

1º CAMPEONATO ARENA JOVEM DE FREE FIRE

REGULAMENTO OFICIAL E MANUAL OPERACIONAL DA COMPETIÇÃO

DOCUMENTO JURÍDICO E COMPETITIVO

VERSÃO 15.0 (DEFINITIVA E REVISADA)

CAPÍTULO I - DO REGIMENTO GERAL, INSCRIÇÕES E ABERTURA

Cláusula 1.1. O 1º Campeonato Arena Jovem de Free Fire é uma competição presencial destinada ao fomento do e-sport regional, promovendo a integração da juventude e o fortalecimento do comércio local.

Cláusula 1.2. As inscrições para o torneio são 100% gratuitas para todas as 32 equipes participantes, estando o quadro de vagas formalmente encerrado e preenchido.

Cláusula 1.3. A competição será realizada no dia 1º de Agosto de 2026 (Sábado), no Terraço do prédio do Grupo Cunha, localizado na Av. Eduardo Ribeiro, 1209, Centro, Manacapuru - AM.

Cláusula 1.4. Os portões do evento e a estrutura de credenciamento serão abertos pontualmente às 15:00h, estendendo-se até as 17:00h. O início oficial da primeira partida está agendado para as 17:00h em ponto, com encerramento geral e cerimônia de premiação previstos para as 23:45h.

CAPÍTULO II - DA IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPES, TAGS, LOGOMARCAS E VESTUÁRIO

Cláusula 2.1. É obrigatória a apresentação de logomarca oficial por parte de todas as equipes inscritas no torneio para fins de cadastro institucional e exibição nas mídias oficiais do evento.

Cláusula 2.2. A TAG identificadora da equipe registrada no ato da inscrição deverá ser rigidamente composta por exatamente 3 (três) caracteres alfabéticos em letras maiúsculas, sendo vedada a inclusão de números, caracteres especiais, símbolos ou palavras completas.

Cláusula 2.3. Não será obrigatória a inclusão da TAG da equipe nos *nicknames* individuais dos atletas no jogo, sendo assegurada a liberdade de identificação *in-game* de cada jogador.

Cláusula 2.4. O uso de uniformes próprios por parte dos esquadrões participantes é de caráter estritamente facultativo (opcional). A organização do campeonato, em parceria com a LE Confecções, disponibilizará um modelo oficial de camisa do evento voltado a torcedores e apoiadores.

CAPÍTULO III - DA PLATAFORMA DE JOGO, INFRAESTRUTURA E DISPOSITIVOS

Cláusula 3.1. Todas as partidas deverão ser jogadas obrigatoriamente em dispositivos móveis (*smartphones*/celulares). É terminantemente proibido o uso de emuladores (PC) ou acessórios do tipo "mobilador" (teclado e mouse adaptados). O descumprimento acarretará a desqualificação imediata da equipe.

Cláusula 3.2. A organização do evento fornecerá aos competidores infraestrutura de internet dedicada de alta velocidade e pontos de energia (tomadas e extensões para carregamento) na área de jogo.

Cláusula 3.3. A organização não disponibilizará carregadores ou cabos de energia, sendo de responsabilidade exclusiva de cada atleta portar seu próprio carregador e cabo compatível.

Cláusula 3.4. A organização isenta-se de qualquer responsabilidade sobre eventuais danos, perdas, furtos, travamentos, defeitos técnicos ou descarregamento dos aparelhos celulares pertencentes aos atletas.

Cláusula 3.5. A gestão dos equipamentos de jogo (manutenção de bateria, cabos e operacionalidade do *smartphone*) cabe integralmente ao Capitão da Equipe. Falhas em aparelhos, falta de carga ou ausência de carregador não serão aceitas como justificativa para atrasos e não adiarão a execução das partidas.

CAPÍTULO IV - DA CESSÃO DOS DIREITOS DE IMAGEM, VOZ E MÍDIA

Cláusula 4.1. Ao efetuarem a inscrição no campeonato, todos os atletas, capitães e integrantes da comissão técnica cederão de forma gratuita, irrestrita, universal, irrevogável e irretratável à Organização do Evento os direitos de uso de sua imagem, voz, nome, *nickname*, fotografias, gravações em vídeo, depoimentos e atuações durante todo o período do evento.

Cláusula 4.2. A presente autorização abrange a captação e transmissão ao vivo (*lives* no Instagram, YouTube, Kick e demais plataformas digitais), exibição em telões, produção de cortes para redes sociais, materiais publicitários, relatórios institucionais e acervo histórico da Arena Jovem e de seus patrocinadores oficiais.

CAPÍTULO V - DO METAGAME, ARSENAL, PERSONAGENS, PETS E POSICIONAMENTO EM MAPA

Cláusula 5.1. Fica restrito o uso de armas principais exclusivamente aos modelos UMP e XM8. É proibido o uso de qualquer tipo de granada de dano ou tática (como lançadores, granadas de fragmentação, *flashbang* ou fumaça), sendo permitida unicamente a Granada de Gelo (*Gloo Wall*).

Cláusula 5.2. A utilização de personagens fica estritamente limitada às seguintes opções: Alok, Kelly, Maxim, Leon, Maro, Moco e Laura.

Cláusula 5.3. A utilização de companheiros (*Pets*) fica restrita exclusivamente a: Dom Pisante, Punkin, Brabuino, Mestre Trigo e Patopinho.

Cláusula 5.4. É permitida a subida, ocupação e posicionamento tático dos atletas sobre coberturas e telhados de menor porte ("telhadinhos"), bem como sobre caçambas metálicas de entulho ("skips").

Cláusula 5.5. Fica terminantemente proibida a utilização de escadas para a realização do procedimento de "pegar pé" (suporte/impulsão para elevação de aliados), bem como a execução de saltos ou o disparo de armas de fogo enquanto o atleta estiver posicionado ou apoiado sobre estruturas de escada.

Cláusula 5.6. É expressamente permitida e autorizada a subida, permanência e movimentação de atletas na estrutura da Plataforma do Observatório (OBS), bem como sobre a totalidade dos *containers* distribuídos pelo mapa de jogo.

Cláusula 5.7. A utilização de qualquer personagem ou *pet* não listado nas Cláusulas 5.2 e 5.3, bem como o descumprimento das regras de posicionamento estabelecidas nas Cláusulas 5.4, 5.5 e 5.6, acarretará a perda automática do *round* vigente ou da partida inteira, mediante deliberação da arbitragem.

CAPÍTULO VI - DAS FARPAS E DA CONDUTA COMPETITIVA

Cláusula 6.1. A Arena Jovem reconhece que as "farpas" (*trash talk*) integram a cultura competitiva dos *e-sports*, sendo sua prática permitida desde que observados os limites fixados neste regulamento.

Cláusula 6.2. É franqueada a realização de provocações entre atletas e equipes, contanto que mantenham caráter estritamente esportivo e focado na disputa.

Cláusula 6.3. As provocações não poderão conter ofensas pessoais, ameaças, intimidações ou qualquer manifestação de caráter discriminatório, tais como racismo, xenofobia, homofobia, misoginia, capacitismo ou discurso de ódio.

Cláusula 6.4. É proibido o emprego de palavras de baixo calão direcionadas a competidores, equipes, membros da arbitragem, organização ou público presente, bem como condutas que incitem a violência, perseguição ou humilhação pública.

Cláusula 6.5. A arbitragem detém autoridade soberana para interromper sumariamente qualquer conduta que ultrapasse as normas de respeito e desportividade.

CAPÍTULO VII - DA DESCONEXÃO, USO DE BUGS E ARBITRAGEM

Cláusula 7.1. A manutenção da conexão e da bateria durante as partidas é de responsabilidade individual do atleta. A queda de sinal ou desconexão de um jogador após o início da partida não ensejará o reinício da sala.

Cláusula 7.2. O reinício da partida (*rehost*) será concedido unicamente em casos de falha geral e queda da Sala Personalizada decorrente de problemas nos servidores da Garena.

Cláusula 7.3. Condutas antiesportivas ou desobediência às orientações dos juízes implicarão desqualificação imediata da equipe infratora.

CAPÍTULO VIII - DO FORMATO ESPORTIVO E PROTOCOLO AJ

Cláusula 8.1. As fases de 32-Avos e Oitavas de Final serão disputadas no Modo CS (7 Rounds / MD1), com 2 confrontos simultâneos por *slot* de tempo (Bancadas A e B), priorizando a celeridade operacional sem transmissão de áudio e *live*.

Cláusula 8.2. As fases de Quartas de Final e Semifinais serão disputadas no Modo Padrão AP (9 Rounds / MD1), com 1 confronto por *slot* no Palco Principal, contando com transmissão ao vivo, narração oficial e aplicação do Protocolo AJ.

Cláusula 8.3. A Grande Final será realizada no Modo Padrão AP em Série Melhor de 3 Salas (MD3) no Palco Principal.

Cláusula 8.4. O Protocolo AJ consiste no rito solene de abertura aplicável às partidas do Palco Principal a partir das Quartas de Final, compreendendo a chamada nominal de cada atleta pelo narrador, a entrada da equipe em fila indiana sob vinheta sonora temática e a tomada oficial de posições nas bancadas.

CAPÍTULO IX - DA PONTUALIDADE, PRESENÇA E REGRAS DE W.O.

Cláusula 9.1. As equipes deverão apresentar-se na Zona de Concentração exatamente 20 (vinte) minutos antes do horário previsto para o início de seu respectivo confronto.

Cláusula 9.2 (Critério de W.O. Imediato). Caso nenhum membro da equipe esteja presente na Zona de Concentração até o limite de 10 (dez) minutos de antecedência em relação ao horário do jogo, a arbitragem declarará W.O. IMEDIATO E IRREVERSÍVEL, declarando a equipe adversária vencedora.

Cláusula 9.3 (Regra do Elenco Incompleto). Se no limite de 10 (dez) minutos de antecedência comparecer ao menos 1 (um) atleta da equipe, mas o elenco estiver incompleto (ex.: 1, 2 ou 3 jogadores), a partida iniciará normalmente com os membros presentes, sem concessão de tempo adicional para aguardar atletas atrasados.

CAPÍTULO X - DO CRONOGRAMA MINUTADO OFICIAL DAS PARTIDAS

Cláusula 10.1. As partidas obedecerão rigorosamente à escala de horários e *slots* apresentada na tabela a seguir:

HORÁRIO	FASE / SLOT	DETALHAMENTO OPERACIONAL & CONFRONTOS	CHEGADA (20M)	LIMITE W.O. (10M)
15:00 - 17:00	Abertura dos Portões	Credenciamento e Vistoria Técnica	—	—
17:00	Slot 01 (32-Avos)	J01: Squad 01 vs 02 (Mesa A) J02: Squad 03 vs 04 (Mesa B) [Modo CS]	16:40	16:50
17:15	Slot 02 (32-Avos)	J03: Squad 05 vs 06 (Mesa A) J04: Squad 07 vs 08 (Mesa B) [Modo CS]	16:55	17:05
17:30	Slot 03 (32-Avos)	J05: Squad 09 vs 10 (Mesa A) J06: Squad 11 vs 12 (Mesa B) [Modo CS]	17:10	17:20

HORÁRIO	FASE / SLOT	DETALHAMENTO OPERACIONAL & CONFRONTOS	CHEGADA (20M)	LIMITE W.O. (10M)
17:45	Slot 04 (32-Avos)	J07: Squad 13 vs 14 (Mesa A) J08: Squad 15 vs 16 (Mesa B) [Modo CS]	17:25	17:35
18:00	Slot 05 (32-Avos)	J09: Squad 17 vs 18 (Mesa A) J10: Squad 19 vs 20 (Mesa B) [Modo CS]	17:40	17:50
18:15	Slot 06 (32-Avos)	J11: Squad 21 vs 22 (Mesa A) J12: Squad 23 vs 24 (Mesa B) [Modo CS]	17:55	18:05
18:30	Slot 07 (32-Avos)	J13: Squad 25 vs 26 (Mesa A) J14: Squad 27 vs 28 (Mesa B) [Modo CS]	18:10	18:20
18:45	Slot 08 (32-Avos)	J15: Squad 29 vs 30 (Mesa A) J16: Squad 31 vs 32 (Mesa B) [Modo CS]	18:25	18:35
19:00 - 19:15	INTERVALO TÉCNICO	Intervalo Técnico & Praça de Alimentação (15 min)	—	—
19:15	Slot 01 (Oitavas)	Oit 1: Venc J01/J02 vs J03/J04 Oit 2: Venc J05/J06 vs J07/J08 [Modo CS]	18:55	19:05
19:30	Slot 02 (Oitavas)	Oit 3: Venc J09/J10 vs J11/J12 Oit 4: Venc J13/J14 vs J15/J16 [Modo CS]	19:10	19:20
19:45	Slot 03 (Oitavas)	Oit 5: Venc J17/J18 vs J19/J20 Oit 6: Venc J21/J22 vs J23/J24 [Modo CS]	19:25	19:35
20:00	Slot 04 (Oitavas)	Oit 7: Venc J25/J26 vs J27/J28 Oit 8: Venc J29/J30 vs J31/J32 [Modo CS]	19:40	19:50
20:15 - 20:30	ABERTURA LIVE	Abertura da Transmissão Ao Vivo & Entrada do Narrador (15 min)	—	—
20:30	Quartas 01	Protocolo AJ + Modo AP + Live + Narração (Venc Oit 1 vs Oit 2)	20:10	20:20
20:50	Quartas 02	Protocolo AJ + Modo AP + Live + Narração (Venc Oit 3 vs Oit 4)	20:30	20:40
21:10	Quartas 03	Protocolo AJ + Modo AP + Live + Narração (Venc Oit 5 vs Oit 6)	20:50	21:00
21:30	Quartas 04	Protocolo AJ + Modo AP + Live + Narração (Venc Oit 7 vs Oit 8)	21:10	21:20
21:50	Semifinal 01	Protocolo AJ + Modo AP + Live + Narração (Top 4)	21:30	21:40
22:10	Semifinal 02	Protocolo AJ + Modo AP + Live + Narração (Top 4)	21:50	22:00
22:30 - 22:40	PREPARAÇÃO	Preparação dos Finalistas no Palco (10 min)	—	—
22:40	Final - Sala 1	Protocolo AJ Solene + Modo AP + Live + Drop de Som 100% (MD3)	22:20	22:30
23:00	Final - Sala 2	Modo AP + Live + Narração (Confronto Direto MD3)	22:40	22:50
23:20	Final - Sala 3	Modo AP + Live + Narração (Desempate MD3, se necessário)	23:00	23:10
23:45	ENCERRAMENTO	Cerimônia de Premiação / Pódio no Palco Principal	—	—

CAPÍTULO XI - DA PREMIAÇÃO E CRITÉRIOS DO MVP

Cláusula 11.1. A premiação oficial por equipes será concedida no palco ao término da competição, distribuída da seguinte forma:

- **1º Lugar (Equipe Campeã):** R\$ 400,00 (quatrocentos reais) via PIX + Troféu Oficial Arena Jovem + Medalhas de Ouro.
- **2º Lugar (Equipe Vice-Campeã):** R\$ 200,00 (duzentos reais) via PIX + Medalhas de Prata.

Cláusula 11.2. O título individual de MVP ("Rei do Capa") concederá troféu físico ao atleta que somar o maior número absoluto de abates (*kills*) ao longo de todo o torneio.

Cláusula 11.3. Ocorrendo empate no número de abates entre dois ou mais atletas, o critério de desempate será rigorosamente o maior número de assistências acumuladas. Persistindo a igualdade, o prêmio será conferido ao atleta com o menor número de mortes/quedas sofridas.

1º Campeonato Arena Jovem de Free Fire © 2026 - Regulamento Oficial Versão 15.0. Todos os direitos reservados.