



## 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<br>13:45 (fds) | 19:00<br>14:00 (fds) |



|       |                   |  |                      |                      |
|-------|-------------------|--|----------------------|----------------------|
|       | <b>17/12/2024</b> | 13:00 (final de semana)                      |                      |                      |
| Final | <b>18/12/2024</b> | 18:00 (2ª a 6ª f)<br>13:00 (final de semana) | 18:45<br>13:45 (fds) | 19:00<br>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**