



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**