

Free Fire DANA Community Cup



Official Competition Rulebook

Version 1.0

Last updated: 20 April 2026

Overview

Buku peraturan ini berfungsi sebagai panduan resmi yang dibuat oleh Pihak Penyelenggara untuk mengatur **Free Fire DANA Community Cup**, yang menguraikan peraturan, jalannya turnamen, dan larangan yang harus dipatuhi oleh tim dan pemain. Buku peraturan ini dirancang untuk memperkuat dan menumbuhkan lingkungan permainan yang kompetitif dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas.

Definition

Classification	Semi-pro level
Objective	Tujuan utama Free Fire DANA Community Cup adalah memberikan kesempatan yang inklusif bagi seluruh pemain komunitas untuk berkompetisi dalam format yang terstruktur dan kompetitif, sebagai jalur pengembangan menuju tingkat profesional. Melalui kompetisi ini, diharapkan tim-tim komunitas dapat menunjukkan performa terbaiknya serta mendapatkan peluang untuk berkembang ke jenjang yang lebih tinggi. Free Fire DANA Community Cup juga berfungsi sebagai pathway resmi untuk meraih Golden Ticket menuju Play-Ins FFNS 2026 Fall, sekaligus menjadi wadah dalam membangun ekosistem esports yang berkelanjutan dan kompetitif di Indonesia.
Match	Battle Royale Pertandingan dengan mode Battle Royale, dengan susunan Map kompetitif Bermuda, Purgatory, Alpine, Kalahari, Nexterra dan Solara dimainkan oleh maksimal 12 tim dalam mode Battle Royale hingga “BOOYAH” tercapai
Squad	Ukuran tim 4 Pemain dan 1 pemain cadangan yang akan berpartisipasi dalam permainan

Adjustment

Pihak Penyelenggara berhak menghapus atau mengubah peraturan yang dituangkan dalam buku peraturan ini dengan alasan apapun. Pihak Penyelenggara juga berhak mengambil keputusan dalam kasus-kasus yang tidak didukung atau dirinci secara khusus dalam buku peraturan ini untuk menjaga gameplay yang adil dan sportif. Segala perubahan pada buku

peraturan ini akan didokumentasikan dan dikomunikasikan kepada seluruh lapisan yang terlibat dalam **Free Fire DANA Community Cup**, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Validity

Jika ada ketentuan dalam buku peraturan ini yang dianggap tidak sah atau tidak dapat diterapkan, baik sebagian atau seluruhnya, maka hal tersebut tidak akan mempengaruhi keabsahan peraturan lainnya dalam buku peraturan ini. Sebagai pengganti ketentuan yang tidak valid tersebut, perkiraan terdekat akan dianggap sebagai keputusan yang berlaku sesuai dengan arti dan tujuan buku peraturan ini.

Confidentiality

Isi opini, hasil diskusi, dan korespondensi lainnya bersifat sangat rahasia. Publikasi hanya diperbolehkan dengan persetujuan Pihak Penyelenggara. Jika terjadi pelanggaran, Pihak Penyelenggara berhak menjatuhkan sanksi, mulai dari peringatan hingga denda, kepada pihak yang bertanggung jawab.

Code of Conduct

Semua keputusan mengenai interpretasi peraturan berikut ini diatur secara eksklusif oleh Pihak Penyelenggara dan keputusannya bersifat mutlak. Semua peserta Free Fire DANA Community Cup diwajibkan untuk mematuhi kode etik. Kegagalan peserta untuk mematuhi kode etik dapat mengakibatkan peringatan, denda, diskualifikasi, atau penangguhan dari Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang.

1. Battle Royale Tournament Format Detail

1.1. Tournament Participants

Qualifier		
Round 1	Rank System	1 Map
Round 2	Rank System	1 Map
Round 3	Rank System	1 Map
Round 4,	Rank System	1 Map
Round 5, Lower Pot	Point System	2 Map

PLAY-INS Point System - 3 Map/Group		
36 teams (di bagi menjadi 3 Group)		
Top 6 Round 5	Top 10 Lower pot	8 Teams invited
18 teams	10 teams	8 teams

GRAND FINAL Champion Rush - 8 Map		
12 teams		
PLAY-INS-A	PLAY-INS-B	PLAY-INS-C
4 teams	4 team	4 teams

1.2. Tournament Format

The tournament is divided into 3 stages, Qualifier, Play-ins and Grand Final

Stages	Detail
Online Qualifier 16 May - 19 May	Fase qualifier dijalankan dengan format Online qualifier dengan detail <ul style="list-style-type: none"> • Online qualifier Merupakan jalur kualifikasi secara online yang berlangsung secara online dengan syarat harus melengkapi pendaftaran dan

	menerima email konfirmasi pendaftaran .
Play-ins 23 May	<ul style="list-style-type: none"> • 36 tim yang terdiri dari 18 tim dari top 6 round 5, top 10 Lower pot, dan 8 team invited. • 36 tim ini dibagi menjadi 3 group pertandingan, dan masing-masing group akan bertanding memperebutkan 4 posisi teratas untuk maju ke babak Grand Final. • Tahap Play-ins akan menggunakan format Point system dengan bermain 3 Map. • Untuk game 1 hingga 3, peta dipilih secara acak dari pool tanpa pengulangan.
Grand Final 5 Apr	<ul style="list-style-type: none"> • 12 tim yang terdiri dari Top 4 tim masing - masing 3 group babak Play-ins, akan bertanding dalam Format Champion Rush - Tim pertama yang mencapai 80 poin DAN kemudian mengamankan posisi Booyah / posisi pertama di pertandingan berikutnya akan dinobatkan sebagai juara. Tim yang tersisa akan diberi peringkat berdasarkan total poin yang diberikan dalam seri • 12 tim akan bertanding dalam Format Champion Rush dengan maksimal 10 game. Tim yang telah mencapai 80 poin dan berhasil mendapatkan Booyah di game berikutnya akan langsung dinobatkan sebagai juara. • Jika hingga Game ke-10 belum ada tim yang memenuhi syarat tersebut, maka juara akan ditentukan berdasarkan total poin tertinggi. • Tim lainnya akan menempati peringkat berdasarkan total poin akhir yang diperoleh. • Top 1 akan mendapatkan Golden Ticket menuju FFNS Play-ins 2026

1.3. Important Tournament Dates

Dates	Activity
28 April - 13 May 2026	Registration
15 May 2026	Technical meeting qualifier
16 May - 19 May 2026	Online qualifier
20 May 2026	Technical meeting play-ins & grand final
23 May 2026	Play-ins - On Stream
24 May 2026	Grand Final - On Stream

1.3.1. Participation

Dengan menerima undangan atau memenuhi syarat untuk mengikuti Free Fire DANA Community Cup, tim dan pemain setuju untuk mematuhi peraturan yang tercantum dalam buku peraturan ini dan peraturan lain yang ditetapkan oleh Pihak Penyelenggara.

1.4. Team Obligations

Tim harus mematuhi semua peraturan yang ditetapkan & dinyatakan oleh Pihak Penyelenggara sebagai berikut:

1.4.1. Team ownership

- Sebuah tim hanya dapat dimiliki oleh entitas atau grup yang terdaftar secara hukum dan diakui di bawah hukum perusahaan atau undang-undang perusahaan suatu negara atau yang setara.
- Entitas atau grup memiliki tim ketika terdaftar sebagai pemilik sebelum menerima undangan atau menerima undangan atau mendapatkan kualifikasi ke Free Fire DANA Community Cup
- Entitas atau grup hanya dapat memiliki 1 tim dari 1 negara dengan total kepemilikan maksimal 2 tim.
- Slot ke acara tersebut adalah milik organisasi / tim, bukan pemain. Jika organisasi/tim tidak dapat memenuhi jumlah pemain yang diperlukan untuk acara tersebut, mereka akan didiskualifikasi. Slot akan diberikan kepada tim yang berada di posisi berikutnya dalam kualifikasi/liga lokal regional.

1.4.2. Tournament Commitment

Seluruh tim yang berpartisipasi dalam Free Fire DANA Community Cup wajib berkomitmen untuk mengikuti kompetisi ini secara eksklusif selama periode berlangsungnya turnamen. Penyelenggara tidak bertanggung jawab atas segala bentuk benturan jadwal apabila tim atau anggota tim terdaftar juga mengikuti turnamen lain di waktu yang bersamaan..

1.4.3. Team Roster

- Susunan roster minimum 4 dan maksimal 5 pemain.
- Karena situasi yang terus berkembang dan kompleks, penyelenggara turnamen dapat mengizinkan atau tidak mengizinkan pemain pengganti untuk didaftarkan dalam daftar pemain. Pemain pengganti tidak boleh pernah berpartisipasi dalam putaran final 'turnamen kualifikasi'.
- Kapten tim harus ditunjuk di antara 5 pemain ini. Jika tim tidak memiliki manajer tim, kapten tim akan bertanggung jawab untuk berkomunikasi dengan ofisial turnamen & memberikan pembaruan tepat waktu kepada anggota tim mereka.
- Nama pemain dalam game harus sesuai, jika nama pemain dianggap tidak sesuai, mereka harus mengganti dengan nama baru yang telah disetujui.

1.4.4. Coach, Manager & Analyst

- Susunan official team maksimal 2 orang.
- Manajer, pelatih & analis tim bersifat opsional. Tim tanpa manajer, pelatih & analis masih memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam Free Fire DANA Community Cup.
- Manajer tim akan bertanggung jawab atas komunikasi apa pun dengan Penyelenggara Turnamen & memastikan partisipasi tim tepat waktu di Free Fire DANA Community Cup.

1.4.5. Kepemilikan Tim/Organisasi

- Sebuah "kepentingan" dapat didefinisikan sebagai salah satu dari yang berikut: kepentingan keuangan langsung atau tidak langsung, atau status sebagai pejabat, manajer, direktur, pemegang saham, atau peran lain di mana seseorang secara langsung berpartisipasi dalam operasi tim tersebut.
- Pihak Penyelenggara berhak untuk membuat penentuan akhir mengenai kepemilikan Tim.
- Jika Pemilik, atau afiliasi pemilik diketahui memiliki minat pada beberapa tim, Pemilik akan diminta untuk segera melepaskan tim tersebut di salah satu dari dua Tim. Pihak Penyelenggara juga dapat memilih untuk, atas kebijakannya sendiri, untuk mendiskualifikasi tim dari salah

satu turnamen, dan selanjutnya melarang Pemilik dari turnamen Pihak Penyelenggara di masa mendatang.

- Tim wajib menjalankan kewajiban kepada seluruh pemain yang terikat kontrak dengan ketentuan yang sudah disepakati oleh kedua belah pihak dalam suatu kontrak. Apabila tim tidak bisa menjalankan kewajiban, maka status keikutsertaan di turnamen berikut akan dihapuskan.
- Slot turnamen atau keikutsertaan tim dari season yang lalu, akan selalu di review oleh pihak Pihak Penyelenggara. Keputusan dari hasil review tersebut bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

1.5. Player Obligations

1.5.1. Player Eligibility

- Berdasarkan tahun pendaftaran turnamen, pemain tersebut telah berusia 13 tahun atau lebih untuk syarat mendaftar di lokal turnamen Indonesia, dan telah berusia 16 tahun atau lebih.
- Pemain dan/atau orang tua atau wali sahnya menyetujui Peraturan Global & Peraturan Regional yang diikutinya
- Seluruh pemain wajib merupakan **Warga Negara Indonesia (WNI)** dan berdomisili di wilayah Republik Indonesia selama periode kompetisi berlangsung. Dalam hal terdapat kebutuhan pelaksanaan pertandingan secara offline, setiap pemain juga wajib berada dan berdomisili di Indonesia untuk dapat mengikuti kompetisi tersebut.

1.6. Publication & Promotion Activity

Dengan mengikuti Free Fire DANA Community Cup, semua tim dan peserta akan mengizinkan Pihak Penyelenggara untuk menggunakan gambar dan media pemain dan tim mereka untuk tujuan promosi. Hal ini termasuk, namun tidak terbatas pada, logo tim, foto peserta, video wawancara, nama pemain, suara pemain, dan nama tim.

Tanpa mengharapkan kompensasi atau remunerasi lainnya, sekarang atau di masa depan, semua tim dan peserta memberikan Pihak Penyelenggara, anak perusahaan dan afiliasinya dan afiliasinya, agen, kontraktor, dan mitranya lisensi yang tidak dapat dibatalkan, tidak eksklusif, bebas royalti, di seluruh dunia, terus-menerus dan dapat di-sublisensikan untuk menggunakan citra dan kemiripannya dan/atau pernyataan wawancara darinya dalam publikasi, periklanan, atau kegiatan media lainnya (termasuk internet). Lisensi ini termasuk, namun tidak terbatas pada:

- Hak untuk menggunakan nama peserta;
- Hak untuk mewawancarai, memfilmkan, memotret, merekam, atau membuat reproduksi video dari peserta tersebut dan/atau merekam suara peserta tersebut;

- Hak untuk menggunakan kutipan dari wawancara yang berlaku (atau kutipan dari kutipan tersebut), film, foto, rekaman atau reproduksi peserta tersebut, dan/atau merekam suara peserta tersebut, sebagian atau seluruhnya, dalam publikasi, di surat kabar, majalah, dan media cetak lainnya, di televisi, radio & media elektronik (termasuk internet), di media teater dan/atau dalam surat-surat untuk pemasaran & publisitas.

1.7. Non-disparagement

Setiap peserta setuju bahwa mereka tidak akan, baik secara lisan maupun tertulis, mencemarkan nama baik, mengomentari secara negatif, memberikan pendapat yang merugikan, atau meremehkan dengan cara apa pun tentang Pihak Penyelenggara, sub-afiliasinya, agen afiliasi, kontraktor, dan mitranya.

1.8. Discrimination & Denigration

Kompetitor tidak boleh menyinggung martabat atau integritas suatu negara, orang pribadi, atau sekelompok orang melalui kata-kata atau tindakan yang menghina atau diskriminatif berdasarkan ras, etnis, asal kebangsaan, asal sosial, jenis kelamin, bahasa, agama, pendapat politik, status keuangan, status kelahiran, orientasi seksual, atau alasan lainnya. Pelanggar dapat langsung didiskualifikasi, hingga setengah dari kemenangan moneter mereka dibatalkan, atau keduanya.

1.9. Punctuality

Semua peserta diharapkan untuk mematuhi jadwal turnamen, mulai dari waktu pelaporan untuk pertandingan, pemotretan, wawancara, dll. Peserta diharapkan melapor kepada penyelenggara Turnamen dalam jangka waktu yang diminta. Kegagalan untuk mematuhi jadwal yang dikeluarkan oleh penyelenggara Turnamen dapat mengakibatkan dan tidak terbatas pada poin pelanggaran.

2. Game Format





2.1. Characters & Pets



















Berikut ini adalah Character dan Pet skills yang diperbolehkan di Free Fire DANA Community Cup:

Characters























 Andrew Awaken	 Ford	 Maxim	 Kla	 Miguel
 Antonio	 Wukong	 Hayato Awaken	 Rafael	 Joseph
 Alok Awaken	 Alvaro Awaken	 Jota	 Luqueta	 Wolfrahh
 K	 Chrono	 Skyler	 Shirou	 Maro

 <p>D-bee</p>	 <p>Thiva</p>	 <p>Dimitri</p>	 <p>Leon</p>	 <p>Otho</p>
 <p>Nairi</p>	 <p>Kenta</p>	 <p>Homer</p>	 <p>Tatsuya</p>	 <p>Santino</p>
 <p>Orion</p>	 <p>Ignis</p>	 <p>Jai (Skill chip only)</p>	 <p>J.Biebs (Skill chip only)</p>	 <p>Ryden</p>

 <p>Olivia</p>	 <p>Kelly Awaken</p>	 <p>Nikita</p>	 <p>Misha</p>	 <p>Paloma</p>
 <p>Caroline</p>	 <p>Moco Awaken</p>	 <p>Laura</p>	 <p>A124</p>	 <p>Shani</p>

 <p>Notora</p>	 <p>Steffie</p>	 <p>Kapella</p>	 <p>Clu</p>	 <p>Dasha</p>
 <p>Xayne</p>	 <p>A-Patroa</p>	 <p>Iris</p>	 <p>Luna</p>	 <p>Sonia</p>
 <p>Suzy</p>	 <p>Kairos</p>	 <p>Kassie</p>	 <p>Lila</p>	 <p>Koda</p>
 <p>Oscar</p>	 <p>Rin</p>	 <p>Nero</p>		

Pets

				
Kitty	Mechanical Pup	Night Panther	Detective Panda	Shiba
				
Spirit Fox	Robo	Poring (Skill equip only)	Ottero	Falco
				
Mr. Waggor	Rockie	Beaston	Dreki	Moony
				
Dr. Beanie	Sensei Tig	Agent Hop	Yeti	Flash
				
Zasil	Finn	Hoot	Fang	Arvon
				
Kactus				

2.2. Costume/Skin

Pemain diizinkan untuk menyesuaikan pakaian karakter mereka dengan kostum yang disediakan oleh Penyelenggara Turnamen.

Saat berada di dalam pertandingan, semua kostum lawan akan distandarisasi. Hal ini mencegah para pemain untuk saling mengenali satu sama lain melalui kostum mereka.

Konten siaran dari klien penonton akan tetap menampilkan semua pemain dengan kostum asli pilihan mereka.

Look Changer Emotes akan dilarang

2.3. Battle Royale Game Format

Semua peserta turnamen Free Fire wajib mematuhi peraturan turnamen berikut ini. Kegagalan untuk mematuhi peraturan dapat mengakibatkan peringatan, denda, diskualifikasi, atau penangguhan dari Turnamen Free Fire di masa mendatang, sebagaimana dianggap tepat oleh Pihak Penyelenggara dan/atau pejabatnya. (Lihat Tindakan Disiplin).

2.3.1. Champion Rush - Grand Finals

- 12 tim yang tersisa akan bertanding dalam Format Champion Rush - Tim pertama yang mencapai 80 poin DAN kemudian mengamankan posisi pertama di pertandingan berikutnya akan dinobatkan sebagai juara. Tim yang tersisa akan diberi peringkat berdasarkan total poin yang diberikan dalam seri
- Pada akhir Game 10, jika tidak ada tim yang dapat memenuhi kriteria di atas, tim dengan poin terbanyak akan dinobatkan sebagai juara.

Map Rotation:

Untuk game 1 hingga 6, peta dipilih secara acak dari pool tanpa pengulangan. Mulai dari game 6 dan seterusnya, peta dipilih secara acak dari pool yang sama lagi Pengacakan peta akan dilakukan sebelum dimulainya setiap game

Map Pool:

Bermuda - Purgatory - Alpine - Kalahari - NexTerra - Solara

2.3.2. Scoring Table

Battle Royale Scoring Table			
1 point per elimination			
Rank	Point	Rank	Point
1st	12	7th	4
2nd	9	8th	3
3rd	8	9th	2
4th	7	10th	1
5th	6	11th	0
6th	5	12th	0

2.3.3. Tiebreakers

- Jika ada dua atau lebih kontestan yang memiliki poin yang sama di akhir seri, tiebreak akan ditentukan oleh jumlah 'Booyah' yang mereka raih.
- Jika kedua tim juga terikat pada jumlah 'Booyah' yang sama, maka tim akan diurutkan berdasarkan jumlah total eliminasi yang diraih.
- Terakhir, jika tim-tim terikat dalam jumlah 'Booyah' dan jumlah total eliminasi dalam keadaan seri, maka penentuan akhirnya adalah berdasarkan peringkat penempatan mereka di babak terakhir.

2.3.4. Game Configuration

Berikut ini adalah konfigurasi untuk setiap permainan di Free Fire DANA Community Cup (BR)

- Setiap tim hanya diperbolehkan menggunakan satu keterampilan aktif yang unik selama pertandingan Contoh: [A124, Tatsuya, Dimitri, Orion]
- No Weapon Stats
- Revival System - On
- In-game Mission - On
- In-match Quest - Off
- High tier loot zone - Off
- Death Cam - On

- Standardised costume for opponents (Termasuk gloo wall, loot box, backpack, etc)
- Hide player nickname & kill feed info
- Loadouts are allowed
- *Safe Zone Moving - On*

2.3.5. Remake Match

Jika pemain menemukan bug, pembuatan ulang hanya akan ditawarkan jika semua kondisi berikut terpenuhi:

- Bug ini merusak permainan dan menyebabkan beberapa pemain tidak dapat memainkan game dengan cara yang biasa. Daftar bug yang merusak permainan tidak lengkap termasuk:
 - Terjepit di lantai dan dieksekusi
 - Tersangkut di benda-benda (jendela, peluncur, dll.)
 - Terbunuh karena kerusakan akibat jatuh setelah perilaku tak terduga dari kendaraan yang dikendarai
 - Mikrofon dalam game tidak berfungsi di awal permainan
 - Kematian saat mendarat / tidak berada di dalam pesawat, dll.
- Bug tersebut terjadi dalam waktu 5 menit setelah pertandingan dimulai.
- Wasit segera diberitahu tentang bug tersebut ketika terjadi.
- Bug tidak dipicu dengan niat jahat oleh pemain.
- Remake terkait keadaan atau bug lain yang tidak disebutkan di atas hanya akan ditawarkan atas kebijakan pejabat dan wasit Pihak Penyelenggara.

Head Referee berhak untuk membuat keputusan akhir dan penyesuaian yang diperlukan terkait dengan dimulainya kembali pertandingan.

3. Game Rule

3.1. Definition of Terms

3.1.1. Unintentional Disconnection

Seorang Pemain kehilangan koneksi ke Game karena masalah atau masalah dengan klien game, ponsel, jaringan, atau perangkat lain.

3.1.2. Intentional Disconnection

Seorang Pemain kehilangan koneksi ke Game karena tindakan Pemain (yaitu keluar dari Game). Setiap tindakan Pemain yang menyebabkan pemutusan hubungan akan dianggap disengaja, terlepas dari maksud sebenarnya dari Pemain tersebut.

3.1.3. Server Crash

Semua Pemain kehilangan koneksi ke Game karena masalah dengan server game, Server Pertandingan, atau ketidakstabilan internet di tempat.

3.1.4. Bug

Bug dapat menyebabkan hasil permainan yang salah atau tidak normal, atau bahkan menyebabkan kesalahan, kekurangan, kegagalan fungsi, atau cacat data permainan atau peralatan perangkat keras.

3.2. Game of Record

Game of Record (“GOR”) mengacu pada Game di mana semua pemain telah dimuat, dan yang telah berkembang hingga mencapai titik interaksi yang berarti antara Tim yang berlawanan. Setelah sebuah Game mencapai status GOR, periode dimana restart insidental dapat diizinkan berakhir dan Game akan dianggap sebagai “Resmi” sejak saat itu dan seterusnya. Setelah penetapan GOR, restart Game hanya akan diizinkan dalam kondisi terbatas. Contoh kondisi yang menetapkan GOR: Pesawat memasuki zona di mana pemain diizinkan untuk menjatuhkan.

3.3. Stoppage of Play

Jika seorang Pemain dengan sengaja memutuskan hubungan tanpa memberi tahu wasit resmi, wasit tidak diwajibkan untuk memberlakukan penghentian. Selama jeda atau penghentian, pemain tidak boleh meninggalkan Area Pertandingan kecuali diizinkan oleh wasit resmi.

3.4. Acceptable Reason for Pause

Panitia dapat mempertimbangkan untuk melakukan jeda jika salah satu dari hal berikut terjadi sebelum GOR

3.4.1. Network Issues

- Disconnect Sepenuhnya
- Kendali Hilangnya kendali karena Lagging
- Sanga Lag yang menyebabkan penundaan input

Lag harus benar-benar dirasakan oleh para pemain dan akan diamati oleh wasit kepala untuk menentukan keabsahannya.

Latensi pada antarmuka game yang hanya meningkat jumlahnya bukanlah indikasi akurat bahwa ada masalah lag yang sebenarnya terjadi pada pemain

3.4.2. Bug dalam game yang menyebabkan pemain tidak dapat melanjutkan permainan secara normal

3.5. Remaking the Game

Dalam kondisi apa sebuah Game dapat di-reset sepenuhnya diputuskan oleh wasit kepala. Kondisi berikut ini adalah contoh yang digunakan untuk mengilustrasikan:

3.5.1. Remakes before GOR

Berikut ini adalah contoh situasi di mana Game dapat dibuat ulang jika GOR belum ditetapkan:

- Jika Pemain menyadari bahwa pengaturan Pemain belum diterapkan dengan benar karena adanya bug di antara lobi game dan Pertandingan, Pemain dapat menjeda Game untuk menyesuaikan pengaturan ini. Jika pengaturan tidak dapat disesuaikan dengan benar, maka Game dapat dimulai ulang.
- Jika wasit kepala menentukan bahwa kesulitan teknis tidak memungkinkan Game untuk dilanjutkan seperti biasa

3.5.2. Remakes after GOR

Berikut ini adalah contoh situasi di mana Game dapat dimulai kembali setelah GOR dibuat:

- Jika sebuah game mengalami bug kritis pada titik mana pun selama Pertandingan yang secara signifikan mengubah statistik game atau mekanisme gameplay.
- Jika wasit kepala menentukan bahwa ada kondisi lingkungan yang tidak adil (mis. risiko keselamatan yang tidak dapat diterima).

3.6. Prohibited Bugs

Di bawah ini adalah daftar bug yang dilarang. Penggunaan bug tersebut dengan sengaja akan mengakibatkan tindakan disipliner.

- Melemparkan gloo wall ke tempat yang tidak memiliki garis pandang langsung. Misalnya, melempar gloo wall ke langit-langit tingkat yang lebih rendah di sebuah bangunan yang pada gilirannya berdampak pada tanah di tingkat atas bangunan yang sama. gloo wall akan mendorong pemain untuk terjebak di dalam model bangunan, tidak dapat bergerak atau mati seketika. Efeknya tetap ada bahkan setelah gloo wall berakhir

* Larangan ini tidak termasuk menjebak pemain menggunakan gloo wall, selama ada garis pandang langsung ke penempatan gloo wall.

- Menggunakan badan air untuk menutupi keberadaan mereka dengan posisi tengkurap atau jongkok memungkinkan mereka untuk menembak tanpa mengekspos diri mereka sendiri. Pemain lain tidak akan dapat mengidentifikasi lokasi mereka atau melihat tembakan.

* Mekanika permainan yang dimaksudkan harus mengekspos tubuh karakter ketika mereka berada di dalam air (berenang di atas atau wakeboarding). Pemain juga tidak dapat menembakkan senjata mereka.

- Menyalahgunakan Skill Pet Falco dan mengganti tab untuk meluncur lebih jauh
- Mendarat dengan sengaja di tempat-tempat di peta yang memungkinkan Anda tidak terlihat dan tidak terlupakan oleh pemain lain atau “pass-through map”
 - * Tidak ada pertandingan ulang yang akan diberikan jika pemain “melewati” peta dan dieliminasi oleh sistem.
 - * Jika terbukti tidak disengaja, pemain akan memulai ulang permainan dan memeriksa apakah masalahnya sudah teratasi. Jika tidak, pemain tersebut harus keluar dari permainan. Jika tidak ada pemain lain yang tereliminasi, maka dapat dipertimbangkan untuk mengulang permainan.
- Menyalahgunakan “Lantai tak terlihat” di berbagai platform untuk melakukan tindakan termasuk namun tidak terbatas pada memanjat dan menembak untuk mendapatkan keuntungan.
- Menyalahgunakan peluncur/peluncur portabel untuk mengganggu gerakan proyektil pemain yang sedang terbang, sehingga pemain dapat mendarat dengan segera selama gerakan tersebut.
- Menyalahgunakan bug RGS50 di mana ia dapat diluncurkan dari balik dinding gloo.
- Memasuki medan melalui eksploitasi yang tidak dapat dijangkau oleh pemain (medan seperti bebatuan, pepohonan, dan bangunan) dapat menyebabkan pemain tidak dapat dilihat dan tidak dapat dilupakan. Hal ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, mencapai hal ini dengan keterampilan Santino.

Bug lain yang merugikan yang tidak disebutkan di sini dalam buku peraturan ini akan diselidiki oleh pejabat Pihak Penyelenggara sebelum keputusan dibuat.

4.Event Rule

4.1. In-between Match Activities

4.1.1.Coaching

Para pelatih diizinkan untuk berkomunikasi dengan tim untuk mendiskusikan taktik yang akan datang selama jeda pertandingan.

4.1.2. Substitution

Tim harus menginformasikan keputusan mereka untuk pergantian pemain kepada wasit kepala, SEGERA setelah pertandingan berakhir. Pergantian pemain tidak dapat dilakukan dalam waktu 1 menit setelah pertandingan berakhir. Permintaan yang terlambat tidak akan dilayani.

4.1.3. Match Break

Tim akan diberikan waktu istirahat sejenak setelah setiap pertandingan, durasi istirahat akan tergantung pada jadwal pertandingan setiap hari. Individu dari tim dapat meminta istirahat ke toilet yang mendesak selama waktu istirahat lainnya setelah memberitahu wasit.

Kegagalan untuk mematuhi peraturan dapat mengakibatkan peringatan, denda, diskualifikasi, atau penangguhan dari Turnamen Free Fire di masa mendatang, sebagaimana dianggap tepat oleh Pihak Penyelenggara dan/atau pejabatnya. (Lihat Tindakan Disiplin).

4.2. Tournament Administration & Officials

Instruksi dari Administrasi Turnamen & administrasi turnamen harus selalu dipatuhi dan diikuti. Kegagalan untuk melakukannya dapat mengakibatkan hukuman.

4.3. Player & Tournament brief

Buku Panduan Pemain dan ringkasan/pengumuman turnamen adalah dokumen yang akan dikirimkan kepada para peserta melalui surat atau Discord sebelum turnamen berlangsung. Dokumen tersebut dimaksudkan sebagai perpanjangan dari buku peraturan untuk acara tertentu dan sama-sama mengikat. Selama Pertandingan Langsung, Administrator Turnamen memiliki opsi untuk mengadakan Pengarahan Turnamen secara langsung, yang wajib dihadiri oleh semua tim yang berpartisipasi. Konten dalam Pengarahan Turnamen akan dikirimkan kepada tim melalui email setelah pengarahan selesai.

4.4. Technical Checklist

Setelah menyelesaikan proses penyiapan, para pemain menandatangani formulir di mana pemain menyatakan bahwa kondisi permainan sesuai untuk permainan yang adil dan semua peralatan telah diatur dengan benar dan berfungsi dengan baik (selanjutnya disebut sebagai “Daftar Periksa Teknis”). Proses ini ada untuk memastikan integritas sistem yang digunakan untuk bertanding sebelum pertandingan dimulai.

Jeda teknis yang disebabkan oleh masalah yang seharusnya dapat diketahui jika Pemeriksaan Teknis dilakukan dengan benar akan diperingatkan dan jika terjadi berulang kali akan dihukum berdasarkan tindakan disiplin. Dengan menandatangani Daftar Pemeriksaan Teknis, peserta mengonfirmasi bahwa mereka siap untuk memulai pertandingan sesuai jadwal. Peserta dapat diminta untuk memulai pertandingan meskipun mereka gagal menyelesaikan proses ini dengan benar pada waktu yang ditentukan oleh Penyelenggara Turnamen.

4.5. Media Obligations

Pihak Penyelenggara dapat memutuskan bahwa satu atau beberapa pemain harus menjadi bagian dari wawancara (wawancara singkat sebelum/pasca pertandingan dan/atau sesi wawancara yang lebih panjang), konferensi pers atau sesi tanda tangan, foto, atau video, maka para pemain tidak dapat menyangkal hal ini dan harus hadir. Para peserta akan menerima jadwal media sebelumnya untuk mendapatkan informasi mengenai sifat, durasi dan jadwal dari kegiatan semacam ini yang memakan waktu lebih dari 5 menit. Tidak memenuhi kewajiban media atau yang serupa akan mengakibatkan tindakan disipliner.

4.6. Playing Areas

4.6.1. Phones

- Fungsi/aplikasi/perangkat lunak apa pun yang sangat meningkatkan gameplay pemain (Air Trigger dan lainnya) sangat dilarang

Jika tidak ada hal lain yang diumumkan, dilarang membawa atau memakan makanan apa pun di area bermain. Merokok atau vaping juga dilarang keras jika terdapat moment Booyah dan Interview.

5. Disciplinary Actions

5.1. Definition

Tindakan disipliner diberikan untuk pelanggaran peraturan dalam acara Free Fire DANA Community Cup seperti pelanggaran Kode Etik & Peraturan Turnamen. Peserta akan diberitahu tentang hukuman tersebut dan akan diberikan waktu sampai mereka dapat mengajukan banding atas keputusan tersebut. Tindakan disipliner dapat berkisar dari peringatan, poin penalti, denda uang, kekalahan default, penangguhan atau diskualifikasi pemain / tim, hingga larangan dari Turnamen Pihak Penyelenggara Free Fire. tergantung pada insiden yang dipermasalahkan & sering kali merupakan kombinasi dari dua atau lebih dari itu.

5.2. Violation List

Rule Violation
Penipuan & Kecurangan
Cheating
Deception
Collusion
Hacking
Mengeksploitasi Bug / Kesalahan Game dengan sengaja
Melihat monitor penonton atau ponsel peserta lain
Menginstal / Menggunakan perangkat lunak atau aplikasi atau perangkat atau periferal yang tidak sah
Sikap tidak sportif dan perilaku yang tidak pantas.
Terlambat/tidak hadir untuk kegiatan yang ditugaskan, termasuk scrim, penyerahan daftar pemain, test match dan konten lainnya
Bunuh diri yang disengaja dalam game untuk mencegah lawan mendapatkan poin kill
Membatalkan aplikasi dengan sengaja / memutuskan sambungan dari pertandingan
Dengan sengaja merusak perangkat bermain atau peralatan bermain yang menyebabkan diskoneksi
Bahasa yang Kasar atau Menyinggung

Tidak hadir dalam pertandingan
Berburu atau berkolusi dengan tim lain untuk membuat tim baru saat masih dalam kontrak

5.3. Disciplinary Action table

List of penalties untuk pelanggaran yang dilakukan oleh tim	
Category	Action
Minor Penalties	Pengurangan 15 points and 5% Prize Pool penalty .
Moderate Penalties	Pengurangan 30 points and 10% Prize Pool penalty.
Major Penalties	Didiskualifikasi dari Free Fire DANA Community Cup, Seluruh hadiah uang hangus Dilarang dari semua Turnamen Resmi Free Fire di masa depan
List of penalties untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain	
Minor Penalties	Larangan bermain selama 1 hari pertandingan & denda Rp5.000.000,-
Moderate Penalties	Larangan bermain selama 3 hari pertandingan & denda Rp10.000.000,-
Major Penalties	Didiskualifikasi dari Free Fire DANA Community Cup, Seluruh hadiah uang hangus Dilarang dari semua Turnamen Resmi Free Fire di masa depan

6.Prize Pool & Expenses

Total Hadiah Free Fire DANA Community Cup adalah Rp250.000.000,- Berikut adalah rincian hadiah untuk tim yang berpartisipasi:

***Pajak ditanggung oleh pemenang**

Play-ins A, B, C			
Rank	Cash	Saldo Dana	Seed
1	-	-	Grand Finals
2	-	-	
3	-	-	
4	-	-	
5	-	Rp. 1,000,000	-
6	-	Rp. 1,000,000	-
7	-	Rp. 1,000,000	-
8	-	Rp. 1,000,000	-
9	-	Rp. 1,000,000	-
10	-	-	-
11	-	-	-
12	-	-	-
Sub Total per Group		Rp. 5,000,000	
Total 3 Group		Rp. 15,000,000	

6.1. Play-ins

Rank 1 - 4 akan mendapatkan slot Grand Finals, Rank 5 - 9 akan mendapatkan hadiah sesuai tabel di atas berupa saldo dana.

Grand Finals			
Rank	Cash	Saldo Dana	Seed
1	Rp65,000,000	Rp10,000,000	DANA GOLDEN TICKET FFNS PLAYINS 2026
2	Rp39,000,000	Rp6,000,000	-
3	Rp26,000,000	Rp4,000,000	
4	Rp16,000,000	Rp4,000,000	
5	Rp12,000,000	Rp2,000,000	
6	Rp10,000,000	Rp2,000,000	
7	Rp8,000,000	Rp2,000,000	
8	Rp6,000,000	Rp2,000,000	
9	Rp5,000,000	Rp2,000,000	
10	Rp4,000,000	Rp2,000,000	
11	Rp3,000,000	Rp2,000,000	
12	Rp1,000,000	Rp2,000,000	
Sub Total	Rp100,000,000	Rp135,000,000	
Total	Rp235,000,000		

Kode Etik dan Ketentuan Kepatuhan

1. **Tim dan semua anggotanya** harus menjunjung tinggi perilaku yang patut dicontoh sebagai panutan dan menjaga standar etika yang tinggi sesuai dengan harapan untuk atlet eSports. Semua anggota tim harus menahan diri untuk tidak terlibat dalam tindakan apa pun yang melanggar hukum perdata atau pidana, termasuk tetapi tidak terbatas pada pelanggaran yang berkaitan dengan properti, nyawa, cedera tubuh, pelecehan seksual, atau keterlibatan dalam kegiatan perjudian, promosi situs web perjudian, atau penggunaan zat atau stimulan ilegal. Tindakan tersebut, baik yang terjadi sebelum, selama, atau setelah kompetisi, dapat menodai reputasi Pihak Penyelenggara dan tidak akan ditoleransi.
2. **Tindakan yang Dilarang Tim** dan atletnya tidak boleh terlibat dalam kegiatan curang, menerima suap, bertindak dengan cara yang tidak transparan, membahayakan orang lain, atau mengambil bagian dalam pelanggaran lain yang dapat berdampak negatif pada reputasi atau kepentingan Pihak Penyelenggara.
3. Ketentuan Pelanggaran dan Hukuman Jika Pihak Penyelenggara menentukan bahwa tim dan/atau salah satu atletnya telah melakukan pelanggaran yang diuraikan dalam perjanjian ini, Pihak Penyelenggara berhak untuk menjatuhkan hukuman. Hukuman ini dapat mencakup penangguhan atau pencabutan kelayakan tim atau atlet untuk berpartisipasi dalam **Free Fire DANA Community Cup**.

Prize Deduction

Pelanggaran peraturan juga dapat berdampak pada pengurangan hadiah untuk tim, seperti yang dinyatakan di bawah ini;

Rule Violation	Action
Fraud & Cheating	
Penipuan	Pemotongan 50 - 100% dari Hadiah Uang. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa depan, hingga 2 tahun
Kolusi	Pemotongan 50 - 100% dari Hadiah Uang. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun
Hacking	50 - 100% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun.
Mengeksploitasi Bug / Kesalahan Game dengan sengaja	25 - 50% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun
Melihat monitor penonton atau ponsel peserta lain	10 - 25% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun.
Menginstal / Menggunakan perangkat lunak atau aplikasi atau fungsi atau perangkat atau periferal yang tidak sah	25 - 50% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun
Unsportsmanship and improper Behaviour.	
Merekam, memotret, dan mengunggah bagian mana pun dari acara tanpa izin	10 - 20 % dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.
Terlambat atau menolak untuk melakukan kegiatan yang ditugaskan, termasuk penyerahan daftar pemain, pertandingan, pemeriksaan kesehatan, pemotretan, pembuatan film &	5 - 10% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.

kegiatan yang ditugaskan lainnya yang diperlukan selama turnamen period	
Bunuh diri yang disengaja dalam game untuk mencegah lawan mendapatkan poin kill	5 - 10% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.
Membatalkan aplikasi dengan sengaja / memutuskan sambungan dari pertandingan atau dengan sengaja menghapus paket dalam game.	5 - 10% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.
Merusak perangkat turnamen dengan sengaja	5 - 10% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.
Bahasa yang Kasar atau Menyinggung	5 - 10% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.
Tidak kooperatif dalam investigasi atas pelanggaran peraturan	5 - 10% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Diskualifikasi & Larangan hingga 2 tahun dari semua Turnamen Resmi Free Fire
Tidak hadir dalam pertandingan	25 - 50% dari Hadiah Uang dipotong atau seluruh hadiah uang hangus. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun.
Tidak berada di tempat duduk pemain tanpa izin selama dan di sela-sela pertandingan.	5 - 20 % dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus.
Berburu atau berkolusi dengan tim lain untuk membuat tim baru saat masih dalam kontrak	25 - 50% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Dilarang mengikuti semua Turnamen Resmi Free Fire di masa mendatang hingga 2 tahun
Penyalahgunaan akun resmi yang disediakan oleh Pihak Penyelenggara (termasuk namun tidak terbatas pada berbagi akun, masuk ke akun setelah periode turnamen, pemberian berlian)	5% - 15% dari Uang Hadiah dipotong atau seluruh uang hadiah hangus. Tindakan hukum yang diambil terhadap tim/individu

Peserta diwajibkan untuk mengisi formulir untuk memberikan semua informasi yang diperlukan untuk pencairan hadiah maksimal dalam waktu 7 hari setelah turnamen berakhir. Kegagalan untuk memberikan informasi ini setelah turnamen berakhir akan mengakibatkan penalti atau bahkan pembatalan pencairan hadiah.

7. Acknowledgement & Signature

Setiap peserta menyatakan bahwa mereka telah membaca dengan seksama dan sepenuhnya memahami semua ketentuan dalam Peraturan ini, yang menetapkan seluruh perjanjian antara mereka dan Pihak Penyelenggara sehubungan dengan pokok bahasan dalam Perjanjian ini, dan mengakui bahwa mereka tidak mengandalkan representasi atau pernyataan apa pun, baik tertulis maupun lisan, yang tidak ditetapkan dalam Peraturan ini.

Setiap peserta dengan ini, atas nama diri mereka sendiri, ahli waris, pelaksana, administrator, pengacara, perwakilan, dan penerima hak, setuju untuk dan dengan ini mengganti kerugian dan membebaskan, membebaskan, dan selamanya membebaskan dari tanggung jawab Pihak Penyelenggara, afiliasinya, dan direktur, pejabat, perwakilan, pemegang saham, agen, dan karyawannya yang terdahulu maupun yang sekarang, serta semua penerus dan penerima hak dari orang dan entitas sebelumnya (“Pihak yang Dibebaskan”) dari setiap dan semua klaim, kewajiban, tindakan, dan penyebab tindakan, bersama dengan kontrak, perjanjian, dan janji apa pun, dalam hukum atau ekuitas, yang dimiliki atau mungkin dimiliki oleh peserta, yang diketahui atau mungkin kemudian ditemukan olehnya, yang timbul dari tindakan atau kelalaian oleh Pihak yang Dibebaskan oleh Perusahaan sehubungan dengan kompetisi Free Fire DANA Community Cup (termasuk sehubungan dengan hadiah yang diberikan dan penggunaannya).

Peraturan ini diatur oleh hukum Republik Singapura dan setiap sengketa yang timbul dari atau sehubungan dengan Peraturan ini, termasuk pertanyaan mengenai keberadaan, keabsahan, atau pengakhirannya, akan dirujuk dan akhirnya diselesaikan melalui arbitrase di Singapura sesuai dengan Peraturan Arbitrase Singapore International Arbitration Centre (“SIAC”) yang berlaku saat ini, yang mana peraturan tersebut dianggap dimasukkan sebagai referensi dalam klausul ini. Tempat arbitrase adalah di Singapura. Majelis akan terdiri dari satu arbiter yang akan ditunjuk oleh Ketua Pengadilan Arbitrase SIAC untuk sementara waktu. Bahasa arbitrase adalah bahasa Inggris.

IN WITNESS WHEREOF, peserta setuju untuk mematuhi Peraturan yang ditetapkan di atas.

By Manager/ _____ 1
Captain:

Team Name: _____ 1

Date: _____ 1

Signature of _____ 1
members 1

Signature of members 2 _____ 1

Signature of members 3 _____ 1

Signature of members 4 _____ 1

Signature of members 5 _____ 1