

60º Jogos Escolares do Distrito Federal

Regulamento Específico ***League of Legends***

2020

Introdução

O contexto dos esportes eletrônicos (*esports*) tem se fortalecido, mundialmente, enquanto prática esportiva, atividade de lazer, atividade cultural e profissional. Nesta esteira, faz-se imprescindível que a educação e, principalmente, a educação física, se modernize de modo a convergir com as necessidades estudantis e do mundo do trabalho.

A SEEDF (Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal) já figura enquanto pioneira com o primeiro projeto de *esports* em escola pública do Brasil, porém, tal fato não se apresenta enquanto elemento de mérito, mas sim de certo atraso em implementar as adequações necessárias para atender à BNCC que desde 2015 já menciona os jogos eletrônicos enquanto “objetivos de aprendizagem do componente curricular educação física no ensino fundamental” sendo ratificado na BNCC de 2016 e, novamente, no documento de 2018. Faz-se necessária, portanto, a expansão do atendimento aos estudantes quando aos jogos e esportes eletrônicos (*esports*).

É mister ressaltar que o atual contexto de pandemia mundial impediu diversas práticas culturais e esportivas, no entanto não obistou o crescimento dos jogos e esportes eletrônicos enquanto prática de lazer e de esporte. Contrariamente ao distanciamento social promovido pelos jogos e *esports* como alguns imaginam, os jogos eletrônicos e *esports* apresentaram-se enquanto novas formas de aproximação de famílias e amigos.

Da Realização

Os Jogos Escolares do Distrito Federal, na modalidade de ***League of Legends***, serão realizados visando melhor atender o quantitativo de estudantes do Distrito Federal. Este Regulamento Específico tem como base o Regulamento Geral dos 60º Jogos Escolares do Distrito Federal, quanto aos objetivos gerais estabelecidos a todos os participantes, estudantes e suas respectivas escolas, nas diversas modalidades, no que se referem: aos objetivos dos participantes, aos seus direitos, e deveres, e as condutas, normas, e regras a serem cumpridos.

Dos Objetivos

A competição de ***League of Legends*** tem como objetivo geral, de acordo com o Art. 2º do Regulamento Geral do JEDF 2020, fomentar, divulgar, integrar, ampliar conhecimento, e contribuir na formação integral dos nossos estudantes, e comunidade. Além disso, a prática da modalidade pode ser utilizada, no momento atual, como ferramenta para auxiliar, e estimular, a integração entre os estudantes, e dos mesmos com a escola e sua comunidade.

Das Responsabilidades

Caberá a Diretoria de Educação Física e Desporto Escolar, por meio da Gerência de Desporto Escolar, a organização central dos jogos, a indicação da Comissão Organizadora, como consta no Art. 3º do Regulamento Geral do JEDF 2020. Contando com o apoio importante das Coordenações Regionais de Ensino na divulgação, e ainda, na realização das Competições.

Caberá as respectivas escolas, públicas e particulares, participantes, através de sua Direção e Professores estimularem a participação, envolvendo Pais e Responsáveis, também na ciência, e ou acompanhamento desta participação.

Das Etapas

A modalidade **League of Legends** dos Jogos Escolares do Distrito Federal será realizada em **oito** etapas: **1 - classificatórias das regionais; 2 - finais das regionais; 3 - fase de entrada; 4 - repescagem** da fase de entrada; **5 - quartas de finais; 6 – semifinais; 7 - final distrital 3º lugar; e 8 - final distrital.**

Da Realização, Período e Programação.

A Competição de **League of Legends** Escolar será realizada do dia 21 de dezembro de 2020 ao dia 27 de janeiro de 2021, com pausas nos finais de semana e na véspera de natal e ano novo, bem como na data comemorativa do natal e ano novo (24, 25 e 31 de dezembro de 2020 e 01 de janeiro de 2021), **iniciando sempre às 14:00**, o participante deverá acessar a plataforma **60 minutos antes da hora marcada para o início das disputas do dia, ou seja, às 13:00.**

Por decisão da Comissão Organizadora foi escolhida a plataforma **gratuita battleFY.com** para utilização na competição.

O campeonato será organizado em **oito** etapas: **classificatórias das regionais, finais das regionais, fase de entrada, repescagem** da fase de entrada, **quartas de finais, semifinais, final distrital 3º lugar e final distrital.**

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.**

As **finais das regionais** seguirão o formato de **MD3** (melhor de 3).

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**. 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**.

As **quartas de finais**, as **semifinais** e a **final distrital 3º lugar** seguirão o modelo de **MD3**.

A **final distrital** seguirá o modelo de **MD5** (Melhor de 5).

As pausas só podem ser usadas em caso de problemas técnicos ou de conexão dos jogadores 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 jogador se reconectar, a equipe adversária deverá ser notificada para retomar o jogo no caso de estar no momento de pausa.

Quanto à seleção de *sides* no MD1 a equipe que estiver ocupando a parte superior da *bracket* terá o benefício da escolha dos *sides*. Quanto à seleção 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. Quanto à seleção dos *sides* 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 1 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*.

Antes do início de cada partida os capitães deverão estar presentes no *discord*, assim que o *check-in* terminar, a equipe responsável pela criação do jogo terá 10 minutos para anunciar no respectivo canal da *discord* #lol-partidas 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.

Quando os 10 jogadores estiverem presentes no lobby, o jogo pode ser iniciado mediante acordo com a outra equipe, salvo em partidas que houver transmissão. Antes disso, eles terão que anunciar no canal correspondente #chat-geral, o início da partida. Ex: TeamABC vs TeamBCD *start*. Uma partida não pode começar com menos de 10 jogadores.

Os jogadores são responsáveis por verificar se os nomes dos invocadores correspondem aos da plataforma. Ao prosseguir para a partida, ela não poderá ser reivindicada caso os nomes da convocação não correspondam.

A disputa da final será criada por um árbitro da competição.

As equipes terão que se organizar no jogo da seguinte maneira:

1º lugar *Top Lane*

2º lugar *Jungle*

3º lugar *Mid*

4º lugar *ADC*

5º lugar *Suporte*

Os *bans* serão realizados dentro do cliente do jogo. É responsabilidade das equipes ter todos os campeões necessários para fazer a seleção correta dos campeões.

No caso de uma equipe não estar totalmente presente com seus jogadores no horário de início da partida, a equipe adversária, estando completa, pode notificar o árbitro para que comece a contar o tempo de espera de 10 minutos. A equipe adversária terá que ter todos os jogadores dentro da sala para que se interrompa a contagem regressiva e, assim, dar início ao jogo imediatamente. Caso o jogo não comece em 5 minutos com os jogadores completos, a equipe correspondente receberá a vitória de acordo com a situação e critério do árbitro.

Se um jogo não iniciar até 15 minutos após o horário de início estabelecido, ambas as equipes serão desqualificadas.

O capitão precisará chamar um árbitro para entrar no *lobby* e verificar se não há uma equipe presente. Os jogadores de uma equipe terão que estar do mesmo lado.

Todos os jogos terão de ser disputados com 5 jogadores por equipe (5vs5). Se uma equipe falhar em ter 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 desaparecidos. Após 15 minutos, se uma partida não começar, ambas as equipes serão desqualificadas.

Os jogadores não poderão alterar os *nicks* (nomes de usuário de *login* no cliente do *lol*) fornecidos na inscrição enquanto durar o torneio.

O uso do 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 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.

No que se refere ao adiamento 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.

Os capitães deverão ter uma captura da tela de pontuação, caso a administração peça para verificar os resultados ou disputas. O resultado deverá ser relatado no canal *#lol-resultados*. Uma vez relatado o resultado, a equipe adversária terá 10 minutos para discuti-lo, se parecer incorreto. Após os 10 minutos sem reivindicações, o resultado será carregado e o torneio continuará. Se nenhum resultado for relatado após 1 hora desde o início, ambas as equipes serão desqualificadas.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
Secretaria de Estado de Educação
Diretoria de Educação Física e Desporto Escolar
Gerência de Desporto Escolar

Espectadores são proibidos. Os treinadores não podem estar assistindo ao jogo a não ser através da transmissão oficial.

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
Abertura e <i>Showmatch</i>	21/12/2020	13:00	13:45	14:00
Classificatórias	22/12/2020	13:00	13:45	14:00
Classificatórias	23/12/2020	13:00	13:45	14:00
Classificatórias	28/12/2020	13:00	13:45	14:00
Classificatórias	29/12/2020	13:00	13:45	14:00
Classificatórias	30/12/2020	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	04/01/2021	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	05/01/2021	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	06/01/2021	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	07/01/2021	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	08/01/2021	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	11/01/2021	13:00	13:45	14:00
Finais Regionais	12/01/2021	13:00	13:45	14:00
Fases de entrada	13/01/2021	13:00	13:45	14:00
Fases de entrada	14/01/2021	13:00	13:45	14:00
Fases de entrada	15/01/2021	13:00	13:45	14:00
Fases de entrada*	18/01/2021	13:00	13:45	14:00
Quartas de final	19/01/2021	13:00	13:45	14:00
Quartas de final	20/01/2021	13:00	13:45	14:00
Semifinais	21/01/2021	13:00	13:45	14:00
Semifinais	22/01/2021	13:00	13:45	14:00
Final Distrital 3º Lugar	26/01/2021	13:00	13:45	14:00
Final Distrital 1º e 2º Lugar	27/01/2021	13:00	13:45	14:00

* A **REPESCAMENTO** também irá ocorrer nesta data

Qualquer jogador que cometer uma infração será advertido, suspenso penalizado com uma derrota ou até mesmo terá sua equipe desclassificada.

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.

- É da responsabilidade dos jogadores detectar as violações dos regulamentos e denunciá-las ao organizador do torneio imediatamente.
- Os jogadores não devem parar uma partida em andamento para reivindicar uma violação não relacionada ao desenvolvimento do jogo.
- As violações de regras devem ser relatadas à medida que ocorrem. Em outro momento, eles serão ignorados.
- Os organizadores e árbitros de torneios podem denunciar violações das regras em nome dos jogadores.

- Atitudes antidesportivas ou desrespeitosas dirigidas a outro jogador ou árbitro do torneio (incluindo excessos verbais) serão punidas.
- Durante o decorrer do torneio, os árbitros e a comissão organizadora podem determinar sobre qualquer outra ação que seja considerada não desportiva.
- Qualquer provocação, seja gestual ou dentro do próprio jogo, pode ser punida com advertências pelo referido espectador, se ele considerar necessário.
- As penalidades são a critério do árbitro.
- A exploração de bugs / falhas do jogo não é permitida e será punida.
- Não será permitida a utilização de nomes de usuário (*nicknames*) ofensivos, em qualquer contexto, por qualquer um dos jogadores inscritos no campeonato.
- 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.
- 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, como um todo, adversária.

A ocorrência de qualquer uma das situações dispostas nos artigos acima pode implicar em: A - Advertência oral; B - Perda de pontos; C - Suspensão temporária; D - Expulsão do jogador; E - Desclassificação da Equipe.

Cada equipe 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.

Se um jogador sofrer problemas técnicos de hardware ou conexão durante o decorrer de uma partida, ele poderá solicitar uma pausa e tentar resolver os problemas, caso contrário a partida poderá prosseguir com 4 jogadores.

Caso o servidor sofra com problemas, a administração informará como irá proceder. Se uma equipe discordar da decisão e não desejar mais participar, a WO será concedida.

Haverá intervalos de 5 minutos anunciados pelos administradores no bate-papo do *discord* entre um jogo e outro. As chaves podem ser ajustadas conforme necessário pela organização. Os árbitros têm o poder de ajustar as regras como bem entenderem para o melhor andamento da competição.

O sorteio das equipes nas chaves **classificatórias**, nas **fases de entrada** da etapa Distrital e na etapa da **repescagem**, utilizar-se-á do site **sorteador.com.br**. Para

maior idoneidade do sorteio, o mesmo será gravado, havendo possibilidade futura de requerimento do vídeo comprobatório.

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.

Da Transmissão

A partir das finais das Regionais de Ensino todos os jogos, com exceção da repescagem, serão transmitidos. Ao se inscrever no campeonato automaticamente será confirmada a anuência da transmissão dos jogos.

Da Participação

A competição de *League of Legends* Escolar será realizada em categoria única (Absoluta), aberta a todos os estudantes de escolas públicas e particulares entre 12 e 17 anos e de qualquer gênero. Os estudantes-atletas deverão ter 17 anos até a data do término da competição (27/01/2021).

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.

O acesso dos estudantes à internet, bem como o funcionamento de seus equipamentos utilizados no campeonato, é de inteira responsabilidade dos mesmos.

Da Inscrição

Não haverá limite de inscrição de equipes por escola.

Os estudantes de cada equipe deverão ser da mesma escola e fazer a inscrição no formulário *google*.

Os professores deverão inscrever as equipes, uma por ficha de inscrição e enviar para o email: **lolescolar@edu.se.df.gov.br**.

Os capitães deverão fazer a inscrição das equipes na plataforma indicada, **battleFY.com**, fornecendo todos os dados solicitados, e estabelecendo uma **senha pessoal**. Às 14:00 do sábado (19/12/2020) e do domingo (20/12/2020) que antecedem

o início do campeonato (21/12/2020) os estudantes deverão acompanhar o processo de cadastramento via grupo do *discord*.

É imprescindível que os estudantes disponibilizem um telefone celular para contato com o intuito de participar dos grupos de *whatsapp*, *telegram* e, ainda, que entrem do grupo do *discord* para acompanharem o passo a passo de cadastramento no campeonato sediado no **battleFY.com**. É necessário que cada membro da equipe esteja on-line no *discord* nos momentos de disputa da sua equipe. É indispensável o registro dos dados completos solicitados, de cada estudante da equipe, até às 18:00 do dia 18/12/2020.

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 a drogas, ou outras formas que possam ferir os objetivos da Competição Escolar. Caso isto ocorra, o participante terá vetada 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 **termo de adesão e 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. As escolas que já enviaram termo de adesão este ano, deverão observar se todos os dados enviados permanecem os mesmos e válidos, pois o termo de adesão é único para cada ano, servido a todas as participações da escola, bastando apenas a lista de inscritos para a confirmação de participação em cada modalidade, bem como a inscrição no formulário *google*.

Da Premiação

Não haverá uma premiação formal, com troféus e medalhas. Mas, cada participante poderá retirar um certificado de participação junto à organização, acessando nosso site dos Jogos Escolares, baixando seu certificado, digitando seu nome completo e escola, para ter uma recordação e registro de participação.

Das Disposições Gerais

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

O presente regulamento entrará em vigor após sua disponibilização nos meios de comunicação da DEFIDE e SEEDF, e no site: escolas.se.df.gov.br/gefid ficando revogadas as disposições em contrário.