



**JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS**  
**REGULAMENTO ESPECÍFICO - FREE FIRE**  
- Fase Institucional - IFPR | Edição 2022 -

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS**  
**INSTITUIÇÕES FEDERAIS**  
**- Fase Institucional - eJIFPR -**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO**  
**FREE FIRE**



## REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** Este documento tem como finalidade reger a modalidade Free Fire da competição intitulada [eJIFPR 2022](#), que acontecerá de forma remota – online – no IFPR e será organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Free Fire.

**Art. 2º** O que está estipulado neste documento será denominado como regras oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes. Ao realizar a inscrição, todos os estudantes-atletas aceitam cumprir estas regras.

### DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

**Art. 3º** É proibida a abertura de sala com a ação de “reviver”;

**Art. 4º** Loja: deve permanecer fechada.

**Art. 5º** Um jogador do time precisa de Tag que identifique a equipe e entrar em primeiro no Slot;

### DA ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES DA EQUIPE

**Art. 6º** **Caracterização dos jogadores:** Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e poderá ter um (1) jogador reserva.



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - FREE FIRE

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2022 -

2

**Art. 7º**      **Obrigatoriedade de participação:** Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

**Art. 8º**      Rotatividade de Jogadores: A troca entre um jogador titular e o jogador reserva poderá acontecer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.

**Art. 9º**      **Ausência de Jogador ou Equipe:** Cada partida terá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto - criação da sala - para iniciar. Caso algum jogador ou equipe não compareça no horário estabelecido, a equipe deverá entrar incompleta na partida, ou não ganhará pontos na rodada, sendo considerado desistência (W.O. - Without Opponent).

## DO REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

**Art. 10º**     **Registro de Jogadores:** Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento Geral.

**Art. 11º**     Deverá ser indicado pelo Técnico da equipe o jogador que será considerado o capitão da equipe, os jogadores titulares e o jogador reserva.

**Art. 12º**     **Nomes de Equipes e Jogadores:** O nome da equipe será o nome do campus que os jogadores representam acrescido de um nome de livre escolha (ex.: Londrina Fire). A Coordenação Técnica se reserva ao direito de rejeitar um nome de jogador caso considere vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja algum direito autoral, podendo a chegar em desclassificação da equipe na competição.

**Art. 13º**     **Propriedade de Contas:** Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.



**Art. 14º Utilização dos Personagens:** 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 com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, a Coordenação de Modalidade se reserva o direito de desclassificar o jogador e equipe que estiver descumprindo a regra.

## DOS EQUIPAMENTOS E SOFTWARES

**Art. 15º Responsabilidades do Jogador:** 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;
- VII - **Possuir disponibilidade para sediar uma sala personalizada** em qualquer etapa do campeonato. A decisão de qual equipe/jogador será responsável por sediar a partida acontecerá por sorteio, ou seja, todos os jogadores inscritos devem possuir tickets de criação de sala personalizadas disponíveis, caso necessário.

**Art. 16º Emuladores:** Não é permitido jogar em emuladores. A Coordenação Técnica se reserva ao direito de desclassificar a equipe em que for detectado o uso de emulador.



### DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

**Art. 17º** A Fase Institucional poderá contar com até quarenta (40) equipes e acontecerá em até três (3) fases:

- I - Todas as equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente (sorteio físico ou eletrônico) em grupos balanceados (diferença máxima de uma equipe entre os grupos formados) de até 12 equipes.
  - 1. Havendo mais de uma equipe representando o mesmo Campus, o sorteio será dirigido para que estas fiquem em grupos distintos quando possível.
- II - Em cada grupo, as equipes se enfrentarão em quatro (4) partidas, intercalando os mapas de batalha Bermuda e Purgatório.
- III - De cada grupo, classificar-se-ão para a próxima fase as seis (06) melhores equipes.
- IV - Este procedimento será repetido até a formação de um grupo único de até doze (12) equipes (fase final).
- V - As pontuações de todas as fases serão atribuídas conforme 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



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - FREE FIRE

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2022 -

5

8º Colocado	2 pontos
9º Colocado	1 ponto
10º Colocado	Não pontua
11º Colocado	Não pontua
12º Colocado	Não pontua
<b>Pontuação adicional por abate (kill): +1 ponto</b>	

**VI - Critérios de Desempate:** Caso duas ou mais equipes empatem na pontuação, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

**VII - 1º Critério:** Soma de Booyahs (vitórias).

**VIII - 2º Critério:** Soma de abates (kills).

**IX - 3º Critério:** Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas.

**X - 4º Critério:** Confronto adicional entre as equipes empatadas.

## DO CALENDÁRIO DO EVENTO

**Art. 18º** A tabela de jogos poderá ser acessada na [Página Oficial do Evento](#) após o sorteio.

## DA INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

**Art. 19º** **Decisões.** Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são prerrogativas da Comissão Disciplinar do [eJIFPR 2022](#).

**Art. 20º** **Imprevistos.** A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Coordenação de Modalidade aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - FREE FIRE

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2022 -

6

Coordenação Técnica pode criar novas políticas complementares a este regulamento, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo deste regulamento.

**Art. 21º** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

**Comissão de Organização do eJIFPR 2022, 29 de abril de 2022.**