



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER-STRIKE 2

Art. 1º - Este Regulamento Específico tem como base o Regulamento Geral dos Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal - JEEDF 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, como objetivo específico, fomentar, divulgar, integrar, ampliar conhecimento e contribuir para a formação integral dos estudantes e da comunidade. Além disso, a prática da modalidade pode servir como meio para auxiliar e estimular a integração entre os estudantes, e entre eles e a escola e sua comunidade.

Art. 3º - Caberá às respectivas escolas participantes, por meio da gestão dos professores, estimular a participação e o envolvimento de pais e responsáveis, além de garantir que estejam cientes e acompanhem esta participação.

Art. 4º - A modalidade *Counter-Strike 2* dos JEEDF 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 **14/12/24** ao dia **18/12/24**, iniciando nos dias de semana às 19h, e no final de semana sempre às 14h. O participante deverá acessar a plataforma 60 minutos antes da hora marcada para o início das disputas do dia, ou seja, às 18h e 13h, respectivamente.

Art. 6º - As pausas só podem ser usadas em caso de problemas técnicos ou de conexão dos(as) jogadores(as), 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(a) jogador(a) 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, seguirá a seguinte configuração: na primeira rodada, a equipe que estiver no *bracket* superior irá escolher um mapa para banir e decidir se começará 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, os procedimentos da primeira rodada serão invertidos, ou seja, a equipe que estiver no *bracket* inferior escolherá um mapa para banir e decidirá se começará 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/MD3, a equipe do *bracket* superior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* inferior escolherá se começará no lado atacante ou defensor. Na segunda partida da MD1/MD3, será invertido: a equipe do *bracket* inferior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* superior escolherá se começará no lado atacante ou defensor. Na terceira partida da MD1/MD3, se houver, será igual à primeira partida: a equipe do *bracket* superior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* inferior escolherá se começará no lado atacante ou defensor.

Art. 9º - Na criação das partidas deverão ser seguidas as seguintes configurações:

- I. Jogo personalizado: jogo privado
- II. Modo: padrão
- III. Permitir *cheats*: desligado
- IV. Modo torneio: ligado
- V. Prorrogação: vença por dois: ligado
- VI. 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. Caso uma equipe não relatar após 10 minutos, a equipe adversária terá o controle da criação da partida e da seleção lateral.

Art. 11 - Quando os 10 (dez) jogadores(as) estiverem presentes no *lobby*, o jogo pode ser iniciado mediante acordo entre as equipes. Antes disso, eles deverão anunciar o início da partida no grupo do *WhatsApp*. Exemplo: *TeamABC vs TeamBCD start*. Uma partida não pode começar com menos de 10 jogadores(as).

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(as) 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(as) jogadores(as) dentro da sala para interromper a contagem regressiva e, assim, dar início ao jogo imediatamente. Caso o jogo não comece em 5 minutos com os(as) jogadores(as) 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(as) jogadores(as) de uma equipe terão que estar do mesmo lado.

Art. 15 - Todos os jogos terão de ser disputados com 5 (cinco) jogadores(as) por equipe (5 x 5). 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(as) em falta. Após 15 minutos, se uma partida não começar, ambas as equipes serão desqualificadas.

Art. 16 - O uso do *chat/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 *chat/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 conforme o cronograma determinado pela organização. Nesse caso, a regra sobre atraso e chegada tardia deverá ser considerada.

Art. 18 - Os capitães deverão fazer uma captura de tela da pontuação (*printscreen*) caso a administração precise verificar os resultados ou resolver disputas. O resultado deve ser relatado no grupo do *WhatsApp*. Após relatado, a equipe adversária terá 10 minutos para contestá-lo, se parecer incorreto. Passados 10 minutos sem reivindicações, o resultado será oficializado e o torneio continuará. Se nenhum resultado for relatado até 1 hora após 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)	14/12/2024 até 17/12/2024	18:00 (6ª f) 13:00 (final de semana)	18:45 (6ª f) 13:45 (fds)	19:00 (6ªf) 14:00 (fds)
Final	18/12/2024	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(as).

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/jedf-2024-eletronicos/>, estando revogadas as disposições em contrário.

Esta competição não é afiliada ou patrocinada pela Valve.

Coordenação dos JEEDF