



**Regulamento
C.O.P.A. FF**



C.O.P.A. FF

1.0 Introdução e Propósito

Este é o Regulamento oficial (“**Regulamento**” ou “**Regras**”) da competição C.O.P.A. FF (“**Copa**” ou “**Campeonato**” ou “**Torneio**”).

O conteúdo deste documento aplica-se integralmente às equipes que participarem da Copa, incluindo jogadores, técnicos, donos, investidores e quaisquer funcionários de tais equipes. O objetivo deste documento é preservar a integridade da Copa e garantir a imparcialidade no tratamento dos participantes.

Este Regulamento trata especificamente da participação de equipes, não de jogadores/técnicos individuais. Isto significa que os termos que definem e regem o relacionamento entre equipes e seus jogadores/técnicos são de responsabilidade exclusiva dessas partes. Caso um jogador ou técnico infrinja uma regra que geraria uma penalidade, os Oficiais da Garena penalizarão a equipe/organização, que deverá repassar as consequências para seus membros conforme estipulado em cada caso.

A C.O.P.A. FF é composta por um único torneio, com uma única Etapa. Foram convidadas para participar da Copa as mesmas 18 equipes que classificaram-se para a Série A da LBFF, conforme resultados ao final da primeira Etapa da LBFF 2020. O Torneio terá duas partes: a Fase de Grupos, em que todos os times enfrentam-se um determinado número de vezes, e a Final, em que as 12 melhores equipes da Fase de Pontos disputam o título de campeão da C.O.P.A. FF.

1.1 Elegibilidade dos Jogadores e Técnicos

1.1.1 Idade

Para participar da Copa, os jogadores e técnicos devem ter pelo menos 16 anos completos até o primeiro dia do Torneio.

1.1.2 Participação de Funcionários

Funcionários da Garena, ou pessoas que de qualquer forma prestem serviços diretamente à Garena, ou às empresas parceiras envolvidas na produção/operação da Copa, não podem participar do Torneio, seja como técnicos, jogadores, ou em qualquer outra função em uma equipe.

1.1.3 Necessidade de contrato

Os jogadores e técnicos participantes deverão ter contratos vigentes com as equipes que representam, durante todo o período em que estiverem representando a equipe, e tal contrato deve estar em conformidade com as leis do Brasil. Sempre que requisitados pelos Oficiais da Garena, esses documentos deverão ser apresentados.

Cada jogador ou técnico só pode ter contrato válido com uma única equipe a qualquer tempo.

1.1.4 Documentos Oficiais



C.O.P.A. FF

Jogadores e técnicos devem possuir documentos de identificação oficiais brasileiros, seja qual for a nacionalidade que tiverem.

São exemplos de documentos válidos: Carteira de Identidade/Registro Geral (RG), Cadastro de Pessoa Física (CPF), Cédula de Identidade de Estrangeiro (CIE), Registro Nacional de Estrangeiro (RNE), passaporte com visto válido, por todo o Campeonato.

Todos os jogadores e técnicos são responsáveis por providenciar passaportes válidos sempre que necessário.

Os documentos citados acima deverão ser apresentados sempre que forem requisitados pelos Oficiais da Garena. Os Oficiais determinarão os prazos para apresentação em cada caso.

1.2 Elegibilidade de Equipes

1.2.1 Documentação

Quando do aceite do convite para participar da Copa, a equipe deve ter um CNPJ próprio, ou ser representada oficialmente por uma organização com CNPJ. Caso a organização seja sediada em outro país que não o Brasil, os Oficiais da Garena avaliarão a cada caso e definirão como lidar com a situação.

1.2.2 Vínculo Contratual

Quando do aceite do convite para participar da Copa, a efetiva participação da equipe na competição está condicionada à assinatura do Contrato de Participação, ou documento similar, que define o relacionamento entre a Garena e as organizações participantes. Os Oficiais da Garena definirão e informarão às equipes os prazos para assinatura e devolução dos documentos. Caso uma equipe descumpra esse prazo, a equipe será desclassificada da competição e os Oficiais da Garena terão total autonomia para decidir como preencher a vaga.

1.2.3 Obrigatoriedade de Participação

Quando do aceite do convite para participar da Copa, a equipe compromete-se a participar de todas as partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação desta e/ou de outras competições, caso descumpra esse compromisso.

1.2.4 Formação

Por toda a duração da Copa, cada equipe deve manter no mínimo 5 e no máximo 8 jogadores, além de um técnico.

Caso uma equipe fique abaixo do número mínimo de membros citado acima, a equipe será penalizada.

Nenhum membro da equipe pode ocupar mais de um cargo ao mesmo tempo.

1.2.5 Substituições e Informar Escalação



C.O.P.A. FF

Para alterar a escalação da equipe para o primeiro jogo de cada dia, a equipe deve enviar aos Oficiais da Garena a escalação desejada até às 15:00 (três da tarde) do mesmo dia.

Caso nenhuma alteração seja comunicada no prazo citado, a equipe deverá jogar com a mesma escalação usada no último jogo oficial em que participaram.

1.2.6 Inscrições adicionais

Além das inscrições originais, feitas no prazo estipulado pelos Oficiais da Garena, cada equipe pode fazer até duas inscrições adicionais depois do prazo limite original, tanto de técnico quanto de jogador.

Quando a equipe tiver interesse em fazer uma nova inscrição, os Oficiais da Garena deverão ser informados e estes definirão um prazo para apresentação da documentação necessária e os prazos para verificação/aprovação da inscrição.

Apenas um técnico pode estar inscrito por vez, portanto caso a equipe queira inscrever um novo técnico, o anterior será removido da escalação oficial, mas poderá ser inscrito novamente, desde que cumpra os requisitos. Assim que uma nova inscrição for aprovada, o técnico já está liberado para atuar oficialmente pela equipe. Após a segunda nova inscrição de técnico, só serão aceitas novas inscrições em casos emergenciais, ao critério dos Oficiais da Garena.

Caso tenha interesse em inscrever um novo jogador após o prazo de inscrições original, cada equipe terá direito a duas inscrições sem penalidades, após a segunda inscrição qualquer nova inclusão acarretará em penalidade. Além disso, caso um jogador seja inscrito após o prazo original de inscrições, ele deverá esperar por 2 dias em que jogaria para poder atuar como titular, sendo que tais dias de jogo serão contados a partir da verificação dos documentos e aprovação da inscrição.

Novos pedidos de inscrição só serão analisados em dias úteis (segunda-feira à sexta-feira que não forem feriados), dependendo da disponibilidade dos Oficiais da Garena. Deve-se considerar um prazo de ao menos 24h úteis entre o envio e a efetiva análise.

Um jogador que já tenha atuado como titular ao menos uma vez na Copa, não poderá ser inscrito por outra equipe durante o Campeonato. Caso a equipe tenha algum jogador inscrito, mas que não atuou como titular nenhuma vez, esse jogador poderá ser dispensado e inscrito por outra equipe.

1.2.6.1 Substituições e Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais. Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras, inclusive Termos de Uso do Jogo. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais da Garena. Se um caso especial, determinado pelos Oficiais da Garena, fizer com que uma equipe fique abaixo do número mínimo de membros da equipe, a equipe deverá inscrever um novo membro obrigatoriamente, no prazo determinado pelos Oficiais.

1.2.6.2 Empréstimos

Jogadores e/ou técnicos não podem ser emprestados; cada um só poderá ser inscrito e atuar pela equipe com a qual tem contrato firmado.



1.2.7 Termos de Uso e Contas Pessoais

Quaisquer penalidades aplicadas às contas de jogadores, ou infrações aos Termos de Uso do Free Fire, poderão acarretar em penalidades também na Copa. A equipe será informada sempre que um caso ocorrer.

1.2.8 Publicação de Informações

Após o prazo final para inscrições, os Oficiais da Garena podem publicar as informações dos membros da equipe, a qualquer momento, sem necessidade de aviso prévio às equipes.

2. Mecânica da C.O.P.A. FF

2.1 Formato

Foram convidadas para participar da Copa as mesmas 18 equipes que classificaram-se para a Série A da LBFF, conforme resultados ao final da primeira Etapa da LBFF 2020. A Copa é composta por uma Fase de Grupos e, depois de todas as rodadas, os 12 melhores times vão para as Finais.

Para a Fase de Grupos, os times são distribuídos em 3 grupos, conforme histórico de desempenho na LBFF, e cada grupo enfrenta os demais diversas vezes durante a Fase, de acordo com o calendário da competição. Em cada dia/rodada de jogos, somente os times de dois grupos disputarão os jogos, enquanto um terceiro grupo aguarda para atuar na rodada seguinte. Na tabela de pontuação, cada equipe pontuará individualmente, não para o grupo.

Os pontos são distribuídos a cada partida da seguinte forma:

Pontos por abate: 2 pontos

Pontos por colocação	
1º lugar	20 pontos
2º lugar	17 pontos
3º lugar	15 pontos
4º lugar	13 pontos
5º lugar	12 pontos
6º lugar	10 pontos
7º lugar	6 pontos
8º lugar	4 pontos
9º lugar	3 pontos
10º lugar	2 pontos



11º lugar	1 ponto
12º lugar	0 pontos

Em cada rodada (dia de jogo), acontecem quatro partidas (quedas), intercalando entre dois mapas (Bermuda e Purgatório). A cada bloco de dois mapas, há um intervalo e somente nesse intervalo as equipes podem efetuar substituições.

Cada rodada segue a seguinte estrutura: PB i PB, ou BP i BP

P = mapa Purgatório

B = mapa Bermuda

i = intervalo com possibilidade de substituições

2.2 Desempates

Se, ao final da Fase de Grupos, dois ou mais times estiverem empatados em pontos, o desempate será decidido pelos critérios abaixo, nesta ordem específica:

1. Soma de pontos por colocação (descontada a pontuação por abates)
2. Soma de pontos por abates (descontada a pontuação por colocação)
3. Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas
4. Novo confronto entre as equipes empatadas (partida única).

2.3 Finais

Após a Fase de Pontos, e depois de aplicadas as regras de desempate quando necessárias, o melhor time de cada um dos três grupos, bem como as demais nove equipes com melhor pontuação geral avançam para a as Finais, somando doze times.

Cada equipe já iniciará as Finais com uma pontuação predeterminada, conforme a colocação final que teve na Fase de Grupos, seguindo a tabela abaixo:

Pontos nas Finais de acordo com a colocação final na Fase de Grupos:	
1º lugar	20 pontos
2º lugar	17 pontos
3º lugar	15 pontos
4º lugar	13 pontos
5º lugar	12 pontos
6º lugar	10 pontos



7º lugar	6 pontos
8º lugar	4 pontos
9º lugar	3 pontos
10º lugar	2 pontos
11º lugar	1 ponto
12º lugar	0 pontos

Nas Finais acontecem doze partidas (quedas), divididas em dois dias (seis quedas por dia), intercalando entre dois mapas (Bermuda e Purgatório). A cada bloco de dois mapas, há um intervalo e somente nesses intervalos as equipes podem efetuar substituições. Também será permitido fazer substituições antes do primeiro jogo de cada dia, seguindo o que estipula o item 1.2.5 deste Regulamento.

Cada dia das Finais segue a seguinte estrutura: PB i PB i PB, ou BP i BP i BP

P = mapa Purgatório

B = mapa Bermuda

i = intervalo com possibilidade de substituições

2.4 Desempates nas Finais

Se dois ou mais times estiverem empatados em pontos, o desempate será decidido pelos critérios abaixo, nesta ordem específica:

1. Soma de pontos por colocação nos jogos das Finais (descontados os abates)
2. Colocação na última queda do dia

3. Múltiplas Equipes

3.1 Uma Equipe por Organização

Cada organização pode manter uma única equipe na Copa. Caso seja identificado que existe vínculo entre equipes, a organização deverá se desfazer imediatamente do vínculo com uma das equipes e penalidades poderão ser aplicadas.

3.2 Estabelecendo Vínculo

Caso uma equipe tenha sócios, diretores, integrantes ou gestão administrativa com participação ou atuação em outra equipe participante da Copa, inclusive se ambas utilizam de uma mesma empresa terceira para administrar suas operações, as equipes serão tratadas como pertencentes a uma mesma organização.

Donos de equipes, gerentes ou afiliados de donos não podem controlar direta ou indiretamente, ou ter interesse financeiro de qualquer natureza, ou trabalhar para outra equipe e/ou organização participante da Copa.



3.4 Alterações de Quadro Societário

Alterações no contrato social da equipe, que incluam troca total de controle, ou entrada de novos sócios, ou ainda mudança de atividade comercial, não poderão ocorrer durante o Torneio.

3.5 Naming Rights

Quaisquer tipos de parcerias que envolvam alteração de nome e/ou logotipo da equipe, não poderão ocorrer durante o Torneio. Se, por algum motivo, for encerrada uma parceria de naming rights durante o Campeonato, a equipe deverá utilizar apenas suas marcas originais (nome, logotipo) até o final da Copa.

4. Equipamentos e Suporte

Cada equipe/jogador é responsável por seus próprios equipamentos, incluindo telefones, periféricos de comunicação, conexão com a internet, etc.. A Garena disponibilizará uma equipe de suporte para atender às eventualidades técnicas que possam ocorrer, contudo, por se tratar de uma competição online, de caráter amistoso, em caso de quedas de conexão, travamentos e outros problemas do tipo, via de regra os jogos não serão interrompidos e não haverá nenhum tipo de compensação aos afetados. Isto posto, os Oficiais da Garena usarão seus próprios critérios em cada caso para avaliar como proceder.

5. Uniformes

Todos os jogadores devem utilizar uniforme oficial da equipe para todas as atividades oficiais, incluindo entrevistas e outras produções de conteúdo da Copa.

Dada a natureza desse Campeonato, o uniforme oficial, e obrigatório, resume-se à camisa/jaqueta/blusa da equipe.

O técnico não deverá usar peças similares às dos jogadores, ele deverá usar uma vestimenta que permita que ele seja facilmente distinguível dos demais jogadores.

Não fazem parte do uniforme, nem do técnico nem dos jogadores: bonés, toucas, máscaras e qualquer acessório que cubra a cabeça/rosto. Esses itens não poderão ser utilizados, sob risco de penalidades.

6. Pontualidade

As equipes deverão estar disponíveis e prontas para as partidas nos horários requisitados pelos Oficiais da Garena, de forma extremamente pontual. Todas as atividades de preparação ocorrerão nos horários previstos, bem como as partidas, com ou sem todas as equipes. Caso uma equipe não esteja pronta nos horários determinados pela organização da Copa, ela não jogará, ficará com zero pontos para aquele jogo e penalidades adicionais poderão ser aplicadas.



Os intervalos terão uma duração determinada pelos Oficiais da Garena e falhar em estar disponível dentro desse prazo, fará com que a equipe não possa jogar aquela partida, ficando com zero pontos e estando sujeitas a penalidades adicionais.

7. Pausa de Jogo

Doenças, machucados ou deficiências não são motivos aceitáveis para se solicitar uma interrupção da partida. Nesses casos a equipe deve alertar os juizes ou Oficiais da Garena para que possam avaliar a situação. Os Oficiais têm autonomia para determinar como proceder em cada caso, podendo inclusive definir que uma equipe não poderá continuar jogando devido ao estado de um jogador.

8. Atividades Pós-Partida

Jogadores, técnicos e outros integrantes da equipe serão informados caso tenham obrigações após os jogos. Isso pode incluir entrevistas, discussões com o pessoal técnico sobre situações ocorridas na partida, produção de conteúdo, etc.

9. Postura dos Membros da Equipe

Todos os participantes da Copa deverão seguir as regras de conduta descritas neste Regulamento. Estão sujeitos a estas regras (bem como a suas consequências) os jogadores, técnicos, gerentes, donos de equipes e demais funcionários das organizações.

Nos itens a seguir são descritas atitudes que, quando cometidas, poderão acarretar em penalidades.

9.1 Conspirar

Participantes que conspirarem com outras pessoas, sejam outros participantes ou pessoas de fora da competição, com o intuito de enganar, trapacear ou ganhar qualquer tipo de vantagem, serão penalizados, podendo chegar à desclassificação da competição.

9.2 Hacking

Qualquer tipo de modificação no cliente do jogo, incluindo o uso de aplicativos de terceiros para ganhar alguma vantagem no jogo.

9.3 Apostas

É proibido qualquer tipo de aposta relacionada às competições de Free Fire.

9.4 Compartilhar Conta

Usar a conta de outro jogador, permitir que usem a própria conta, ou de alguma forma incitar ou induzir que se jogue em uma conta de outra pessoa.



9.5 Abuso de Bug

Tirar proveito de algum bug conhecido, para ter algum tipo de benefício.

9.6 Ver Outras Telas

Tentar obter vantagem por meio de informação indevida observando as telas de adversários, ou de casters, ou de transmissão, etc.

9.7 Ofensas

Participantes não podem usar linguagem obsceno, difamatório, vulgar, que insulte, ameace, ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar discursos de ódio. Essa restrição se aplica, mas sem se limitar, aos ambientes do estúdio, eventos, entrevistas e redes sociais.

Membros da equipe não podem fazer quaisquer gestos ou ter qualquer atitude, ou incitar que façam algo, que possa ofender, zombar ou insultar qualquer pessoa, seja um membro de equipe, alguém da equipe de produção da Copa, espectadores, ou qualquer outra pessoa.

9.8 Respeito

Desrespeitar/abusar de Oficiais da Garena, juízes, outros participantes, ou qualquer pessoa na produção ou espectadores não será tolerado. Todos os participantes devem tratar todos os indivíduos com o máximo de respeito.

9.9 Discriminação

Não serão aceitas ofensas, atitudes negativas ou qualquer tipo de desprezo à integridade ou dignidade de um povo, país, grupo, gênero, língua, etnia, cor de pele, religião, origem social, condição financeira, idade, orientação sexual, etc.

9.10 Declarações Indevidas

Membros das equipes, sejam eles inscritos na Copa ou não, não podem fazer, incitar ou endossar declarações ou ações que tenham efeito prejudicial para o Torneio, ao Free Fire, ou à Garena e seus afiliados, seja direta ou indiretamente.

9.11 Confidencialidade

Nenhuma informação confidencial fornecida pela Garena pode ser compartilhada ou divulgada sem prévia autorização por escrito de um representante da Garena. Para evitar dúvidas, as equipes devem considerar que todas as informações compartilhadas são confidenciais até que seja determinado o contrário.

Compartilhar informações sem autorização acarreta em penalidades severas.



9.12 Aliciamento

Membros de equipes, incluindo quaisquer funcionários da organização, não podem solicitar, ou oferecer uma proposta de emprego a um membro de outra equipe que esteja inscrito na Copa, ou incitar um membro de uma equipe a terminar prematuramente seu contrato atual.

Se houver interesse em um membro de outra equipe, é obrigatório entrar em contato diretamente com os responsáveis pela equipe, e nunca diretamente com o jogador. O descumprimento desta regra acarreta em penalidades para todas as partes envolvidas.

9.13 Resistência ao Cumprimento

Membros de equipes devem seguir prontamente todas as instruções dos Oficiais da Garena bem como de todo o pessoal de produção.

10. Interpretação e Atualização do Regulamento

10.1 Decisões Finais

Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa dos Oficiais da Garena e são finais.

10.2 Imprevistos

A falta de tipificação específica neste documento não impede que os Oficiais da Garena ajam e tomem decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os Oficiais podem criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras a qualquer momento. Tais eventuais alterações passarão a ser válidas após os Oficiais da Garena comunicarem formalmente às equipes a respeito de cada alteração.
