os jogos das Quartas de Final obedecem os mesmo parâmetros do jogos realizados nas Oitavas de Finais;
- As 4 (quatro) equipes vencedoras em cada naipe classificam-se para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**;

7.2.7. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports		08 a 14 de março - 2ª Semana						
Etapa On-line	07/DOM	08/SEG	09/TER	10/QUA	11/QUI	12/SEX	13/SAB	14/DOM
Free Fire	RI	C	C	C	C	C	E / OF	E / QF

LEGENDA: RI - Reunião Informativa / C - Classificatórias / E - Eliminatórias / OF - Oitavas de final / QF - Quartas de final

7.3. Da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**:

7.3.1. Após as Quartas de Final, as 4 (quatro) melhores equipes de cada naipe estarão classificados para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**, que acontecerá em **Brasília** no período entre **26/04/2021 a 29/04/2021**;

7.3.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;

7.3.3. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais;

- a) Os jogos das Semifinais obedecerão a posição do chaveamento da Fase Eliminatória, com jogos em formato de série melhor-de-5 (MD5) e modo de jogo Xsquad (confronto entre duas equipes);
- b) As equipes vencedoras avançam para a Final com jogo em formato de série melhor-de-5 (MD5) e modo de jogo xsquad;

7.3.4. O cronograma da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports FINAL FOUR PRESENCIAL	26/abr SEG	27/abr TER	28/abr QUA	29/abr QUI
Free Fire	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH – Chegada / RI – Reunião Informativa / SF – Semifinais / F – Finais / S – Saída

8. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS (FASE CLASSIFICATÓRIA E ELIMINATÓRIA):

- 8.1. O horário das partidas estarão disponíveis nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de Whatsapp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));
- 8.2. Os(As) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;
 - 8.2.1. O tempo máximo de tolerância para atraso no início de cada partida será de 3 (três) minutos. Após encerrar o tempo máximo de tolerância a equipe incompleta ou que não estiver presente estará automaticamente desclassificada;
- 8.3. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;
- 8.4. Não será permitido o uso de bug para beneficiar qualquer equipe, caso contrário a equipe poderá ser penalizada ou até mesmo eliminada da competição, fica a critério da organização analisar os fatos;
- 8.5. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

8.6. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;

8.7. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição;

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. As seguintes ações abaixo estão totalmente vedadas e estarão sujeitas a sanções pela organização:

- a)** Hacker: Qualquer modificação no cliente do jogo estará sujeita a eliminação imediata. Caso o árbitro da partida identifique qualquer irregularidade de alguma equipe será reportado a organização. Será analisado o uso de programas ou aplicativos indevidos, estando sujeito a análise;
- b)** Bug: O uso intencional ou não de qualquer erro dentro do jogo para tirar vantagens, serão analisados pela organização, podendo então ser penalizado ou eliminado;
- c)** Acordo: Proibido qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais estudantes-atletas de equipes distintas, causando então, desvantagem para os adversários;
- d)** Representação: Jogar na conta de outro jogador;
- e)** Assédio, discriminação e difamação: Serão totalmente proibidos;
- f)** Engano: Apresentar provas falsas para a organização;
- g)** Infrações: Toda e qualquer violação às regras determinadas neste documento, a organização estará autorizada a emitir sanções ou até mesmo eliminar qualquer equipe.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS:

10.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros dos JUBs eSports 2021;

10.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.