



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO *FREE FIRE*

Art. 1º - Este Regulamento Específico tem como base o Regulamento Geral dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal quanto aos direitos e deveres, as condutas, normas e regras a serem cumpridos por todos os estudantes participantes.

Art. 2º - A competição de *Free Fire* visa, enquanto objetivo específico, fomentar, divulgar, integrar, ampliar conhecimento, e contribuir na formação integral dos estudantes e comunidade. Além disso, a prática da modalidade pode servir de meio para auxiliar e estimular a integração entre os estudantes, e dos mesmos com a escola e sua comunidade.

Art. 3º - Caberá às respectivas escolas participantes, por meio da gestão dos Professores, estimularem a participação envolvendo Pais e Responsáveis, também na ciência, e acompanhamento da participação.

Art. 4º - A Competição de *Free Fire* Escolar será realizada do dia **02/12/24** ao dia **08/12/24**, iniciando na segunda-feira às 19:00, e nos finais de semana, sábado e domingo, sempre às 14:00. O participante deverá acessar a plataforma 60 minutos antes da hora marcada para o início das disputas do dia, ou seja, às 18:00 e 13:00, respectivamente.

Art. 5º - A inscrição será livre aos Competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e será por meio da plataforma do sítio: *Battlefy*.

- I. Nesse formato os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatórias.
- II. Cada equipe deverá contar com, no mínimo, quatro (4) jogadores e poderá ter até no máximo seis (6), sendo 2 jogadores suplentes.
- III. PERSONAGENS VÁLIDOS:
 - 1) SÓ ALOK DE ATIVAÇÃO.
 - 2) MAXIM.
 - 3) MOCO.
 - 4) LAURA.
 - 5) KELLY.
 - 6) KLA.
 - 7) PALOMA.
 - 8) MARO.
 - 9) JOSEPH.
 - 10) CAROLINE.
 - 11) FORD.
 - 12) ANITTA.
 - 13) ANDREW.
 - 14) JOTA.
- IV. PETS VÁLIDOS:
 - 1) PUNKIN.
 - 2) DOM PISANTE.
 - 3) BRABUÍNO.
 - 4) PATOPINHO.
 - 5) MESTRE TRIGO.
- V. EQUIPAMENTOS VÁLIDOS:
 - 1) MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND.
 - 2) DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND.
 - 3) 1 M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR).
 - 4) FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR).



- 5) MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR).
- 6) XM8.
- 7) UMP.
- 8) AUG.
- 9) M500.
- 10) MP40.
- 11) DUAS USP.
- 12) G18.
- 13) P90.
- 14) TOMPSON.

VI. Formato da competição: A competição será no modo contra squad, 4x4, será no modo eliminatório equipe contra equipe, no estilo MD1, somente as finais serão MD3, OU MD5. Mapa Bermuda ou Purgatório, na final:

1 - Classificatórias/eliminatórias - 02/12 a 07/12	MD1	BER
6° - Final – 08/12	MD5	BER, PUR, BER, PUR, BER

- VII. Versão de jogo. Cada equipe é responsável pela verificação da versão disponível e sua atualização que, evidentemente, deverá ser a última lançada, qualquer problema proveniente de jogo desatualizado não poderá ser utilizado como justificativa para remake ou outra modificação.
- VIII. Criação do lobby do jogo. Os *League Ops* serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. São eles que disponibilizarão ID e senha aos jogadores no *chat* da página de partida para que os jogadores possam entrar na sala.
- IX. Ajustes gerais / de partida
 - 1) Loja: Aleatória.
 - 2) Rounds: 13.
 - 3) Ouro: 1500.
 - 4) Vida: 200.
 - 5) Tamanho da equipe: 4 (*squad*), e
 - 6) Será permitido subir em casas e plataformas.
- X. *Remakes*. Os *League Ops* 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 6 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.
- XI. Resultados. Ao final de cada partida, as equipes são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os *League Ops* assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação de cada partida.
- XII. Restrições de elementos de jogo. Os *League Ops* poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento do jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.
- XIII. Equipes completas. No mínimo 3 jogadores poderão ingressar na sala de jogo, passados os 10 minutos de tolerância o jogo iniciará, deixando as equipes incompletas, e jogadores fora da partida não terão a opção de se juntar depois.
- XVI. Uso do *chat* do jogo: somente poderá fazer uso do *chat* os organizadores do Campeonato e o *League Ops* durante o jogo. Os jogadores só poderão falar, em caráter excepcional, em caso de dúvidas importantes. Caso essa regra não seja respeitada, a equipe do jogador que a descumprir, poderá ser punida, até mesmo com eliminação da partida.



Art. 6º - Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Caso seja detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente, exceto, quando um *League Ops* autorizar.

Art. 7º - Poderão ocorrer intervalos de 5 minutos entre um jogo e outro anunciados pelos administradores no grupo do *WhatsApp* ou outro canal de comunicação entre a organização e os jogadores/capitães. As chaves podem ser ajustadas conforme necessário pela organização.

Art. 8º - O presente regulamento entrará em vigor após sua disponibilização nos meios de comunicação da SEEDF e no sítio: <https://www.educacao.df.gov.br/jeedf-2024/> ficando revogadas as disposições em contrário.

**Esta competição não é afiliada ou patrocinada pela *Garena*.
Coordenação dos JEEDF**