



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL  
Secretaria de Estado de Educação



2024

# 64° JOGOS ESCOLARES

## DO DISTRITO FEDERAL



**GDF**  
*Secretaria de Educação*



Gerência de Desportos  
Shopping ID, SCN, Qd. 06, Conjunto A, Edifício Venâncio 3.000, Bloco B, 6º andar - Bairro Asa Norte - CEP 70716-900 - DF

Telefone(s): (61)3318-2924

Sítio - [www.se.df.gov.br](http://www.se.df.gov.br)

Programa de Apoio  
às Federações



Secretaria de  
Esporte e Lazer





# REGULAMENTO GERAL

## 4º JOGOS ESCOLARES ELETRÔNICOS DO DISTRITO FEDERAL 2024





# ÍNDICE

CAPÍTULO I - DA APRESENTAÇÃO	4
CAPÍTULO II - DA REALIZAÇÃO	4
CAPÍTULO III - DO PÚBLICO ALVO	4
CAPÍTULO IV - DOS OBJETIVOS	5
CAPÍTULO V - DAS RESPONSABILIDADES	5
CAPÍTULO VI - DAS COMISSÕES	5
CAPÍTULO VII – DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO	5
CAPÍTULO VIII - DA PARTICIPAÇÃO	6
CAPÍTULO IX – DO REPRESENTANTE DO ESTUDANTE	6
CAPÍTULO X - DA INSCRIÇÃO	6
CAPÍTULO XI - DAS MODALIDADES E CATEGORIAS	6
CAPÍTULO XII – DAS COMPETIÇÕES E DO SISTEMA DAS COMPETIÇÕES	7
CAPÍTULO XIII - DO CALENDÁRIO	7
CAPÍTULO XIV - DA PREMIAÇÃO	7
CAPÍTULO XV - DAS REGRAS, INFRAÇÕES E LIVE DE REUNIÃO TÉCNICA	7
CAPÍTULO XVI - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	7
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>FREE FIRE</i>	9
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>VALORANT</i>	14
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	19
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>COUNTER –STRIKE 2</i>	24



## CAPÍTULO I - APRESENTAÇÃO

Os primeiros jogos escolares eletrônicos do DF, surgiram em meio à PANDEMIA em dezembro de 2020 com a modalidade de League of Legends motivados pela necessidade de interação e socialização, uma vez que as aulas eram ministradas de forma remota mediada por tecnologias e, por isso, muitos dos estudantes, mesmo sendo da mesma sala de aula, não conheciam uns aos outros. Além de apresentar, no âmbito do esporte, uma nova manifestação esportiva de interesse dos jovens.

Os Jogos Escolares Eletrônico do Distrito Federal (JEEDF) visam desenvolver o intercâmbio social e esportivo eletrônico, entre os estudantes da rede de ensino pública e particular; difundir a prática desportiva como instrumento para superação do individualismo, contribuir para a formação integral dos estudantes e identificar novos valores no panorama do desporto eletrônico do Distrito Federal.

## CAPÍTULO II - DA REALIZAÇÃO

**Art. 1º.** Os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal - JEEDF são realizados pelo Governo do Distrito Federal (GDF) e fazem parte do calendário oficial de eventos do Estado. Executado pela Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), por intermédio da Gerência de Desportos - SUBEB/UNIGAEB/DIMESP/GEDESP.

- I. Os JEEDF poderão contar com a cooperação de entidades privadas, educacionais, públicas, particulares, filantrópicas e de órgãos oficiais.
- II. As plataformas cedidas para a realização dos Jogos poderão ser utilizadas pela comissão organizadora com fins de divulgação das parcerias no evento que possam ser estabelecidas, respeitada a legislação pertinente e a normatização do cedente.

**Art. 2º.** O Regulamento Geral dos JEEDF 2024 é composto pelos seguintes cadernos:

- I. Regulamento Geral dos JEEDF 2024.
- II. Regulamento Específico das Modalidades.

## CAPÍTULO III - DO PÚBLICO ALVO

**Art. 3º.** Os JEEDF atenderão estudantes da rede pública e privada de ensino, nas faixas etárias, ano de nascimento e modalidades, conforme quadro abaixo:

FAIXA ETÁRIA	ANO DE NASCIMENTO	MODALIDADES
Acima de 14 completos (na data da inscrição)	2009 e 2010	Free Fire.
Acima de 14 completos (na data da inscrição)	2009 e 2010	Valorant.
Acima de 14 completos (na data da inscrição)	2009 e 2010	League of Legends.
Acima de 16 completos (na data da inscrição)	2007 e 2008	Counter-strike 2.



## CAPÍTULO IV - DOS OBJETIVOS

**Art. 4º.** São objetivos específicos dos JEEDF:

- I. Fomentar a prática do desporto eletrônico escolar no Distrito Federal.
- II. Integrar os estudantes da rede pública e privada de ensino, possibilitando o intercâmbio sócio desportivo entre os participantes.
- III. Oportunizar um ambiente para desenvolvimento dos destaques esportivos eletrônicos do DF.
- IV. Possibilitar a integração entre escola e comunidade.
- V. Contribuir com o desenvolvimento integral do estudante-atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania por meio do esporte.
- VI. Apoiar a participação dos estudantes-atletas em grandes eventos esportivos.
- VII. Oferecer e oportunizar o acesso à prática desportiva inclusiva escolar em todo o Distrito Federal.

## CAPÍTULO V - DAS RESPONSABILIDADES

**Art. 5º.** Compete à Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), por meio da Gerência de Desportos (GEDESP):

- I. Elaborar, planejar, executar e supervisionar os JEEDF **2024**.
- II. Indicar e nomear a Comissão Organizadora e Comissão Disciplinar Especial.
- III. Elaborar e divulgar o Regulamento Geral dos JEEDF **2024**, os Regulamentos Técnicos Específicos das modalidades, e ainda, as diretrizes gerais técnicas de execução das mesmas.
- IV. Incentivar o envolvimento de órgãos competentes do Governo do Distrito Federal, particularmente no que se refere à viabilização das estruturas físicas, recursos financeiros e meios materiais necessários à realização dos Jogos.
- V. Promover a divulgação dos JEEDF **2024** nos meios de comunicação.
- VI. Estimular e deliberar sobre a participação das Unidades Escolares do Distrito Federal.
- VII. Inspeccionar e aprovar os locais e instalações a serem utilizadas durante as competições.
- VIII. Apresentar e divulgar os relatórios técnicos dos JEEDF **2024**.
- IX. Homologar e publicar em Boletim Oficial resultados dos Jogos.

**Art. 6º.** Compete às Unidades Escolares garantirem as condições necessárias para viabilizar a participação dos seus representantes, estudantes e equipes, conforme o presente regulamento.

## CAPÍTULO VI – DAS COMISSÕES

**Art. 7º.** Os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal (JEEDF) de **2024** serão constituídos pela:

- I. Comissão de Honra, composta por:
  - a. Governador do Distrito Federal.
  - b. Secretária de Estado de Educação do Distrito Federal.
  - c. Subsecretária de Educação Básica da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.
- II. Comissão Organizadora:
  - a. Professores (as) indicados pela GDESP.

## CAPÍTULO VII – DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO



**Art. 8º.** Os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal (JEEDF) de 2024 serão realizados de **25/11/2024 a 15/12/2024** de maneira Online, podendo ter as finais presenciais.

## CAPÍTULO VIII - DA PARTICIPAÇÃO

**Art. 9º.** Poderão participar dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal 2024, os estudantes com idade mínima de 14 anos (16 anos para o *Counter-Strike*), que estejam regularmente matriculados e frequentando escolas do Ensino Fundamental Anos Finais, Médio e Integral da Rede Pública ou Particular, desde que regularizadas e reconhecidas junto ao Ministério da Educação (MEC), nas faixas etárias correspondentes.

## CAPÍTULO IX - DO REPRESENTANTE DO ESTUDANTE

**Art. 10 - Ao professor(a) representante do estudante caberá:**

- I. Representar oficialmente o estudante perante a coordenação geral dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal 2024.
- II. Supervisionar e responsabilizar-se pela conduta de seu estudante dentro das plataformas de competições e demais ambiente onde comparecerem, ainda que virtualmente.
- III. Responsabilizar-se pelos equipamentos eletroeletrônicos dos estudantes participantes.

## CAPÍTULO X - DA INSCRIÇÃO

**Art.11** - Para participar dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal - JEEDF - 2024, o estudante deverá estar devidamente inscrito nos links apresentados abaixo, com a autorização do responsável para utilização do *WhatsApp* (**ANEXO 1**) e Ficha de Inscrição de estudantes pela Escola (**ANEXO 2**) enviados para o email da GDESP - [gedesp.subeb@se.df.gov.br](mailto:gedesp.subeb@se.df.gov.br) :

*Free Fire*: <https://forms.office.com/r/gkdHR2yJw2>

*Valorant*: <https://forms.office.com/r/KUIMzmqyfc>

*League of Legends* (LoL): <https://forms.office.com/r/MRrT0Mbi3q>

*Counter-Strike 2* (CS2): <https://forms.office.com/r/bSr1gtht33>

**Art. 12** - A inscrição de todas as 4 (quatro) modalidades, *Free Fire*, *Valorant*, *League of Legends* e *Counter-Strike 2* ocorrerão de 25/11/24 até 29/11/24 (23:59). Não haverá limite de inscrição de participantes por escola.

## CAPÍTULO XI - DAS MODALIDADES E CATEGORIAS

**Art. 13** - Serão ofertadas as seguintes modalidades esportivas, caso haja inscritos:

<b>MODALIDADES:</b>
<i>Free Fire</i> (FF)
<i>Valorant</i> (Val)
<i>League of Legends</i> (LoL)
<i>Counter-strike 2</i> (CS2)



**Art. 14** - Os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal 2024 serão disputados conforme o regulamento específico de cada modalidade.

**Art. 15** - A competição somente será realizada quando o número de inscrições for acima de 2 (duas) equipes/integrantes.

## CAPÍTULO XII - DAS COMPETIÇÕES E DO SISTEMA DAS COMPETIÇÕES

**Art. 16** - Os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal de 2024 serão realizados nos dias, plataformas e horários determinados pela comissão organizadora, sendo considerado desclassificado por ausência, o estudante que não estiver pronto para disputa, na plataforma de competição, no dia e horário estabelecidos.

**Art. 17** - Não poderão ser alegadas como justificativas de atraso, problemas ocasionados pelo mau tempo, dificuldades de conexão, problemas de natureza técnica ou problemas referentes ao acesso às contas dos participantes dos JEEDF 2024.

**Art. 18** - O sistema de competição dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal 2024 obedecerá às determinações específicas de cada modalidade e será adequado ao número de participantes inscritos.

**Art. 19** - Por decisão da comissão organizadora, as competições serão organizadas visando a ampla participação dos estudantes com o intuito de alcançar o máximo possível de estudantes.

## CAPÍTULO XIII - DO CALENDÁRIO

**Art. 20** - O calendário dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal 2024 será divulgado no sítio da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.

Parágrafo único: Caso seja necessário a coordenação dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal, se reserva o direito de alterar datas e/ou plataformas para adequar a logística e ao calendário da Secretaria de Estado de Educação do DF.

## CAPÍTULO XIV - DA PREMIAÇÃO

**Art. 21** - As premiações serão medalhas de ouro para os primeiros colocados, de prata para os segundos colocados e bronze para os terceiros colocados (apenas o quantitativo de titulares).

## CAPÍTULO XV - DAS REGRAS, INFRAÇÕES E LIVE DE REUNIÃO TÉCNICA

**Art. 22** - Os participantes devem estar atentos à comunicação com a equipe organizadora, via *whatsapp*, não podendo ser alegado o desconhecimento de condições de início das partidas nem nenhuma outra informação do regulamento ou referente ao torneio.

**Art. 23** - Os jogadores não poderão alterar os apelidos fornecidos na inscrição enquanto durar o torneio.

**Art. 24** - Espectadores (internos nas salas das partidas) são proibidos, assim como transmissões.

**Art. 25** – É obrigatória a participação da *live* sobre as regras e condutas dos campeonatos que ocorrerão no dia 01/12 às 20:00 juntamente com o sorteio de chaves. As equipes serão sorteadas nas chaves pela plataforma *Battlefy*.

**Art. 26** – Ao não participar da *live* sobre o regulamento e código de conduta, o participante não terá uma nova oportunidade de debater as regras ou tirar dúvidas, ao menos até o término do Torneio.



**Art. 27** - O uso de *HACKS* (recursos diversos de obtenção de vantagem para si ou para a equipe), *BUGS* (erros do jogo que possam gerar vantagem) ou *GLITCHES* (erros do jogo que possam gerar vantagem) é totalmente proibido. No caso de conhecimento do uso, a equipe envolvida será desqualificada da competição atual e, até mesmo, de edições futuras.

**Art. 28** - Qualquer jogador que cometer uma infração poderá ser advertido, suspenso, penalizado com uma derrota, perda de banimentos ou até mesmo terá sua equipe desclassificada.

- I. É da responsabilidade dos jogadores detectar as violações dos regulamentos e denunciá-las ao organizador do torneio imediatamente.
- II. Os jogadores não devem parar uma partida em andamento para reivindicar uma violação não relacionada ao desenvolvimento do jogo.
- III. As violações de regras devem ser relatadas a medida que ocorrem. Em outro momento, eles serão ignorados.
- IV. Os organizadores e *League Ops* de torneios podem denunciar violações das regras em nome dos jogadores.
- V. Atitudes antidesportivas ou desrespeitosas dirigidas a outro jogador, ou *League Ops* do torneio (incluindo excessos verbais) serão punidas.
- VI. No decorrer do torneio, os *League Ops* e a comissão organizadora podem determinar sobre qualquer outra ação que seja considerada não desportiva.
- VII. Qualquer provocação, seja gestual ou dentro do próprio jogo, pode ser punida com advertências pelo operador de transmissão, league ops ou comissão organizadora, se for considerado necessário.
- VIII. As penalidades são a critério da organização.
- IX. Não será tolerada a apresentação de *prints* que comprovadamente sejam fruto de alteração de imagem.
- X. A exploração de bugs / falhas do jogo não é permitida e será punida.
- XI. Não será permitida a utilização de nomes de usuário (*nicknames*) ofensivos, em qualquer contexto, por qualquer um dos jogadores inscritos no campeonato.
- XII. Não será tolerada qualquer mensagem ofensiva enviada pelos jogadores durante o progresso das partidas, seja se referindo a um jogador do time contrário ou a um terceiro, e ainda do mesmo time.
- XIII. O uso de *taunts* (utilização de ações *in-game* com o intuito de elevar o grau de competitividade) deve ser comedido não podendo simbolizar práticas sexuais e/ou de outra natureza divergentes à boa prática esportiva, e ainda que possam indicar intuito de *tiltar* (abalar psicologicamente) jogadores ou a equipe, na totalidade, adversária.

**Art. 29** - A ocorrência de qualquer uma das situações dispostas no artigo acima pode implicar em: A - Perda de pontos; B - Desclassificação; E - Banimento do torneio e dos próximos. A critério da comissão organizadora.

**Art. 30** - As regras aplicar-se-ão aos torneios e a qualquer plataforma de comunicação no interstício dos torneios.

**Art. 31** - Em caso de reclamação/denúncia, a mesma deverá ser feita diretamente com a organizadores do campeonato, não sendo permitida a reclamação/denúncia em meio a outros jogadores, atrapalhando, assim, o bom andamento do torneio. Nesse caso a reclamação poderá ser sumariamente desconsiderada e o participante punido junto a sua equipe.

**Art. 32** – Em caso de reclamação infundada e/ou falaciosa, tal qual uma denúncia caluniosa, a equipe denunciante poderá ser punida, até mesmo com a sumária desclassificação por, de maneira antidesportiva, tentar ludibriar a organização do torneio e o bom andamento da competição.

**Art. 33** - Cada participante é responsável por sua conexão com a Internet e pelo hardware usado durante a competição. As partidas não podem ser suspensas ou adiadas devido a problemas de conexão, ou hardware dos jogadores. No caso de uma situação de força maior, a organização decidirá a melhor opção para garantir a integridade da competição.

**Art. 34** - Mesmo se um jogador sofrer problemas técnicos de hardware ou conexão no decorrer de uma partida, não haverá pausa.

**Art. 35** - Caso o servidor sofra com problemas, a administração informará como irá proceder.





**Art. 36** - A qualquer tempo a comissão organizadora pode pedir uma pausa técnica e solicitar *selfies* dos participantes em seus respectivos equipamentos para critérios comprobatórios dos estudantes jogando em suas próprias contas. Mesmo posteriormente, se detectada que a conta estivesse sendo utilizada por outra pessoa diversa ao estudante participante, a equipe poderá ser desclassificada. Poderão ser solicitadas outras informações de caráter comprobatório ao longo do torneio a critério da comissão organizadora.

**Art. 37** - As competições de todas as modalidades serão realizadas em categoria única (Absoluta), aberta a todos os estudantes de escolas públicas e particulares que tenham idade maior que 14 anos, exceto o CS2 que a idade é para maior de 16 anos.

**Art. 38** - Os participantes, a partir do momento de sua inscrição, concordam com o estabelecido neste regulamento. Cada participante se compromete com o *fair play* (jogo limpo), na sua participação.

**Art. 39** - É imprescindível que os estudantes disponibilizem um telefone celular para contato com o intuito de participar dos grupos do *WhatsApp* e que acessem e permaneçam no grupo do *WhatsApp*, para a efetivação da inscrição e acompanhamento do torneio. É necessário que cada membro da equipe esteja online no *WhatsApp* nos momentos de disputa da sua equipe. É indispensável o registro dos dados completos solicitados, de cada estudante da equipe, até às 23:59:59 do dia 29/11/2024.

**Art. 40** - Nas escolhas do nome de usuário, bem como o nome do invocador, não serão permitidas escolhas de nome de usuário que usem termos com palavras de baixo calão, com duplo sentido, estimulando a violência, de apologia às drogas, ou outras formas que possam ferir os objetivos da Competição Escolar. Caso isto ocorra, o participante terá vedada a sua participação. Cabe a cada Professor, e Direção da Escola, organizar lista de participantes com nome completo, sem abreviações, data de nascimento, gênero, e demais dados solicitados. A escola também deverá preencher a ficha de inscrição com a lista de participantes a serem disponibilizadas para a comissão organizadora, e obter a anuência de Pais ou responsáveis. Os Professores indicados das escolas deverão ter graduação, podendo ser de qualquer área do conhecimento.

**Art. 41** - Cada estudante é responsável por sua conexão com a Internet e pelo hardware usado durante a competição. As partidas não podem ser suspensas ou adiadas devido a problemas de conexão, ou hardware dos jogadores. No caso de uma situação de força maior, a organização decidirá a melhor opção para garantir a integridade da competição.

**Art. 42** - Todos os jogos poderão ser transmitidos.

**Art. 43** - As competições escolares serão realizadas em categoria única (Absoluta), aberta a todos os estudantes de escolas públicas e particulares que tenham idade maior que 14 anos de qualquer gênero, exceto o CS2 que a idade mínima é 16 anos.

**Art. 44** - Os professores deverão inscrever as equipes e/ou estudantes-atletas individualmente em ficha única de inscrição (**ANEXO 2**), quantas forem necessárias até atender a todos os estudantes interessados, e enviar para o *email*: [gedesp.subeb@se.df.gov.br](mailto:gedesp.subeb@se.df.gov.br).

## CAPÍTULO XVII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 45** - Os participantes dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal 2024 deverão ser conhecedores deste Regulamento, ficando sujeitos a todas as suas disposições, e às penalidades que dele possam emanar.

**Art. 46** - Os casos omissos nos regulamentos serão resolvidos pela comissão organizadora

**Art. 47** - Este regulamento respeitará o calendário de atividades do Governo do Distrito Federal e as normas técnicas e pedagógicas estabelecidas para o Desporto Escolar.



**Art. 48** - As informações oficiais - Notas Oficiais e Boletins - serão emitidas, exclusivamente, pela Comissão Organizadora e constarão no sítio da SEEDF.

**Art. 49** - A Comissão Organizadora dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes ou terceiros durante a realização do evento/competição.

**Art. 50** - Em observância à Lei no 13.799, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD):

- I. A SEEDF compromete-se a garantir a privacidade e a proteção dos dados pessoais coletados para a execução dos JEEDF.
- II. a SEEDF reforça a responsabilidade com a transparência e divulga algumas diretrizes referentes à privacidade e proteção de dados pessoais, visando transmitir aos interessados, de forma simples, clara e objetiva, os princípios, os objetivos e as principais legislações referentes ao tema.

**Art. 51** - O presente Regulamento entrará em vigor após sua disponibilização no sítio da SEEDF, ficando revogadas as disposições em contrário.