



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO *LEAGUE OF LEGENDS*

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 *League of Legends* 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 *League of Legends* dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal será realizada em oito etapas: 1 – classificatórias das regionais; 2 - finais das regionais; 3 - fase de entrada; 4 - repescagem da fase de entrada; 5 - quartas de finais; 6 – semifinais; 7 - final distrital 3º lugar; e 8 - final distrital. (observando sempre o art. 18 deste regulamento).

Art. 5º - A Competição de *League of Legends* 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 - O campeonato será organizado em oito etapas: classificatórias das regionais, finais das regionais, fase de entrada, repescagem da fase de entrada, quartas de finais, semifinais, final distrital 3º lugar e final distrital.

- II. A etapa das classificatórias será composta de uma chave para cada Coordenação Regional de Ensino (CRE), totalizando 14 (quatorze) chaves, que serão organizadas com sorteio das equipes para compor a tabela de cada Regional de Ensino. As classificatórias seguirão o modelo MD1 (melhor de 1). Após o término desta etapa estarão classificadas as equipes de cada CRE que disputarão as finais regionais.
- III. As finais das regionais seguirão o formato de MD3 (melhor de 3).
- IV. A fase de entrada será composta pelas equipes campeãs das finais das regionais e será organizada no formato de MD3. Com o intuito de compor a última chave da fase de entrada, haverá a disputa de repescagem, na qual a chave também será composta por sorteio. Ao término, a equipe campeã da repescagem ocupará uma das vagas na última chave da fase de entrada. Na etapa da repescagem, uma das equipes participantes que irá compor a chave de repescagem, será sorteada para iniciar com uma vitória na chave de eliminação. A etapa da repescagem adotará o formato de MD1.
- IV. Às quartas de finais, as semifinais e a final distrital 3º lugar seguirão o modelo de MD3.
- V. A final distrital seguirá o modelo de MD5 (Melhor de 5).

Art. 7º - 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.

Art. 8º - Quanto à seleção de *sides* no MD1 a equipe que estiver ocupando a parte superior da *bracket* terá o benefício da escolha dos *sides*. Quanto à seleção dos *sides* no MD3 a equipe que estiver na parte superior da *bracket* escolherá o *side* que deseja jogar no jogo 1 e no jogo 3. No que tange à seleção dos *sides* no MD5 a equipe que estiver na parte



superior da *bracket* escolherá o *side* que deseja jogar no jogo 1 e no jogo 3; no jogo 1 e 4 a equipe que estiver na parte inferior da *bracket* escolherá o *side*. No jogo 5 a equipe que perdeu o jogo 4 escolherá o *side*.

Art. 9º - Antes do início de cada partida os capitães deverão estar presentes no 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. 10 - 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. 11 - A disputa da final será criada por um narrador ou comentarista da competição. As equipes terão que se organizar no jogo da seguinte maneira: 1º lugar *Top Lane*; 2º lugar *Jungle*; 3º lugar *Mid Lane*; 4º lugar ADC; 5º lugar Suporte, caso vá ser transmitido.

Art. 12 - 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 correspondente receberá a vitória conforme a situação e critério do *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato.

Art. 13 - Caso um jogo não se inicie 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. 14 - 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. 15 - 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. Caso o jogador não queira ler nada no *chat* global, é recomendado que utilize o /MUTE ALL. Caso os jogadores estejam deliberadamente interessados em procurar motivo para punir a outra equipe, terão atribuídas punições pela falta de competitividade e espírito competitivo.

Art. 16 - 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. 17 - 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. Transcorridos os 10 minutos sem reivindicações, o resultado será carregado e o torneio continuará. Caso nenhum resultado seja relatado após 1 hora desde o início, ambas as equipes serão desqualificadas.



Art. 18 - As datas da competição seguirão a tabela abaixo, no entanto, é necessário mencionar que poderão ocorrer, excepcionalmente, jogos aos finais de semana para manter o cronograma ou até mesmo para o melhor andamento do campeonato.

Distrito Federal	Data	Check-in	Check-in Final	Início dos Jogos
Classificatórias/eliminatórias (online)	09/12/2024 até 14/12/2024	18:00 (2ª a 6ª f) 13:00 (final de semana)	18:45 13:45 (fds)	19:00 14:00 (fds)
Final	15/12/2024	13:00 (domingo)	13:45 (dom.)	14:00 (dom.)

Art. 19 - 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. 20 - 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. 21 - 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 *Riot Games, Inc.* ou *LoL Esports.*

Coordenação dos JEEDF