



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER-STRIKE 2

Art. 1º - Este Regulamento Específico tem como base o Regulamento Geral dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal quanto aos direitos e deveres, as condutas, normas e regras a serem cumpridos por todos os estudantes participantes.

Art. 2º - A competição de *Free Fire* visa, enquanto objetivo específico, fomentar, divulgar, integrar, ampliar conhecimento, e contribuir na formação integral dos estudantes e comunidade. Além disso, a prática da modalidade pode servir de meio para auxiliar e estimular a integração entre os estudantes, e dos mesmos com a escola e sua comunidade.

Art. 3º - Caberá às respectivas escolas participantes, por meio da gestão dos Professores, estimularem a participação envolvendo Pais e Responsáveis, também na ciência, e acompanhamento desta participação.

Art. 4º - A modalidade *Counter –Strike 2* dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal será realizada em duas etapas, uma classificatória de eliminação simples (MD1) e uma final de melhor de 3 (MD3).

Art. 5º - A Competição de *Counter –Strike 2* Escolar será realizada do dia **09/12/24** ao dia **15/12/24**, iniciando na segunda-feira às 19:00, e no final de semana sempre às 14:00. O participante deverá acessar a plataforma 60 minutos antes da hora marcada para o início das disputas do dia, ou seja, às 18:00 e 13:00, respectivamente.

Art. 6º - As pausas só podem ser usadas em caso de problemas técnicos ou de conexão dos jogadores, que terão um limite máximo de 10 minutos, sendo dividido em 5 minutos por equipe; após esse período, o jogo será retomado, sem exceção. Uma equipe poderá jogar com 4 jogadores, se algum participante da equipe sofrer problemas de conexão, ou poderá escolher por se render. Quando o jogador se reconectar, a equipe adversária deverá ser notificada para retomar o jogo no caso de estar no momento de pausa. Quando a pausa for iniciada, o horário da pausa deve ser escrito no *chat* imediatamente e uma captura de tela deve ser tirada para mostrar quem fez a pausa no *chat*.

Art. 7º - A escolha do mapa, lado atacante ou defensor seguirão a seguinte configuração: na primeira rodada a equipe que estiver no *bracket* superior irá escolher um mapa para banir e se irá começar a partida atacando ou defendendo o *bomb site*, a seguir a equipe do *bracket* inferior selecionará o mapa para jogar, excetuando, é claro, o mapa banido pela equipe do *bracket* superior; na segunda rodada inverterá os procedimentos da primeira rodada, ou seja, a equipe que estiver no *bracket* inferior irá escolher um mapa para banir e se irá começar a partida atacando ou defendendo o *bomb site*, a seguir a equipe do *bracket* superior selecionará o mapa para jogar, excetuando, é claro, o mapa banido pela equipe do *bracket* inferior; E assim sucessivamente, exceto nas partidas semifinais e finais.

Art. 8º - Nas rodadas semifinais, que serão organizadas no formato MD1, e finais, que serão organizadas no formato MD3, antes do início da MD1/MD3 cada equipe irá escolher um mapa para banir que será fixo até o final da MD1/MD3. Na primeira partida da MD1/MD3a equipe do *bracket* superior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* inferior escolherá se irá começar no lado atacante ou defensor. Na segunda partida da MD1/MD3 será invertido, ou seja, a equipe do *bracket* inferior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* inferior escolherá se irá começar no lado atacante ou defensor. Já na terceira partida da MD1/MD3, se houver, será igual ao caso da primeira partida da MD1/MD3. Logo, a equipe do *bracket* superior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* inferior escolherá se irá começar no lado atacante ou defensor.

Art. 9º - Na criação das partidas deverão ser seguidas as seguintes configurações: 1 - Jogo personalizado: jogo privado; 2 – Modo: padrão; 3 - Permitir *cheats*: desligado; 4 - Modo torneio: ligado; 5 - Prorrogação: vença por dois: ligado; 6 - Jogar por todas as rodadas: desligado.

Art. 10 - Antes do início de cada partida, os capitães deverão estar presentes no grupo do *WhatsApp*, assim que o check-in terminar, a equipe responsável pela criação do jogo terá 10 minutos para anunciar no grupo do *WhatsApp* que está criando o lobby. No caso de um time não relatar após 10 minutos, o time adversário terá o controle da criação da partida e da seleção lateral.



Art. 11 - Quando os 10 jogadores estiverem presentes no lobby, o jogo pode ser iniciado mediante acordo com a outra equipe. Antes disso, eles terão que anunciar no grupo do *WhatsApp*, o início da partida. Ex: TeamABC vs TeamBCD start. Uma partida não pode começar com menos de 10 jogadores.

Art. 12 - A disputa da final será criada pelo narrador e comentarista da competição.

Art. 13 - No caso de uma equipe não estar totalmente presente com seus jogadores no horário de início da partida, a equipe adversária, estando completa, pode notificar o *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato para começar a contar o tempo de espera de 10 minutos. A equipe adversária terá que ter todos os jogadores dentro da sala para se interromper a contagem regressiva e, assim, dar início ao jogo imediatamente. Caso o jogo não comece em 5 minutos com os jogadores completos, a equipe que aguardava antes e estava completa receberá a vitória conforme a situação e critério do *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato.

Art. 14 - Se um jogo não iniciar até 15 minutos após o horário de início estabelecido, ambas as equipes serão desqualificadas. O capitão precisará chamar um *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato para entrar no lobby e verificar se não há uma equipe presente. Os jogadores de uma equipe terão que estar do mesmo lado.

Art. 15 - Todos os jogos terão de ser disputados com 5 jogadores por equipe (5vs5). Caso uma equipe falhe e não tenha os 5 membros no lobby após a espera de 10 minutos, a partida será encerrada e será dado W.O. para a equipe com os jogadores em falta. Após 15 minutos, se uma partida não começar, ambas as equipes serão desqualificadas.

Art. 16 - O uso do bate-papo poderá ser utilizado com o intuito de solicitar pausas, bem como no início e final do jogo de maneira esportiva (por exemplo, wp, gg, gl, hf, pausar, ir) ou para solicitar uma pausa e esclarecer o motivo. Qualquer outro tipo de bate-papo que não esteja relacionado ao jogo é proibido; caso uma equipe demonstre um ato antidesportivo, ela poderá ser desqualificada imediatamente, desde que sejam comprovadas com evidências suficientes e a critério dos administradores.

Art. 17 - No que se refere ao adiantamento de partidas das chaves, desde que ambas as equipes estejam presentes e concordem em iniciar o jogo mais cedo, será permitido. Caso uma equipe não deseje avançar na partida antes do horário, ela continuará jogando com o cronograma determinado pela organização. Nesse caso, a regra deverá ser levada em consideração atraso e chegada tardia.

Art. 18 - Os capitães deverão ter uma captura da tela de pontuação (*printscreen*), caso a administração peça para verificar os resultados ou disputas. O resultado deverá ser relatado no grupo do *WhatsApp*. Uma vez relatado o resultado, a equipe adversária terá 10 minutos para discuti-lo, se parecer incorreto. Após 10 minutos sem reivindicações, o resultado será oficializado e o torneio continuará. Se nenhum resultado for relatado após 1 hora desde o início, ambas as equipes serão desqualificadas.

Art. 19 - As datas da competição seguirão a tabela abaixo.

Distrito Federal	Data	Check-in	Check-in Final	Início dos Jogos
Classificatórias/eliminatórias (online)	09/12/2024 até 14/12/2024	18:00 (6ª f) 13:00 (final de semana)	18:45 (6ª f) 13:45 (fds)	19:00 (6ªf) 14:00 (fds)
Final	15/12/2024	13:00 (domingo)	13:45 (dom.)	14:00 (dom.)

Art. 20 - Caso um jogador sofra problemas técnicos de hardware ou conexão no decorrer de uma partida, ele poderá solicitar uma pausa e tentar resolver os problemas, caso contrário a partida poderá prosseguir com 4 jogadores.



Art. 21 - Haverá intervalos de 5 minutos anunciados pelos administradores no grupo do *WhatsApp* entre um jogo e outro. As chaves podem ser ajustadas conforme necessário pela organização. Os *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato têm o poder de ajustar as regras como bem entenderem para o melhor andamento da competição.

Art. 22 - O presente regulamento entrará em vigor após sua disponibilização nos meios de comunicação da GDESP e SEEDF, e no sítio: <https://www.educacao.df.gov.br/jeedf-2024/> ficando revogadas as disposições em contrário.

Esta competição não é afiliada ou patrocinada pela Valve.

Coordenação dos JEEDF