



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO *FREE FIRE*

Art. 1º - Este Regulamento Específico tem como base o Regulamento Geral dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal - JEEDF 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 tem como objetivos específicos fomentar, divulgar, integrar, ampliar o conhecimento e contribuir para a formação integral dos estudantes e da comunidade. Além disso, a prática dessa modalidade pode auxiliar e estimular a integração entre os estudantes, e entre eles e a escola e a comunidade.

Art. 3º - Caberá às respectivas unidades escolares participantes, por meio da gestão dos professores, estimular a participação dos pais e responsáveis, garantindo que estejam cientes e acompanhem a participação dos estudantes.

Art. 4º - A Competição de *Free Fire* Escolar será realizada do dia **09/12/24** ao dia **13/12/24**, iniciando nos dias de semana às 19h e no final de semana sempre às 14h. O participante deverá acessar a plataforma 60 minutos antes da hora marcada para o início das disputas do dia, ou seja, às 18h e 13h, respectivamente.

Art. 5º - A inscrição será aberta aos competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e será realizada por meio da plataforma *Battlefy*.

- I. Nesse formato, os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatória;
- II. Cada equipe deverá ter no mínimo quatro (4) jogadores(as) e no máximo seis (6), sendo dois (2) jogadores(as) suplentes;
- III. PERSONAGENS VÁLIDOS:

SÓ ALOK DE ATIVAÇÃO.

MAXIM.

MOCO.

LAURA.

KELLY.

KLA.

PALOMA.

MARO.

JOSEPH.

CAROLINE.

FORD.

ANITTA.

ANDREW.

JOTA.

- IV. PETS VÁLIDOS:

PUNKIN.

DOM PISANTE.

BRABUÍNO.

PATOPINHO.

MESTRE TRIGO.

- V. EQUIPAMENTOS VÁLIDOS:

MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND.

DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND.

1 M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR).

FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR).



MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR).

XM8.

UMP.

AUG.

M500.

MP40.

DUAS USP.

G18.

P90.

TOMPSON.

- VI. Formato da competição: A competição será no modo contra *squad*, 4x4, no formato eliminatório equipe contra equipe. A competição seguirá o estilo MD1, sendo que as finais serão disputadas no estilo MD3 ou MD5. O mapa utilizado será Bermuda ou Purgatório na final.

Classificatórias/eliminatórias - 09/12 a 12/12	MD1	BER
Final – 13/12	MD5	BER, PUR, BER, PUR, BER

- VII. Versão de jogo: Cada equipe é responsável por verificar e atualizar para a versão mais recente disponível. Qualquer problema decorrente de jogo desatualizado não poderá ser usado como justificativa para *remake* ou qualquer outra modificação.
- VIII. Criação do *lobby* do jogo: Os *League Ops* serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. Eles disponibilizarão ID e senha aos(as) jogadores(as) no *chat* da página de partida para que se possa entrar na sala.
- IX. Ajustes gerais /de partida:
- Loja: Aleatória;
 - Rounds: 13;
 - Ouro: 1500;
 - Vida: 200;
 - Tamanho da equipe: 4 (*squad*);
 - Será permitido subir em casas e plataformas.
- X. Remakes: Os *League Ops* podem considerar um *remake*, a seu exclusivo critério, se houver falha em um servidor de jogos que impeça todos(as) os(as) jogadores(as) de se conectarem ou se 6 ou mais jogadores(as) se desconectarem 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 todos 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(as) devem ingressar na sala de jogo. Após os 10 minutos de tolerância, o jogo começará, mesmo que as equipes estejam incompletas. Os(as) jogadores(as) fora da partida não terão a opção de juntar-se posteriormente;
- XVI. Uso do chat do jogo: Somente os organizadores do Campeonato e o *League Ops* podem usar o chat durante o jogo. Os(as) jogadores(as) só podem falar em caso de dúvidas importantes e de caráter excepcional. Caso essa regra não seja respeitada, a equipe do jogador que a descumprir poderá ser punida, até mesmo com a eliminação da partida.



Art. 6º - Os(as) jogadores(as) devem utilizar suas próprias contas de *Free Fire*. Caso seja detectado que algum(a) participante está usando a conta de outro(a) jogador(a), o(a) participante e a equipe serão desclassificados imediatamente, exceto, quando e se 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 pela organização, conforme as necessidades do Torneio.

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/jedf-2024-eletronicos/>, estando revogadas as disposições em contrário.

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