



12. Free Fire | Regras

- 12.1. Para participar, é imprescindível ter celular ou tablet com acesso à internet e o jogo Free Fire previamente instalado.**
- 12.2.** Os seis jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.
- 12.3.** Não teremos limitação de nível e habilidade para personagem, ou seja é aberto para qualquer nível, e o jogo não balanceia os personagens, inclusive será permitido o uso de qualquer habilidade, arma, veículo ou personagem.
- 12.4.** Antes do início da partida, a Organização solicitará via *WhatsApp* o nickname de cada jogador. Caso seja identificado algum *nickname* que não pertença ou mencionado anteriormente, o mesmo será banido da sala personalizada.
- 12.5.** Haverá penalidade de 15 pontos para quem utilizar *bugs* dentro do jogo. Ex: *bug* de render e gelo.
- 12.6.** Não será permitido o uso de emulador.
- 12.7.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.
- 12.8. Free Fire | Formato**
- 12.9. Modo de equipe:** Solo (individual).
- 12.10. Partidas:** Criação de partidas através de salas personalizadas (modo clássico);
- 12.11. Datas e horários:**
- 12.11.1. Dias:** Segunda, terça e quarta (nas 2 semanas das Qualificatórias)
 - 12.11.2. Horário:** 20 horas (horário de Brasília)
 - 12.11.3. Divulgação do ID e senha:** 19h45 (horário de Brasília)
 - 12.11.4. Número de quedas:** 2 quedas por dia (totalizando 12 quedas)
 - 12.11.5.** As partidas serão iniciadas no horário definido (20 horas), os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.
- 12.12. Modo de jogo:** Battle Royale
- 12.13. Mapas utilizados:** Kalahari, Purgatório ou Bermuda;





12.14. Estrutura: sistema de grupos com somatória de pontos;

12.15. Nível mínimo: 0

12.16. Free Fire | Sistema de Pontuação

12.17. Será contabilizado um ponto por abate somado com a pontuação por posição, conforme a tabela que segue:

BOOYAH.....12 pontos

2º lugar.....9 pontos

3º lugar8 pontos

4º lugar7 pontos

5º lugar6 pontos

6º lugar5 pontos

7º lugar4 pontos

8º lugar3 pontos

9º lugar2 pontos

10º lugar1 ponto

11º lugar0 ponto

12º lugar0 ponto

12.18. A cada etapa do torneio, as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

12.19. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

1 - Soma de Booyahs (vitórias);

2 - Soma de abatements;

3 - Colocação na última queda em que os jogadores empatados participaram juntos;

4 - Soma de pontos de dano na última queda em que cada um dos jogadores empatados participaram;

5 - Confronto direto adicional entre os jogadores empatados.



SistemaOcemg

FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

somoscoop