



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
Site - www.se.df.gov.br



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
Secretaria de Estado de Educação



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	6
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	9
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>FREE FIRE</i>	10
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>VALORANT</i>	13
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	16
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO <i>COUNTER –STRIKE 2</i>	19



CAPÍTULO I - APRESENTAÇÃO

Os primeiros Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal - JEEDF surgiram em meio à pandemia de Covid-19, em dezembro de 2020, com a modalidade *League of Legends*, motivados pela necessidade de interação e socialização, uma vez que as aulas eram ministradas de forma remota, mediadas por tecnologias e, por essa razão, muitos estudantes, mesmo pertencendo à 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 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 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 (Gdesp), unidade vinculada à Diretoria de Modalidades Especiais (Dimesp).

- 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 JEEDF poderão ser utilizadas pela comissão organizadora para fins de divulgação das parcerias no evento que possam ser estabelecidas, respeitando-se 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 aos estudantes das redes pública e privada de ensino, nas diferentes faixas etárias, anos de nascimento e modalidades, conforme quadro abaixo:

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



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 SEEDF, por meio da Gdesp:

- 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 GDF, 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. Inspecionar 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 JEEDF de 2024 serão constituídos pela:

- I. Comissão de Honra, composta por:
 - Governador do Distrito Federal (GDF);
 - Secretária de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF);
 - Subsecretária de Educação Básica da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (Subeb).
- II. Comissão Organizadora:
 - Professores(as) indicados(as) pela Gdesp.

CAPÍTULO VII – DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 8º. Os JEEDF de 2024 ocorrerão no modo *online*, de 25 de novembro a 18 de dezembro. As finais poderão ser realizadas presencialmente.



CAPÍTULO VIII - DA PARTICIPAÇÃO

Art. 9º. Poderão participar dos JEEDF 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, Ensino Médio e Educação Integral da rede pública ou privada, 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(a) estudante caberá:

- I. Representar oficialmente o(a) estudante perante a coordenação geral dos JEEDF 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 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 unidade escolar (**ANEXO 2**) enviados para correio eletrônico da Gdesp - gdesp.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 26/11/24 até 06/12/24, até às 23:59, impreterivelmente. Não haverá limite de inscrição de participantes por escola.

CAPÍTULO XI - DAS MODALIDADES E CATEGORIAS

Art. 13 - Serão ofertadas as seguintes modalidades eletrônicas desportivas, caso haja inscritos:

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

Art. 14 - Os JEEDF 2024 serão disputados conforme o regulamento específico de cada modalidade.

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

CAPÍTULO XII - DAS COMPETIÇÕES E DO SISTEMA DAS COMPETIÇÕES

Art. 16 - Os JEEDF 2024 serão realizados nas datas, plataformas e horários determinados pela Comissão Organizadora. Será considerado desclassificado por ausência o estudante que não estiver pronto para a disputa na plataforma de competição, na data e horário estabelecidos.

Art. 17 - Não serão aceitas como justificativas de atraso problemas ocasionados pelo mau tempo, dificuldades de conexão, problemas de natureza técnica ou problemas relacionados ao acesso às contas dos participantes dos JEEDF 2024.



Art. 18 - O sistema de competição dos JEEDF 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 com o objetivo de garantir a ampla participação dos(as) estudantes, visando alcançar o maior número possível de participantes.

CAPÍTULO XIII - DO CALENDÁRIO

Art. 20 - O calendário dos JEEDF 2024 será divulgado no sítio da SEEDF.

Parágrafo único: Caso seja necessário, a coordenação dos JEEDF se reserva o direito de alterar datas e/ou plataformas para adequar a logística e ao calendário da SEEDF.

CAPÍTULO XIV - DA PREMIAÇÃO

Art. 21 - As premiações serão concedidas apenas para o quantitativo de titulares, na forma de medalhas de:

- I. ouro para os primeiros colocados;
- II. de prata para os segundos colocados;
- III. de bronze para os terceiros colocados concedidas apenas para 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*. O desconhecimento das condições de início das partidas, de qualquer outra informação do regulamento e/ou referente ao torneio, não será aceito como justificativa.

Art. 23 - Os(as) jogadores(as) 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 08/12 às 20h (horário de Brasília), 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, correr risco de banimento em edições futuras.

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

- I. É da responsabilidade dos(as) jogadores(as) detectar as violações dos regulamentos e denunciá-las ao organizador do torneio imediatamente;
- II. Os(as) jogadores(as) 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 à medida que ocorrem. Em outro momento, elas serão ignoradas;
- IV. Os organizadores e *League Ops* de torneios podem denunciar violações das regras em nome dos(as) jogadores(as);
- 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 deliberar sobre qualquer outra ação que seja considerada antidesportiva;



- VII. Qualquer provocação, ainda que seja gestual, dentro ou fora do 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(as) jogadores(as) inscritos(as) no campeonato;
- XII. Não será tolerada qualquer mensagem ofensiva enviada pelos(as) jogadores(as) durante o progresso das partidas, seja referindo-se a um jogador do time adversário ou a um terceiro e/ou 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(as) ou as equipes, 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 em andamento e dos próximos, a critério da comissão organizadora.

Art. 30 - As regras serão aplicadas aos torneios e a qualquer plataforma de comunicação no intervalo dos torneios.

Art. 31 - Em caso de reclamação/denúncia, esta deverá ser feita diretamente aos organizadores do campeonato. Não é permitida a reclamação/denúncia entre outros jogadores(as), para não atrapalhar o bom andamento do torneio. Nesse caso, a reclamação poderá ser sumariamente desconsiderada e o participante punido, juntamente com sua equipe.

Art. 32 - Em caso de reclamação infundada e/ou falaciosa, como uma denúncia caluniosa, a equipe denunciante poderá ser punida, até mesmo com a desclassificação sumária, por tentar, de maneira antidesportiva, ludibriar a organização do torneio e prejudicar 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 de *hardware* dos jogadores(as). No caso de uma situação de força maior, a organização decidirá a melhor opção para garantir a integridade da competição.

Art. 34 - Ainda que um(a) jogador(a) sofra 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 momento, a comissão organizadora pode solicitar uma pausa técnica e pedir *selfies* (registro fotográfico) dos(as) participantes em seus respectivos equipamentos, para comprovar que os(as) estudantes estão jogando em suas próprias contas. Mesmo posteriormente, se for detectado que a conta foi utilizada por outra pessoa que não o estudante participante, a equipe poderá ser desclassificada. Outras informações de caráter comprobatório poderão ser solicitadas 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 privadas que tenham mais de 14 anos, exceto para o CS2, cuja idade mínima é 16 anos.

Art. 38 - Os participantes, ao se inscreverem, concordam expressamente com o integral teor estabelecido neste regulamento. Cada participante se comprometerá a praticar o fair play (jogo limpo) durante sua participação.

Art. 39 - É imprescindível que os estudantes disponibilizem um telefone celular para contato, participem dos grupos do *WhatsApp* e permaneçam no grupo para a efetivação da inscrição e acompanhamento do torneio. Todos os membros devem estar *online* no *WhatsApp* nos momentos de disputa de sua equipe. É indispensável que os dados completos solicitados de cada estudante da equipe sejam registrados até às 23h59 do dia 06/12/2024, impreterivelmente.

Art. 40 - Nas escolhas do nome de usuário, bem como do nome do invocador, não serão permitidos nomes que utilizem termos com palavras de baixo calão, duplo sentido, que estimulem a violência, façam apologia às drogas ou de qualquer forma possam ferir os objetivos da competição. Caso isso ocorra, o participante terá sua participação vedada. Cabe a



cada professor e à equipe gestora da unidade escolar organizar a listagem de participantes, contendo nome completo, sem abreviações, data de nascimento, gênero e demais dados solicitados. A unidade escolar também deverá preencher a ficha de inscrição com a listagem de participantes a ser disponibilizada para a comissão organizadora e obter a anuência dos pais ou responsáveis. Os professores indicados pelas 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(as). 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, cuja 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 vezes forem necessárias até atender a todos os estudantes interessados, e enviar para o endereço eletrônico: gdesp.subeb@se.df.gov.br.

CAPÍTULO XVI - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 45 - Os participantes dos JEEDF 2024 deverão conhecer este regulamento e estarão sujeitos a todas as suas disposições e 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 GDF, bem como obedecerá às 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 JEEDF não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes e/ou terceiros durante a realização do evento/competição.

Art. 50 - Em observância à [Lei no 13.709, 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.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO *FREE FIRE*

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 tem como objetivos específicos fomentar, divulgar, integrar, ampliar o conhecimento e contribuir para a formação integral dos estudantes e da comunidade. Além disso, a prática dessa modalidade pode auxiliar e estimular a integração entre os estudantes, e entre eles e a escola e a comunidade.

Art. 3º - Caberá às respectivas unidades escolares participantes, por meio da gestão dos professores, estimular a participação dos pais e responsáveis, garantindo que estejam cientes e acompanhem a participação dos estudantes.

Art. 4º - A Competição de *Free Fire* Escolar será realizada do dia **09/12/24** ao dia **13/12/24**, 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. 5º - A inscrição será aberta aos competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e será realizada por meio da plataforma *Battlefy*.

- I. Nesse formato, os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatória;
- II. Cada equipe deverá ter no mínimo quatro (4) jogadores(as) e no máximo seis (6), sendo dois (2) jogadores(as) suplentes;
- III. PERSONAGENS VÁLIDOS:

SÓ ALOK DE ATIVAÇÃO.

MAXIM.

MOCO.

LAURA.

KELLY.

KLA.

PALOMA.

MARO.

JOSEPH.

CAROLINE.

FORD.

ANITTA.

ANDREW.

JOTA.

- IV. PETS VÁLIDOS:

PUNKIN.

DOM PISANTE.

BRABUÍNO.

PATOPINHO.

MESTRE TRIGO.

- V. EQUIPAMENTOS VÁLIDOS:

MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND.

DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND.

1 M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR).

FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR).



MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR).

XM8.

UMP.

AUG.

M500.

MP40.

DUAS USP.

G18.

P90.

TOMPSON.

- VI. Formato da competição: A competição será no modo contra *squad*, 4x4, no formato eliminatório equipe contra equipe. A competição seguirá o estilo MD1, sendo que as finais serão disputadas no estilo MD3 ou MD5. O mapa utilizado será Bermuda ou Purgatório na final.

Classificatórias/eliminatórias - 09/12 a 12/12	MD1	BER
Final – 13/12	MD5	BER, PUR, BER, PUR, BER

- VII. Versão de jogo: Cada equipe é responsável por verificar e atualizar para a versão mais recente disponível. Qualquer problema decorrente de jogo desatualizado não poderá ser usado como justificativa para *remake* ou qualquer outra modificação.
- VIII. Criação do *lobby* do jogo: Os *League Ops* serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. Eles disponibilizarão ID e senha aos(as) jogadores(as) no *chat* da página de partida para que se possa entrar na sala.
- IX. Ajustes gerais /de partida:
- Loja: Aleatória;
 - Rounds: 13;
 - Ouro: 1500;
 - Vida: 200;
 - Tamanho da equipe: 4 (*squad*);
 - Será permitido subir em casas e plataformas.
- X. Remakes: Os *League Ops* podem considerar um *remake*, a seu exclusivo critério, se houver falha em um servidor de jogos que impeça todos(as) os(as) jogadores(as) de se conectarem ou se 6 ou mais jogadores(as) se desconectarem ao mesmo tempo;
- XI. Resultados: Ao final de cada partida, as equipes são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os *League Ops* assumirão o cargo de revisar todos os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação de cada partida;
- XII. Restrições de elementos de jogo: Os *League Ops* poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento do jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição;
- XIII. Equipes completas: No mínimo 3 jogadores(as) devem ingressar na sala de jogo. Após os 10 minutos de tolerância, o jogo começará, mesmo que as equipes estejam incompletas. Os(as) jogadores(as) fora da partida não terão a opção de juntar-se posteriormente;
- XVI. Uso do chat do jogo: Somente os organizadores do Campeonato e o *League Ops* podem usar o chat durante o jogo. Os(as) jogadores(as) só podem falar em caso de dúvidas importantes e de caráter excepcional. Caso essa regra não seja respeitada, a equipe do jogador que a descumprir poderá ser punida, até mesmo com a eliminação da partida.



Art. 6º - Os(as) jogadores(as) devem utilizar suas próprias contas de *Free Fire*. Caso seja detectado que algum(a) participante está usando a conta de outro(a) jogador(a), o(a) participante e a equipe serão desclassificados imediatamente, exceto, quando e se um *League Ops* autorizar.

Art. 7º - Poderão ocorrer intervalos de 5 minutos entre um jogo e outro anunciados pelos administradores no grupo do *WhatsApp* ou outro canal de comunicação entre a organização e os jogadores/capitães. As Chaves podem ser ajustadas pela organização, conforme as necessidades do Torneio.

Art. 8º - O presente regulamento entrará em vigor após sua disponibilização nos meios de comunicação da 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 Garena.
Coordenação dos JEEDF



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VALORANT

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 *Valorant* 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 *Valorant* 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 *Valorant* Escolar será realizada do dia **09/12/24** ao dia **13/12/24**, iniciando nos dias de semana às 19h, e no final de semana sempre às 14h.

Art. 6º - 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. 7º - As pausas só podem ser usadas em caso de problemas técnicos ou de conexão com a internet dos(as) jogadores (as), com um limite máximo de 10 minutos, divididos em 5 minutos por equipe. Após esse período, o jogo será retomado, sem exceção. Uma equipe poderá jogar com 4 (quatro) jogadores(as) caso algum participante tenha problemas de conexão, podendo, então, optar por render-se. Quando o(a) jogador(a) se reconectar, a equipe adversária deverá ser notificada para retomar o jogo, se estiver em um momento de pausa. Ao iniciar a pausa, o horário deve ser registrado no *chat* imediatamente e uma captura de tela deve ser tirada para mostrar quem fez a pausa no *chat*.

Art. 8º - A escolha do mapa e do lado atacante ou defensor seguirá a seguinte configuração:

- I. Na primeira rodada, a equipe que estiver no *bracket* superior escolherá um mapa para banir e decidirá se começará a partida atacando ou defendendo o *bomb site*. Em seguida, a equipe do *bracket* inferior selecionará o mapa para jogar, exceto o mapa banido pela equipe do *bracket* superior;
- II. Na segunda rodada, os procedimentos serão invertidos: a equipe que estiver no *bracket* inferior escolherá um mapa para banir e decidirá se começará a partida atacando ou defendendo o *bomb site*. Em seguida, a equipe do *bracket* superior selecionará o mapa para jogar, exceto o mapa banido pela equipe do *bracket* inferior;
- III. Esse processo continuará sucessivamente, exceto nas partidas semifinais e finais.

Art. 9º - Nas rodadas semifinais (formato MD1) e finais (formato MD3), cada equipe escolherá um mapa para banir, que será fixo até o final da MD1/MD3.

- I. Na primeira partida da MD1/MD3, a equipe do *bracket* superior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* inferior decidirá se começará no lado atacante ou defensor.
- II. Na segunda partida da MD1/MD3, os procedimentos serão invertidos: a equipe do *bracket* inferior escolherá o mapa e a equipe do *bracket* superior decidirá se começará no lado atacante ou defensor.
- III. Na terceira partida da MD3, se houver, seguirão os procedimentos da primeira partida, com a equipe do *bracket* superior escolhendo o mapa e a equipe do *bracket* inferior decidindo se começará no lado atacante ou defensor.

Art. 10 - Na criação das partidas, devem 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. 11 - Antes do início de cada partida os(as) 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. 12 - Quando os(as) 10 (dez) 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 (dez) jogadores.

Art. 13 - Os(as) jogadores são responsáveis por verificar se os nomes dos invocadores correspondem aos registrados na plataforma. Ao prosseguir para a partida, não será possível reivindicá-la caso os nomes não correspondam.

Art. 14 - A disputa da final será criada pelo narrador e comentarista da competição.

Art. 15 - Se uma equipe não estiver totalmente presente com seus/suas 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 iniciar a contagem de 10 minutos. A contagem será interrompida quando a equipe adversária estiver com todos os(as) jogadores(as) dentro da sala e o jogo começará imediatamente. Se o jogo não começar em 5 minutos após todos os jogadores(as) estarem presentes, a equipe que aguardava completa receberá a vitória, conforme a situação e critério do *League Ops* ou de qualquer outro gestor do campeonato.

Art. 16 - Se um jogo não for iniciado até 15 minutos após o horário de início estabelecido, ambas as equipes serão desqualificadas. O capitão deverá chamar um *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato para entrar no lobby e verificar se há uma equipe ausente. Todos os(as) jogadores(as) de uma equipe devem estar do mesmo lado.

Art. 17 - Todos os jogos devem ser disputados com 5 (cinco) jogadores(as) por equipe (5 x 5). Caso uma equipe não consiga ter 5 (cinco) membros no lobby após 10 minutos de espera, a partida será encerrada e a vitória será concedida por *W.O.* à equipe completa. Se uma partida não começar após 15 minutos, ambas as equipes serão desqualificadas.

Art. 18 - O chat pode ser utilizado para solicitar pausas, assim como no início e no final do jogo, de maneira esportiva (por exemplo, wp, gg, gl, hf, pausar, ir) ou para esclarecer o motivo da pausa. Qualquer outro tipo de bate-papo/*chat* que não esteja relacionado ao jogo é proibido. Caso uma equipe demonstre um ato antidesportivo, ela poderá ser desqualificada imediatamente, desde que existam evidências suficientes e a critério dos administradores.

Art. 19 - No que se refere ao adiantamento de partidas das Chaves, será permitido iniciar o jogo mais cedo desde que ambas as equipes estejam presentes e concordem. Caso uma equipe não deseje avançar na partida antes do horário, ela continuará jogando conforme o cronograma determinado pela organização. Nesse caso, a regra de atraso e chegada tardia deverá ser considerada.

Art. 20 - 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. Após 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. 21 - 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 12/12/2024	18:00 (2ª a 6ª f) 13:00 (final de semana)	18:00 (2ª a 6ª f) 13:00 (final de semana)	19:00 14:00 (fds)
Final	13/12/2024	18:00 (2ª a 6ª f)	18:00 (2ª a 6ª f)	19:00



		13:00 (final de semana)	13:00 (final de semana)	14:00 (fds)
--	--	-------------------------	-------------------------	-------------

Art. 22 - 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. 23 - 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 conforme a necessidade para o melhor andamento da competição.

Art. 24 - O presente regulamento entrará em vigor após sua disponibilização nos meios de comunicação da 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 Riot Games, Inc. ou VALORANT Esports.
Coordenação dos JEEDF**



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO *LEAGUE OF LEGENDS*

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 League of Legends tem como objetivo fomentar, divulgar, integrar, ampliar o 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 feita pelos professores, estimular a participação e o envolvimento de pais e responsáveis, além de garantir que estejam cientes e acompanhem esta participação

Art. 4º - A Competição de *League of Legends* 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. 5º - O campeonato será organizado em oito etapas, observando sempre o art. 18 deste regulamento:

- I. Classificatórias das regionais: 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.
- II. Finais das regionais: as finais das regionais seguirão o formato de MD3 (melhor de 3).
- III. Fase de entrada: 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.
- IV. Repescagem: 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.
- V. Quartas de finais: as quartas de finais seguirão o modelo de MD3.
- VI. Semifinais: as semifinais seguirão o modelo de MD3.
- VII. Final distrital - 3º lugar: a final distrital 3º lugar seguirá o modelo de MD3.
- VIII. Final distrital: a final distrital seguirá o modelo de MD5 (melhor de 5).

Art. 6º - As pausas só podem ser usadas em caso de problemas técnicos ou de conexão dos(as) jogadores(as), com um limite máximo de 10 minutos, divididos em 5 minutos por equipe. Após esse período, o jogo será retomado sem exceção. Uma equipe poderá jogar com 4 jogadores(as) se algum participante tiver problemas de conexão, ou optar por se render. Quando o jogador se reconectar, a equipe adversária deverá ser notificada para retomar o jogo, caso esteja em um momento de pausa.

Art. 7º - Quanto à seleção de *sides* no MD1, a equipe que estiver ocupando a parte superior da *bracket* terá o benefício da escolha 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 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 2 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. 8º - 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. Se um time não relatar após 10 minutos, o time adversário terá o controle da criação da partida e da seleção lateral.



Art. 9º - Quando os 10 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 (dez) jogadores(as).

Art. 10 - A disputa da final será criada por um narrador ou comentarista da competição. Caso o jogo vá ser transmitido, as equipes deverão se organizar no jogo da seguinte maneira:

- I. *Top Lane*
- II. *Jungle*
- III. *Mid Lane*
- IV. ADC
- V. *Suporte*

Art. 11 - Se uma equipe não estiver 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 contagem de 10 minutos. A contagem será interrompida quando a equipe adversária tiver todos os(as) jogadores(as) dentro da sala, iniciando o jogo imediatamente. Se o jogo não começar em 5 minutos com todos os(as) jogadores(as) completos, a vitória será concedida à equipe conforme a situação e critério do *League Ops* ou de qualquer outro gestor do campeonato.

Art. 12 - Se um jogo não se iniciar até 15 minutos após o horário de início estabelecido, ambas as equipes serão desqualificadas. O capitão deverá chamar um *League Ops* ou qualquer outro gestor do campeonato para entrar no *lobby* e verificar se há uma equipe ausente. Todos os(as) jogadores(as) de uma equipe devem estar do mesmo lado.

Art. 13 - Todos os jogos devem ser disputados com 5 (cinco) jogadores(as) por equipe (5 x 5). Caso uma equipe não tenha os 5 (cinco) membros no *lobby* após 10 minutos de espera, a partida será encerrada e a vitória será concedida por *W.O.* à equipe completa. Se uma partida não começar após 15 minutos, ambas as equipes serão desqualificadas.

Art. 14 - O bate-papo pode ser utilizado para solicitar pausas, assim como no início e no final do jogo, de maneira esportiva (por exemplo, wp, gg, gl, hf, pausar, ir) ou para esclarecer o motivo da pausa. Qualquer outro tipo de *chat*/bate-papo que não esteja relacionado ao jogo é proibido. Caso uma equipe demonstre um ato antidesportivo, poderá ser desqualificada imediatamente, desde que existam evidências suficientes e que seja a critério dos administradores. Se um jogador não quiser ler nada no *chat* global, é recomendado que utilize o comando/*MUTE ALL*. Se os(as) jogadores(as) estiverem deliberadamente interessados em procurar motivos para punir a outra equipe, serão atribuídas punições pela falta de competitividade e espírito esportivo.

Art. 15 - 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. 16 - 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. Transcorridos os 10 minutos sem reivindicações, o resultado será oficializado e o torneio continuará. Caso nenhum resultado seja relatado até 1 hora após o início, ambas as equipes serão desqualificadas.

Art. 17 - 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)	14/12/2024 até	18:00 (2ª a 6ª f)	18:45 13:45 (fds)	19:00 14:00 (fds)



	17/12/2024	13:00 (final de semana)		
Final	18/12/2024	18:00 (2ª a 6ª f) 13:00 (final de semana)	18:45 13:45 (fds)	19:00 14:00 (fds)

Art. 18 - 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 (quatro) jogadores(as).

Art. 19 - 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 conforme a necessidade para o melhor andamento da competição.

Art. 20 - 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/> ficando revogadas as disposições em contrário.

Esta competição não é afiliada ou patrocinada pela *Riot Games, Inc.* ou *LoL Esports.*

Coordenação dos JEEDF



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