



Regulamento Oficial

Campeonato Paulista Universitário de Esports 2022



REGULAMENTO GERAL

Versão 1

Última atualização: 22/07/2020



SUMÁRIO

CAPÍTULO I	4
Da Finalidade Do Evento	4
CAPÍTULO II	4
Da Justificativa	4
CAPÍTULO III	5
Da Realização	5
CAPÍTULO IV	6
Do Cronograma	6
CAPÍTULO V	7
Da Condição De Participação	7
CAPÍTULO VI	8
Da Composição Das Delegações	8
SEÇÃO I	8
Das Classificatórias Online	9
SEÇÃO II	9
Das Quartas, Semifinais e Finais Online	9
CAPÍTULO VIII	10
Da Documentação E Atribuições Dos Participantes	10
CAPÍTULO IX	11
Dos Prazos E Procedimentos De Inscrição	11
CAPÍTULO X	11
Do Sistema De Competição	11
SEÇÃO I	12
Das Regras Das Modalidades	13
CAPÍTULO XI	14
Da Premiação	14
CAPÍTULO XII	15
Da Cessão De Direitos	15
CAPÍTULO XIII	15
Da Conduta Dos Participantes	15



CAPÍTULO XVI	16
Das Disposições Gerais	16
ANEXO I	17
REGULAMENTO DE MODALIDADE: COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE	17
ANEXO II	18
REGULAMENTO DE MODALIDADE: VALORANT	18
ANEXO III	19
REGULAMENTO DE MODALIDADE: FIFA 22	19
ANEXO IV	20
REGULAMENTO DE MODALIDADE: LEAGUE OF LEGENDS	20
ANEXO VI	23
FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES	23



CAPÍTULO I

Da Finalidade Do Evento

Art.1º. O CPUE 2022 - Campeonato Paulista Universitário de esports tem por finalidade expandir a participação universitária em modalidades de esports e oficializar o cenário competitivo universitário através da representatividade governamental. Esta competição é totalmente gratuita, desde a inscrição até o término de sua participação.

CAPÍTULO II

Da Justificativa

Art.2º. Ao incluir as modalidades de esports na prática desportiva universitária, ampliamos o alcance dos ideais e da cultura dos esportes, que se relacionam com a fraternidade, a paz, a integração entre pessoas e o fair-play. Os jovens que participam destas atividades constroem valores e conceitos de unidade, respeito e auto aperfeiçoamento, tendo contato com novas realidades.

CAPÍTULO III

Da Realização

Art. 4º. O CPUE 2022 é uma realização da MVP Network em parceria com a Federação Universitária Paulista de Esportes (FUPE), e é financiado pelos patrocinadores: Fast Shop, Intel, Logitech e LG. tendo como apoiadoras às Instituições de Ensino nelas federadas. Nesta edição, além das fases online, a final das modalidades: CS:GO, STF V, FIFA 22 serão presenciais na arena de games do stand da Fast Shop na BGS 2022. As modalidades Valorant e League of Legends podem ou não ser presenciais, dependendo da liberação da Riot Games (Global) sobre eventos presenciais de terceiros, devido a normas de segurança referente à pandemia do Covid-19. O CPUE 2022 será realizado nos seguintes moldes:



§ 1º - Modalidades da CPUE 2022:

- a) League of Legends misto;
- b) Counter-Strike: Global Offensive misto;
- c) Street Fighter V misto;
- d) EA FIFA 22 (PS4) misto.
- e) Free Fire (squad) misto.

§ 2º - Formato de campeonato:

- a) A competição acontecerá durante 15 dias somando todas as modalidades, divididos em classificatórias e playoffs. Cada modalidade terá seu formato específico.

CAPÍTULO IV

Do Cronograma

Art. 6º. As competições serão realizadas de acordo com o cronograma a seguir

22/07 a 20/08 Período de inscrição nas modalidades;

21/08 a 22/08 Período para montagem das tabelas e preparações iniciais;

LEAGUE OF LEGENDS

DATA	FORMATO	HORÁRIO DE INÍCIO
23/08	1º Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
24/08	2ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
25/08	3ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
30/08	Quartas de Final (MD1) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
31/08	Semifinal (MD3) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
07/10	FINAL PRESENCIAL NA BGS (MD5) - EM CONFIRMAÇÃO (RIOT)	(TBC)



STREET FIGHTER V

DATA	FORMATO	HORÁRIO DE INÍCIO
24/08	1º Campeonato Classificatório - (Double elimination - MD3 (FT2))	18h00
25/08	2ª Campeonato Classificatório - (Double elimination - MD3 (FT2))	18h00
30/08	3ª Campeonato Classificatório - (Double elimination - MD3 (FT2))	18h00
06/09	Quartas de Final (MD5 - FT3) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
07/09	Semifinal (MD5 - FT3) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
08/10	FINAL PRESENCIAL NA BGS (MD5 - FT3)	(TBC)

FREE FIRE (SQUAD - BATTLE ROYALE)

DATA	FORMATO	HORÁRIO DE INÍCIO
01/09	Grupos A, B e C Campeonato Classificatório - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
02/09	Grupos D, E e F Campeonato Classificatório - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
06/10	FINAL 12 EQUIPES (6 QUEDAS) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	(TBC)



FIFA 22 - PS4

DATA	FORMATO	HORÁRIO DE INÍCIO
31/07	1º Campeonato Classificatório - (Single elimination - Ida e Volta)	18h00
01/09	2ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - Ida e Volta)	18h00
02/09	3ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - Ida e Volta)	18h00
08/09	Quartas de Final (Ida e Volta) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
09/09	Semifinal (Ida e Volta) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
07/10	FINAL PRESENCIAL NA BGS (Ida e Volta)	(TBC)

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

DATA	FORMATO	HORÁRIO DE INÍCIO
06/09	1º Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
07/09	2ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
08/09	3ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
13/09	Quartas de Final (MD1) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
14/09	Semifinal (MD3) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
10/10	FINAL PRESENCIAL NA BGS (MD3)	(TBC)



VALORANT

DATA	FORMATO	HORÁRIO DE INÍCIO
09/09	1º Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
13/09	2ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
14/09	3ª Campeonato Classificatório - (Single elimination - MD1)	18h00
15/09	Quartas de Final (MD1) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
16/09	Semifinal (MD3) - c/ TRANSMISSÃO ONLINE	18h00
12/10	FINAL PRESENCIAL NA BGS (MD5) - EM CONFIRMAÇÃO (RIOT)	(TBC)

Obs: não será permitido nenhuma equipe, organização, empresa ou pessoa fazer transmissão não oficial, sendo o canal da Game Lab o canal de transmissão oficial do campeonato. [twitch.tv/gamelabfastshop](https://www.twitch.tv/gamelabfastshop)

Caso tenha um canal de transmissão e tenha o interesse de retransmitir a competição, você deverá entrar em contato com a organização do evento em contato@mvpnetwork.com.br e enviar sua solicitação de retransmissão. Sua solicitação será analisada e, se autorizada, você poderá fazer a retransmissão do canal oficial.

CAPÍTULO V

Da Condição De Participação

Art. 7º. Terão direito à participação no CPUE 2022 alunos das Instituições de Ensino (IEs) formados em 2021 e 2022 e, cursando o segundo semestre de 2022.

§ Parágrafo Único - As vagas do CPUE 2022 são limitadas por modalidade. Essas vagas estão dispostas na tabela a seguir:



Modalidade	Número de Equipes	
	Mínimo	Máximo
League of Legends	4	64
Counter-Strike: GO	4	64
Valorant	4	64
FIFA 22	4	64
STF V	4	64
Free Fire	12	72

Art. 8º. Poderão participar do CPUE 2022 os alunos nascidos até 31 de Julho de 2004.

Art. 9º. Poderá participar do CPUE 2022, na qualidade de aluno-atleta, o aluno que estiver:

- a) Regularmente matriculado na IES no ato de inscrição ou formado em 2021 e 2022.;
- b) Atender aos demais requisitos estabelecidos neste regulamento.

Art. 10º. Cada participante (Dirigente, Comissão Técnica e aluno(a)-atleta) poderá estar inscrito e participar do CPUE 2022, na mesma IE, podendo formar equipes entre jogadores formados em 2021, 2022 e que estão matriculados para o segundo semestre de 2022.

Art. 11º. Cada aluno(a)-atleta poderá participar de mais de uma modalidade esportiva no CPUE 2022, se as modalidades não coincidirem as datas.

Art. 12º. Nenhum componente das delegações poderá participar da CPUE 2022 sem que seu nome conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela organização do campeonato.

Art. 13º. A pontuação será de acordo com a tabela abaixo:



Colocação	Pontuação
1º	Classificação direta
2º	19 pontos
3º - 4º	13 pontos
5º - 8º	9 pontos

* O campeão de cada qualify das modalidades, passa direto para as quartas de final. Os 5 (cinco) maiores pontuantes completam a tabela. (Todas as modalidades utilizam essa tabela de pontuação menos a modalidade FREEFIRE)

CAPÍTULO VI

Da Composição Das Delegações

Art. 14º. As delegações são compostas pelas partes representantes de uma IE a participar do CPUE 2022, tais quais:

- a) Representantes da IE;
- b) Alunos(as)-Atletas;
- c) Comissão Técnica (coaches e analistas).

Os alunos e/ou atletas que se inscreverem são denominados como Delegações não oficiais e, seguem as mesmas regras e tem a mesma relevância competitiva de delegações oficiais das IEs.

§ 1º – Cada modalidade coletiva a ser disputada pela delegação deverá ser representada por no máximo 3 (três) equipes por campus. A equipe é composta por seus alunos-atletas e membros da comissão técnica. Sendo uma vaga reservada para organização oficial da IE (caso exista) e duas para alunos em geral (como ex. atletas ou formados).



§ 2º - Cada modalidade individual a ser disputada pela delegação deverá ser representada por no mínimo um e no máximo 3 (três) jogadores.

§ 3º - A quantidade de Representantes em uma Delegação será de no mínimo 1 (um), e no máximo o número de equipes por campus participantes desta instituição.

SEÇÃO I

Das Classificatórias Online

Art. 15º. O quantitativo de alunos(as)-atletas e membros de comissão técnica por equipe será conforme a tabela abaixo:

Modalidade	Alunos(as)-Atletas		Comissão Técnica	
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
League of Legends	5	8	0	2
Counter-Strike: GO	5	8	0	2
Valorant	5	8	0	2
FIFA 22	1	3	0	1
SFT V	1	3	0	1
Free Fire	4	7	0	2

Art. 16º. Cada delegação poderá inscrever 1 (uma) equipe coletiva e no máximo dois jogadores individuais por campus em cada modalidade.

§ Parágrafo Único – As equipes podem ser formadas por alunos de diferentes Campus. Caso o limite de equipes inscritas de um determinado Campus seja atingido, os alunos-atletas desse campus não poderão mais se inscrever.

SEÇÃO II

Das Quartas, Semifinais e Finais Online

Art. 18º. As delegações com equipes classificadas para os Play-off Online somente serão representadas nas modalidades em que se classificaram.



Art. 19º. O primeiro colocado de cada campeonato classificatório será automaticamente classificado para as quartas de final, totalizando assim, três times, e os 5 (cinco) times mais bem classificados, excluindo os primeiros colocados de cada campeonato, serão classificados para as quartas de final.

§ Parágrafo Único – Os primeiros colocados de cada campeonato classificatória terão seus pontos zerados e não poderão participar dos campeonatos classificatórios subsequentes.

Art. 19º. As equipes classificadas para a Fase Final na BGS poderão inscrever 1 (um) analista e 1 (um) coach, dentro das permissões e regras de comissão técnica descritas neste regulamento distinto para cada modalidade.

Art. 20º. Qualquer substituição ou remoção de membros da equipe poderá ser requerida mediante preenchimento de Formulário Padrão (ANEXO VI) e estará sujeita a avaliação por parte da Organização. O período de mudança de jogadores se dará sete dias anteriores ao início do campeonato da modalidade em questão.

CAPÍTULO VIII

Da Documentação E Atribuições Dos Participantes

Art. 23º. Todo participante deverá apresentar as documentações requeridas para a inscrição no CPUE 2022 cabendo-lhe algumas atribuições, conforme a seguir:

1. Responsável pela Delegação:
 - a) Apresentar Documento de Identificação oficial com foto;
 - b) Apresentar Prova de vínculo à IE (atestado de matrícula);
 - c) Representar oficialmente a IE em deliberações sobre o campeonato, reuniões, requisições de posicionamento, consultas e outras questões levantadas pela organização;
 - d) Responsabilizar-se por enviar a documentação de inscrição dos alunos-atletas e outros membros de sua delegação, de todas as modalidades, de acordo com as regras, no prazo determinado, de forma organizada e coesa;
 - e) Orientar as equipes a seguirem as instruções e recomendações da organização para o prosseguimento das etapas do campeonato;
 - f) Informar imediatamente à organização quaisquer problemas, imprevistos ou questões que possam afetar a participação de sua delegação no CPUE 2022, bem como a de outras IEs e o bom prosseguimento do Campeonato.



2. Membros da Comissão técnica

- a) Apresentar Documento de Identificação oficial com foto;
- b) Representar oficialmente sua delegação/time vinculado na ausência do Responsável pela IE.

3. Alunos-Atletas

- a) Apresentar Documento de Identificação oficial com foto;
- b) Apresentar Prova de vínculo à IE para as diferentes etapas da competição:

§ 1º - Serão considerados membros de uma delegação os Responsáveis pela IE, a comissão técnica e aos Alunos-Atletas. Casos omissos serão avaliados pela organização mediante requisição via email contato@mvpnetwork.com.br;

§ 2º - Não serão aceitas pela organização inscrições incompletas, irregulares, ilegíveis, com documentos danificados ou em baixa qualidade. Inscrições rejeitadas devem ser corrigidas pelo Responsável da IE dentro de prazo estipulado após contato da organização.

§ 3º - Os participantes inscritos não poderão assumir funções diferentes daquelas nas quais estão inscritos. Casos emergenciais deverão ter análise solicitada através de contato via email (contato@mvpnetwork.com.br), sem garantia alguma de concessão por parte da organização.

CAPÍTULO VII

Dos Prazos E Procedimentos De Inscrição

Art. 24. Caberá ao responsável de cada IE a responsabilidade da inscrição de sua delegação.

§ 1º - A homologação da inscrição será confirmada por email pela organização.

§ 2º - Em caso de problemas ou irregularidades, o responsável pela IE deverá solucionar as questões dentro de prazo informado pela organização sob pena de exclusão da competição.

Art. 25. O período de inscrição de todas as modalidades se inicia no dia 22/07/2022 com o término no dia 20/08/2022. O formulário referente a inscrição de cada modalidade estará disponível para download no site oficial do CPUE 2022 clicando [aqui](#).



§1º - É de responsabilidade dos representantes garantir que os participantes inscritos sejam elegíveis a participar do campeonato, de acordo com este regulamento.

Art. 26. As substituições de participantes inscritos serão avaliadas pela organização levando em consideração os seguintes critérios:

§ 1º - Documentos necessários;

§ 2º - Prazo adequado para cada tipo de membro da delegação de acordo com fase da competição;

§ 3º - Justificativa plausível que não represente ameaça ao espírito do regulamento.

CAPÍTULO VIII

SEÇÃO I

Das Regras Das Modalidades

Art. 28. O CPUE 2022 tem um Regulamento Especifico de disputa para cada modalidade esportiva e a elas será aplicado tudo que não contrarie este Regulamento.

§ **Parágrafo Único** – Os regulamentos de cada modalidade poderão ser consultados nos respectivos anexos:

Anexo I - Regulamento de Modalidade: Counter-Strike: Global Offensive

Anexo II - Regulamento de Modalidade: Valorant

Anexo III - Regulamento de Modalidade: FIFA 22

Anexo IV - Regulamento de Modalidade: League of Legends

Anexo V - Regulamento de Modalidade: Street Fighter V

Anexo VI - Regulamento de Modalidade: Free Fire

Art. 29. As competições do CPUE 2022 serão realizadas nos dias e horários determinados pela Gerência de Competição.

§ 1º - Na Fase Online, toda equipe ou aluno(a)-atleta participante deverá estar no meio de comunicação ([Discord](#)) 30 minutos antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será feita a checagem pré-jogo. Será considerado perdedor por ausência (WO.), o(a) aluno (a)-atleta e/ou equipe que não estiver pronto da maneira indicada, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

§ 2º- Os casos de ausência ou irregularidade serão avaliados pela Organização. A decisão da organização é soberana e irreversível.



Art. 30. Em caso de WO. (ausência), para efeito de placar, será conferido o resultado à equipe vencedora com vitórias mínimas sobre a série.

§ 1º - Em caso de WO. em partidas das quartas de final, semi final e final, o time será desclassificado e a faculdade será punida não sendo permitida participar da próxima edição do CPUE 2022.

Art. 31. Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Gerência de Competição, desde que nada mais impeça a sua realização.

Art. 32. Os jogos poderão ser precedidos por um protocolo de competição.

CAPÍTULO IX

Da Premiação

Art. 34. Para promover melhor a competitividade e o espírito do esporte eletrônico, as delegações serão pontuadas por um sistema de medalhas conforme a colocação de suas equipes representantes.

As equipes de 1º ao 3º lugar receberão medalhas que acumularão pontos. Esses pontos vão para as universidades que as equipes representam, e, com isso, a universidade que mais acumular pontos com suas equipes no final de todo o campeonato, será a grande vencedora do Campeonato Paulista Universitário de esports.

§ 1º - As pontuações por medalha se darão por modalidade, da seguinte forma:

Colocação da Equipe	Medalha	Pontuação
1	Ouro	30
2	Prata	15
3	Bronze	5

§ 2º - Em caso de empate, os critérios para desempate serão os seguintes:

- a) A universidade que mais ganhou medalhas de ouro.
- b) A universidade que mais ganhou medalhas de prata.
- c) A universidade que recebeu a primeira medalha de ouro.

Obs: Outras premiações poderão ser adicionadas



CAPÍTULO X

Da Cessão De Direitos

Art. 35. Todos os integrantes das delegações e das Instituições de Ensino, assim como quaisquer outros participantes CPUE 2022, devem preencher o Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos, concordando integralmente com o seu conteúdo.

§ 1º – A MVP Network, nos mesmos termos dispostos acima, fica expressamente autorizada a utilizar as marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes da CPUE 2022 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional.

§ 2º – Fica desde já assegurado que o exercício, pela MVP Network e pelos terceiros por ela autorizados, de qualquer dos direitos ora cedidos, dar-se-á de maneira a valorizar o esporte, os(as) alunos(as)-atletas e o evento.

CAPÍTULO XI

Da Conduta Dos Participantes

Art. 36. As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do CPUE 2022:

- a) O uso de hacking ou programas de terceiros;
- b) Profanação e Discurso de Ódio;
- c) Comportamento disruptivo e insultos;
- d) Comportamento abusivo;
- e) Assédio moral ou sexual;
- f) Discriminação e difamação;
- g) Recusa de cumprimento de instruções da organização;
- h) Combinação de resultados (oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida através de qualquer meio proibido pela lei ou pelas regras do jogo);

Art. 37. Se descoberta violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas no artigo 48, os organizadores poderão, sem limitação de sua autoridade sob a seção, emitir as seguintes penalidades:

- a) Advertência verbal;
- b) Perda da escolha de lado para o jogo atual ou jogos futuros;
- c) Perda de premiação;
- d) Perda de jogos;
- e) Perda de partidas;
- f) Desclassificação.



Art. 38. Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, entre outros) estão sujeitas a escalção de penalidades, incluindo a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do evento. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos organizadores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação.

Art. 39. Este torneio não é afiliado com ou patrocinado pela Riot Games Inc., Electronic Arts Inc., Capcom Co. Ltd., Garena International, Valve Corporation ou seus licenciadores.

CAPÍTULO XII

Das Disposições Gerais

Art. 39. Para todos os fins, os participantes dos CPUE 2022 serão considerados conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades, ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

Art. 40. Quaisquer consultas atinentes ao CPUE 2022 sobre matéria não constante neste Regulamento deverão ser formuladas pelo representante da IE à Organização, que após o devido exame, apresentará sua solução por meio de documento oficial.

Art. 41. Compete à MVP Network interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

Art. 42. Estas regras podem ser alteradas e/ou modificadas pela organização do evento a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento.

Art. 43. A inscrição e a participação do campeonato é inteiramente gratuita.

Art.44. As regras e informações da etapa presencial na BGS 2022 serão disponibilizadas em um documento distinto a este regulamento.

Art.45 Os vencedores do CPUE 2022 nas modalidades Free Fire, FIFA e League of Legends, garantem vaga para os Jogos Brasileiros Universitários (JUBs) 2023.



CAPÍTULO XIII

Das regras de imagem

Proteção de Dados Pessoais - LGPD

A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

Conforme o **art. 5º** da LGPD, dado pessoal é toda informação relacionada a pessoa natural identificada ou identificável.

Direitos dos titulares de dados pessoais

Toda pessoa natural tem assegurada a titularidade de seus dados pessoais e garantidos os direitos fundamentais de liberdade, de intimidade e de privacidade, nos termos da LGPD (artigo 17 da LGPD).

O titular dos dados pessoais têm direitos, que podem ser exercidos mediante requerimento expresso ao Ministério da Defesa.

Os direitos do titular são: confirmação da existência de tratamento; acesso aos dados; correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; eliminação dos dados pessoais, entre outros.

Para apresentar requerimento expresso ao Ministério da Defesa, com fundamento na LGPD, utilize a Plataforma Fala.br.

Encarregada pelo Tratamento de Dados Pessoais

Márcia Soares da Cunha

E-mail para orientações e esclarecimentos de dúvidas: encarregado@defesa.gov.br

Correspondência: Ministério da Defesa. Esplanada dos Ministérios, Bloco Q - Zona Cívica Administrativa Brasília/DF - CEP 70 049-900

O encarregado pelo tratamento de dados pessoais atua como canal de comunicação entre o controlador, os titulares dos dados e a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018, art. 5º, VIII).

São atribuições do encarregado pelo tratamento de dados pessoais (LGPD, art. 41, §2º):

I - aceitar reclamações e comunicações dos titulares, prestar esclarecimentos e adotar providências;



II - receber comunicações da autoridade nacional e adotar providências;

III - orientar os funcionários e os contratados da entidade a respeito das práticas a serem tomadas em relação à proteção de dados pessoais; e

IV - executar as demais atribuições determinadas pelo controlador ou estabelecidas em normas complementares.

O Ministério da Defesa, em cumprimento ao art. 41 da LGPD, nomeou sua encarregada pelo tratamento de d

dados pessoais por meio da Portaria GM-MD nº 1.648/2021.



ANEXOS

ANEXO I

REGULAMENTO DE MODALIDADE: COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

1. A competição de Counter-Strike: Global Offensive será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A equipe tem que estar de acordo com o Art. 15, respeitando o mínimo e o máximo de jogadores e comissão técnica.
3. Não há restrição de nível FACEIT para participação no campeonato.
4. As contas dos atletas devem estar elegíveis para jogar na plataforma FACEIT. É de total responsabilidade do jogador estar de acordo com o que a plataforma exige, como horas mínimas e anti cheat em pleno funcionamento.

5. Geral

5.a Contato com o Administrador do Torneio

Os participantes podem entrar em contato com os administradores do torneio via página da partida pelo botão “Levantar Problema” e em seguida “Contactar um Administrador” (como na [imagem](#)). Quando chamar um administrador na Página da Partida, descreva no chat a razão do seu chamado para que o administrador possa ajudá-lo. O chat fica à direita.

5.b Código de Conduta

Todos os participantes dos eventos da Game Lab concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensa a qualquer participante será avaliada pelo juiz e pode acarretar uma advertência ou punição direta a equipe infratora. Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas suas partidas dadas como 00.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, o juiz decidirá se os times serão desclassificados.

5.c Reportar



O administrador deve ser chamado na página da partida no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou, caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término dela.

Jogadores com nickname ofensivo serão avaliados pela administração e serão punidos pelo código de conduta.

5.d Provas

Apenas serão levadas em consideração provas obtidas através do site e servidores FACEIT. Provas obtidas através de transmissões de jogadores ou qualquer outro local não mencionado neste livro, não serão aceitas.

Todas as provas devem ser originadas por ferramentas da plataforma. As provas são restritas a organização para dificultar a tentativa de burlar nosso método de avaliação.

5.e Conta do Jogo

Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na FACEIT: SteamID para Counter-Strike: Global Offensive.

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Não é permitido jogadores com banimento VAC.

5.f Punição

Caso seja comprovado o ato, o jogador envolvido e sua equipe (todos os jogadores) serão banidos por 30 dias e desclassificados de seus torneios atuais.

5.g Provas

Todas as provas devem ser originadas por ferramentas da plataforma. As provas são restritas a organização para dificultar a tentativa de burlar nosso método de avaliação.

5.h Uso de computador de terceiros

O uso de computadores de terceiros deve ser solicitado à administração com antecedência para avaliação. Caso o time não o solicite e seja identificado o uso irregular, o time será punido. Para que seja solicitado, envie uma mensagem no chat do hub solicitando atendimento a um administrador.

5.i Número de jogadores por time

Todos os jogadores inscritos neste campeonato deverão estar no time na plataforma FACEIT. Não será permitido jogadores que não estão inscritos participar de qualquer jogo, como complete, nesse campeonato.



5.j Demos e Replays

A FACEIT se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

Caso existam problemas com as demos da partida, a FACEIT se compromete a fazer o possível para a recuperação das mesmas. Caso sejam perdidas, a FACEIT irá comunicar ao solicitante os motivos.

Partidas não finalizadas não possuem Demos.

6. Cheating e Fraude

Todos os jogadores devem utilizar o FACEIT Anticheat para jogar na FACEIT.

Em caso de suspeita, deverá ser feita uma denúncia pelo site da FACEIT, ao finalizar a partida clicando no sinal de negativo, reportando o jogador na plataforma.

Todas as denúncias são analisadas por uma comissão avaliadora específica em um prazo máximo de 5 dias úteis. Caso exista uma decisão unânime entre os membros da comissão, o jogador analisado será afastado pelo período de 9999 dias.

Ao participar de nossas competições, você concorda que a decisão dela é absoluta e indiscutível. Ao jogar na FACEIT, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Todas as contas que forem ligadas ao jogador dado como cheater ou fraudador, serão banidas. Todas as contas que o mesmo criar em um futuro serão banidas.

Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas de todos os eventos da temporada.

Caso algum jogador venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas o time perderá as vagas e as premiações obtidas nos últimos 30 dias.

7. Falha no sistema e Servidores

Caso haja alguma falha no sistema as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar um administrador pela Página da Partida para que seja decidido o que será feito. Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida. Caso não seja possível, a partida será reiniciada independente do resultado atual.

8.a Ping alto



Caso 3 ou mais jogadores de um time ou 6 no total da partida estiverem com ping superior a 120ms será permitido realizar agendamento da partida (caso queiram) em acordo com a organização e entre os times (desde que os 5 do time estejam no servidor). Caso os times tenham o desejo de reagendar, porém não exista acordo entre os times, a organização irá determinar um novo horário/data. O time que não comparecer será derrotado por WO. Regra válida somente para jogadores residentes no Brasil.

8.b Queda do servidor

A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida será reiniciada do 0x0. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO.

8.c Backups durante a partida por motivos externos

Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round. Após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round, não será realizado backup.

Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar.

O administrador deverá ser chamado na página da partida para realizar o backup.

8.d Rematches

Caso seja necessário por algum motivo realizar rematch da partida que não por motivos descritos acima, serão realizados novos vetos. PS: Todas as partidas serão realizadas dentro do cronograma descrito no item 2 - Não será alterada a data de nenhuma classificatória.

8.e Atualização de versão do Counter-Strike Global: Offensive

Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização, será responsabilidade das equipes usarem o comando “!pause” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor.

Se as equipes não atenderem a solicitação de pause dos administradores o jogo será reiniciado do 0x0.

9. Desistência da equipe



Será considerada desistente a equipe que não comparecer a partidas ou tiver resultado convertido manualmente para WO por administradores, em casos de punições, W.O etc. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida durante a temporada.

Esta regra pode ser aplicada a qualquer momento, incluindo após o término do campeonato. Os resultados passados das equipes desclassificadas também serão alterados.

10. Espectadores

Apenas jogadores e coachs das equipes participantes da partida podem estar nos servidores da mesma. A GOTV é permitida apenas para os narradores autorizados.

Caso seja constatado amigos de um time na GOTV e o time adversário reportar com provas, o resultado será revertido para WO a favor do time prejudicado.

11. Coach no servidor da partida

É permitido que cada equipe tenha um coach acompanhando as partidas nos servidores.

Não é necessário o uso de comando para acessar a partida como coach, basta o jogador ter a posição de jogo dentro do time como “coach” e entrar no servidor, o sistema vai forçar o modo coach após o round faca automaticamente.

O coach apenas pode acessar o servidor durante o aquecimento ou pause, caso contrário será expulso do servidor.

*caso algum jogador presencie alguma irregularidade, como o bug do coach, o mesmo deverá quitar da partida e relatar a organização. O não cumprimento desta regra, poderá acarretar em desclassificação da equipe, do torneio.

É limitado o uso de apenas 1 coach por time dentro do servidor.

12. Regras específicas de Counter-Strike: Global Offensive

12.a Mapas

de_inferno
de_nuke
de_mirage
de_vertigo
de_overpass
de_dust2
de_ancient



12.b Partidas MD1

Os times devem vetar os mapas pela Plataforma FACEIT de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado.

12.c Partidas MD3

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

Time B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Em caso de empate será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

12.d Partidas MD5

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Sobram os mapas não vetados! (o lado será decidido em uma disputa de round faca em todos os mapas).

13. Uso do pause

Quando necessário a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisa a partida no próximo freeze time. Lembre-se que esse pause é para pause técnico. O pause tático, é feito por votação e f1

Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor.

É permitido o uso de **2** pause tático de **2** minutos por lado para cada equipe.

É permitido o uso de **1** pause técnico de até **5** minutos por partida para cada equipe.

Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado através do botão

“Levantar um problema” na Página da Partida durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas.

Lembrando que, pelas configurações existirão mais pauses, que serão utilizados caso a organização do campeonato necessite.



14. Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pela Diretoria de Torneios e a equipe será penalizada com a vitória do oponente por w.o

15. POV

O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida.

O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida será revertido para w.o



ANEXO II

REGULAMENTO DE MODALIDADE: VALORANT

1. A competição de Valorant será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A equipe tem que estar de acordo com o Art. 15, respeitando o mínimo e o máximo de jogadores e comissão técnica.
3. Não há restrição de nível FACEIT para participação no campeonato.
4. As contas dos atletas devem estar elegíveis para jogar na plataforma FACEIT. É de total responsabilidade do jogador estar de acordo com o que a plataforma exige, como horas mínimas e anti cheat em pleno funcionamento.

5. Contato com o Administrador do Torneio

Os participantes podem entrar em contato com os administradores do torneio via página da partida pelo botão “Levantar Problema” e em seguida “Contactar um Administrador” (como na imagem). Quando chamar um administrador na Página da Partida, descreva no chat a razão do seu chamado para que o administrador possa ajudá-lo. O chat fica à direita.

6. Código de Conduta

Todos os participantes dos eventos da CPUE 2022 concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensa a qualquer participante será avaliada pelo administrador e pode acarretar uma advertência ou punição direta à equipe infratora. Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas suas partidas dadas como 0-0.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, o juiz decidirá se os times serão desclassificados.

7. Reportar

O administrador deve ser chamado na página da partida no momento do ocorrido. O caso será

analisado no mesmo instante ou, caso o administrador solicite, a partida deverá acontecer até o

final e o ele decidirá a punição após o término dela.

Jogadores com nicknames ofensivos serão avaliados pela administração e serão punidos pelo código de conduta.



8. Provas

Apenas será levado em consideração provas obtidas através do site e jogos liberados na plataforma FACEIT. Provas obtidas através de transmissões de jogadores ou qualquer outro local não mencionado neste regulamento, não serão aceitas. Caso necessário, envie as prints a um administrador o chamando na página na partida.

9. Conta do Jogo

Cada jogador deve ter sua conta de jogo e seu respectivo perfil na FACEIT: Vincular o nick e # na plataforma.

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros.

Não é permitido jogadores com banimento pela RIOT.

10. Punição

Caso seja comprovado o ato, o jogador envolvido e sua equipe (todos os jogadores) será banida por 30 dias e desclassificados de seus torneios atuais.

11. Provas

As provas são restritas à organização para dificultar a tentativa de burlar nosso método de avaliação.

12. Número de jogadores por time

A plataforma da FACEIT permite até 7 usuários dentro do time (mínimo de 5 usuários e máximo de 7 usuários), com contas da região BR no Valorant. Porém, apenas 5 jogadores podem acessar o servidor e um coach, caso tenham. Não é permitido um time iniciar uma partida com um jogador a menos. Todas as partidas da CPUE iniciarão com 5x5.

13. Uso de ferramentas de comunicação

Todos os participantes estão liberados a utilizar qualquer forma de comunicação. Não iremos fornecer nenhum canal exclusivo para isso. Lembrando que é recomendável o capitão estar no nosso Discord oficial para acompanhar as novidades e tirar as dúvidas via ticket.

14. Cheating e Fraude



O anti-cheat utilizado pela Riot é o Vanguard. Iremos utilizá-lo em nosso campeonato. Em caso de suspeita, deverá ser feita uma denúncia ingame, informando a RIOT sobre o suspeito. Ao participar de nossas competições, você concorda que a decisão dela é absoluta e indiscutível.

Todas as contas que forem ligadas ao jogador dado como cheater ou fraudador, serão banidas.

Todas as contas que o mesmo criar em um futuro serão banidas.

Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas de todos os eventos da temporada.

Caso algum jogador venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores a suspensão não serão alterados, mas o time perderá a vagas e as premiações obtidas nos últimos 30 dias.

15. Problemas no carregamento do cliente

Caso ocorra alguma falha do jogo, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem a ela. Qualquer problema, deverá contactar um Administrador na página da partida.

16. Remake da partida

Um remake da partida só será autorizado caso a partida seja criada incorretamente (mapa errado, cheats habilitado), se houver problemas no servidor que impeçam totalmente o prosseguimento da partida, se algum jogador tiver problema no carregamento do jogo ou na seleção de agentes, ou se tiver problema técnico no primeiro round antes de qualquer tipo de dano no jogo.

A decisão de realizar o remake é exclusiva dos Administradores do campeonato.

17. Desistência da equipe

Será considerada desistente a equipe que não comparecer à partida ou tiver resultado convertido manualmente para W.O. por administradores, em casos de punições, W.O etc.

Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida durante a temporada.

Esta regra pode ser aplicada a qualquer momento, incluindo após o término do campeonato. Os resultados passados das equipes desclassificadas também serão alterados.

7. Criação de partida

Os capitães de cada equipe serão os responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma FACEIT. Nela, são realizados os vetos e o capitão da



ESQUERDA é sempre o responsável por criar a sala do jogo. O tempo máximo para a criação de partida é de 10 minutos.

Para criar a partida, ele deverá:

- Adicionar o capitão do time adversário na lista de amigos do VALORANT;
- Realizar os Vetos e Escolha dos mapas;
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações de sua partida (mapa, lado inicial de cada time, desabilitar o “cheats” etc.);
- Convidar seus companheiros de time para a sala da partida personalizada criada;
- Convidar o Capitão do time adversário para a partida personalizada, para que ele convide os demais jogadores do time;
- Iniciar a partida quando os dez jogadores estiverem prontos no lobby.

9 Vetos e Mapas

Vetos são realizados na plataforma FACEIT. Os mapas disponíveis são:

- Ascent;
- Bind;
- Haven;
- Icebox;
- Pearl
- Breeze
- Fracture

8. Partidas MD1

Os times devem vetar os mapas pela Plataforma FACEIT de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado.

9. Partidas MD3

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa;

Time B escolhe o lado inicial;

Time B escolhe um mapa;

Time A escolhe o lado inicial;

- O mapa não escolhido será o mapa do terceiro round
- O time que está do lado esquerdo da matchroom é o time que escolhe o lado do mapa final.

10. Partidas MD5

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa;



Time B escolhe o lado inicial;

Time B escolhe um mapa;

Time A escolhe o lado inicial;

Time A escolhe um mapa;

Time B escolhe o lado inicial;

Time B escolhe um mapa;

Time A escolhe o lado inicial;

- O mapa não escolhido será o mapa do quinto round
- O time que está do lado esquerdo da matchroom é o time que escolhe o lado do mapa final.

11. Envio de resultados

Ao final de cada partida, será necessário o report de resultados na plataforma FACEIT. Para isso, é necessário que os capitães finalizem a partida informando quem ganhou. Um botão na sala de partida estará disponível (REPORTAR RESULTADO). É necessário inserir um print do jogo no chat da partida para comprovar o resultado. Caso os capitães não coloquem o resultado do jogo, ele será suspenso. Se os administradores não conseguirem contactar os capitães da partida, a partida será anulada e o resultado será W.O. para ambos os times.

12. W.O.

Não será possível iniciar a partida com uma equipe com 4 (quatro) jogadores. Terá 15 minutos de tolerância para iniciar a partida. Para solicitar o W.O., a equipe adversária deverá contactar o Administrador na página da partida na FACEIT e enviar uma comprovação (print) no chat da partida mostrando a ausência do outro time. As provas estão sujeitas à análise e em caso de fraude ou suspeita, serão invalidadas e o time desclassificado.

13. Tempo de pause

Durante a partida, é possível fazer pause tático de 1 (hum) minuto para cada equipe, por half, somando dois pauses no total para cada equipe. Caso necessário, os participantes poderão utilizar um pause técnico por partida de 5 (cinco) minutos, deixando explícito o motivo da pause no chat da sala de partida, para o Administrador ficar ciente. Se um jogador desconectar durante a partida, ele poderá retornar ao jogo.

14. Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pela Diretoria de Torneios e a equipe será penalizada com a vitória do oponente por W.O.



ANEXO III

REGULAMENTO DE MODALIDADE: FIFA 22

1. A competição de FIFA será realizada de acordo com este regulamento.
2. As partidas terão duração de 12 (doze) minutos, sendo 6 (seis) para cada tempo.
3. As configurações das partidas serão as seguintes:
 - 3.1. Jogo: FIFA 22;
 - 3.2. Plataforma: PS4;
 - 3.3. Câmera: Transmissão TV;
 - 3.4. Radar: 2D ou 3D;
 - 3.5. Definições de Volume: Padrão;
 - 3.6. Nível de Dificuldade: Internacional (Profissional);
 - 3.7. Clima: Aleatório;
 - 3.8. Juiz: Aleatório;
 - 3.9. Substituições: 03 (três);
 - 3.10. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.
4. Os jogadores deverão estar presentes no Discord 15 minutos antes do horário de realização da partida;
5. Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados.
6. Haverá uma tolerância de 15 minutos de atraso por parte dos jogadores, após isso será aplicado WO no jogador que não se apresentou.
7. Será possível escolher qual o time ou seleção que deseja-se jogar, podendo alterá-los a cada partida, porém não são permitidas equipes lendárias.
8. O sistema adotado tanto na qualificatória quanto na fase final será o de eliminação simples com jogos de ida e volta, devendo somar no final a soma dos placares.
9. No sistema ida e volta, cada jogador deve jogar uma partida como mandante e uma como visitante, sendo definido pelos jogadores a ordem.
10. Em caso de empate na soma dos placares, o vencedor será decidido por novo jogo com Golden Goal.
11. Em caso de desconexão de um dos jogadores, uma nova partida deve ser criada com o tempo restante e os placares devem ser somados. Deve-se recriar todas as condições existentes no momento da queda (plantel utilizado, escalação, gols, expulsões, substituições, etc). O mesmo deve tentar se reconectar a tempo de continuar, caso não consiga, a partida será dada como derrota.
12. Caso o jogador não consiga retornar para os outros jogos do torneio, será dado como desclassificado
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Administração da Modalidade, com anuência da Gerência de Campeonato, não podendo estas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



ANEXO IV

REGULAMENTO DE MODALIDADE: LEAGUE OF LEGENDS

1. A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. ou de nenhuma das suas respectivas afiliadas e não podem estar inscrito como jogador no CBLOL.
3. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.
4. A equipe deve ser composta por no mínimo 5 (cinco) atletas e no máximo 10 (dez atletas), e por no máximo 3 (três) membros da comissão técnica. Todos os integrantes devem ser membros da mesma delegação.
5. As partidas ocorrerão entre duas equipes com 5 (cinco) invocadores cada, em Summoner's Rift. Não será permitido o início de qualquer partida com déficit de jogadores, sendo considerado assim desclassificação por falta e/ou desistência (W.O.).

6. A plataforma

A competição de League of Legends será realizada na plataforma Battlefy (<https://battlefy.com/>), portanto é de responsabilidade dos times inscritos na competição estar cientes do funcionamento da plataforma, da inscrição ao fechamento das partidas. Para eventuais dúvidas, acesse o suporte da plataforma: <https://help.battlefy.com/en/>

7. Aplicação de regras

Os administradores do Torneio serão os responsáveis pelo entendimento e aplicação das regras. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (administradores), nos reservamos ao direito de corrigir, seja revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência para manter o padrão do evento para todos os participantes.

8. Conta RIOT

8.a Conta de uso individual

É proibido realizar o compartilhamento da conta RIOT para realizar o torneio. O jogador deverá utilizar a sua própria conta, e caso seja identificado o uso por terceiros, será desclassificado junto com o seu time.

8.b Proibição de nicks e tags



É proibido durante o campeonato utilizar qualquer nick ou tag com referência abusiva, ofensiva, discriminatória, chula e de apologia a drogas. Caso seja utilizado, resultará em punição. Os jogadores não poderão alterar seus nomes de invocador após o ato da inscrição.

Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.

9. Conduta dos participantes

Todos os participantes dos eventos do CPUE 2022 concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensa a qualquer participante será avaliada pelo juiz e pode acarretar uma advertência ou punição direta à equipe infratora. Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas suas partidas dadas como 0-1. Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, o juiz decidirá se os times serão desclassificados.

10. Composição do time

A equipe tem que estar de acordo com o Art. 15, respeitando o mínimo e o máximo de jogadores e comissão técnica.

11 W.O.

As partidas irão ocorrer entre duas equipes com 5 (cinco) invocadores cada, em Summoner's Rift. Não será permitido o início de qualquer partida com déficit de jogadores, sendo considerado assim desclassificação por falta e/ou desistência (W.O.).

Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (1x0 para partidas MD1 e 2x0 para partidas MD3). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

As equipes terão o tempo máximo de 15 minutos para entrarem na partida, caso a equipe não esteja completa, a mesma será desclassificada por falta e/ou desistência (W.O.).

12 Pauses durante o jogo

Cada equipe tem direito a 10 (dez) minutos de pause no jogo e a organização tem mais 10 (dez) minutos. A organização poderá, se julgar necessário ou justo, doar até 5 (cinco) minutos de pause para cada equipe.

12.a Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um administrador, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:



12.b Perda de conexão não intencional;

12.c O mau funcionamento de um hardware ou software.

12.d Antes de despausar a partida, a equipe que pausou deve pedir confirmação da equipe adversária. Caso isso não aconteça, a ação será considerada falta de fair play e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos Administradores do torneio.

13. Administradores do CPUE podem ordenar a pausa de um jogo a qualquer momento.

14 Em caso de desconexão, a equipe em desfalque deve pausar o jogo. Caso um jogador não consiga voltar para o jogo e o período de pausa acabe, a equipe deve “despausar” imediatamente e continuar o jogo, mesmo com jogador(es) em desfalque.,

14.a Caso a equipe use de má fé e fique pausando e iniciando a partida, a mesma poderá ser punida com a desclassificação da etapa.

15. Picks e bans

Os picks e bans são feitos no padrão RIOT.

16.a Equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e à equipe.

16.b Não é permitido Pick Coringa.

17. Critérios de desempate

Durante as qualificatórias, caso sejam necessários critérios adicionais de desempate, devem ser usados:

17.a Menor tempo médio de vitórias;

17.b Maior média de gold acumulado.

18. Formato da partida

18.a Qualificatórias

Nas partidas qualificatórias (MD1), a equipe na parte de cima do confronto do chaveamento joga no lado azul e a equipe na parte de baixo joga no lado vermelho. O seed inicial será decidido aleatoriamente pela plataforma Battlefy.

18.b Fase final



Na partida final, a equipe na parte de cima do confronto joga no lado azul e a equipe na parte de baixo joga no lado vermelho. Na segunda partida, deve-se inverter os lados. Por fim, inverte-se os lados novamente na terceira partida, repetindo os lados igualmente na primeira partida. Caso seja necessária uma quarta partida, inverte-se novamente os lados. Caso a série vá para o último jogo da MD5, a equipe que tiver vencido no menor tempo, escolhe o lado. ex:

Jogo 1 - A azul x B vermelho

Jogo 2 - A vermelho x B azul

Jogo 3 - A azul x B vermelho

Jogo 4 - A vermelho x B azul

Jogo 5 - Quem tiver vencido a partida da série com menor tempo escolhe o lado.

19 Restrições de bugs ou Glitches

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos como Campeões, Skins, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

20 Remake de partida

As decisões de quais condições justificam um remake ficam a critério dos administradores do CPUE 2022. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

- Se o administrador determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie (Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas, instabilidade do servidor);
- Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de jogabilidade;
- Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um administrador do torneio a declarar um remake da partida, ele pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os administradores do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:

§ A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;

§ A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);

§ A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).





ANEXO IV

REGULAMENTO DE MODALIDADE: STREET FIGHTER V - CHAMPION EDITION

1. REGRAS DO CAMPEONATO:

- a) Torneio Online;
- b) PC e PS4. Crossplay é permitido Configuração de jogo: 2/3 rounds, 99 segundos;
- c) Poderá participar do torneio o jogador previamente inscrito através do site battlefy, realizado o check in dentro do horário estipulado;
- d) Dupla Eliminação (Repescagem). Melhor de 3 lutas (FT2);
- e) Apenas as finais (final winners, final losers, Grand finals) serão melhores de 5 lutas (FT3);
- f) Apenas o jogador que perder uma luta poderá trocar de personagem;
- g) Vencedores também podem trocar o V-trigger e V-Skill entre as partidas;
- h) Se algum participante agredir de forma verbal ou via mensagem o adversário, será automaticamente desclassificado da competição;
- i) Os participantes terão 3 minutos para entrar na sala assim que chamados, o participante que não entrar durante este tempo será considerado derrotado por W.O;
- j) A organização do evento se pauta pelos valores éticos e de bom senso, entendemos também que o jogador deverá manter uma boa postura durante a participação de cada campeonato;
- h) É obrigatório jogar no estágio: The Grid / Alternative;
- l) Skins banidas:** As mesmas das regras da CPT. Caso um player selecione a skin banida e o adversário continue jogando normalmente, é interpretado fairplay e a partida irá acontecer normalmente.

l.2) Lista de Skins banidas: <https://capcomprotour.com/regras/?lang=pt-br>

2. CONEXÃO:

- a) Em caso de desconexão, o player que foi desconectado perderá uma partida, para casos onde o jogador não retorne para o lobby em menos de 3 minutos o mesmo será considerado o perdedor da match, caindo para a chave losers, se estiver na winners ou sendo desclassificado se estiver na losers;



- b)** Em caso de lag, os competidores irão verificar se conseguem prosseguir com a partida;
- c)** Para impossibilidades de manter a partida, informe o juiz antes do final do primeiro round, e iremos verificar a origem da instabilidade;
- d)** Se Identificado, o player que estiver com lag será enviado para a chave da losers, caso já esteja lá ele será desclassificado;
- e)** Se a origem da instabilidade não for identificada, o Juiz irá decidir junto com os participantes se a disputa será realizada com o lag ou se a partida será definida através de sorteio;
- f)** Obrigatório estar jogando com internet conectado com fio. Jogador conectado por Wi-Fi está automaticamente eliminado.

3. DIREITO DE USO DE IMAGEM E VOZ:

a) Ao se inscrever para participar do evento, todos os participantes autorizam automaticamente a título gratuito e de pleno direito, de modo expresso e de caráter irrevogável e irretratável:

a.1) O uso gratuito e de livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz, em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, bem como cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, o que inclui televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, mala-direta, internet, ou seja, bens tangíveis ou intangíveis, para ampla divulgação do Campeonato. A autorização descrita a cima não implica ou resulta em qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda com o vencedor, em assinar ainda eventuais instrumentos nesse sentido, sempre que solicitado pela instituição organizadora do campeonato.

a.2) O vencedor concorda em autorizar o uso de imagens, sons de voz e nomes, em TV, filmes, vídeos, fotos e cartazes, anúncios, em jornais e revista de prazo indeterminado, para divulgação de prêmios, bem como a utilização de dados constantes no cadastro para comunicações futuras, de ações promocionais, sem qualquer ônus para a organização do evento.

a.3) A simples participação neste campeonato implica no total conhecimento e aceitação irrestrita deste Regulamento.

a.4) Os casos ou situações não previstas neste regulamento serão resolvidas exclusivamente pela Coordenação do torneio.



a.5) Será automaticamente desclassificado o jogador que não seguir as regras gerais ou utilizar qualquer meio de modo indevido com objetivo de fraudar as referidas regras.

4. FINALIDADE E CARÁTER DO EVENTO

O presente evento foi provido com caráter cultural e recreativo.



ANEXO V

REGULAMENTO DE MODALIDADE: FREEFIRE - SQUADS

- 1.** A competição de Free Fire será realizada na **modalidade mista de mobile e emuladores** de acordo com este regulamento.
- 2.** Não é permitido qualquer tipo de acordo entre participantes ou pessoas de fora, com o intuito de enganar, trapacear ou ganhar qualquer tipo de vantagem, incluindo o caso de divisão de dinheiro ou qualquer outra forma de compensação, sendo punidos de acordo com este regulamento.
- 3.** Não é permitido qualquer tipo de modificação no cliente do jogo Garena Free Fire, incluindo o uso de aplicativos de terceiros para ganhar qualquer vantagem no jogo.
- 4.** Não é permitido desconectar intencionalmente sem nenhuma aprovação dos moderadores.
- 5.** Não é permitido usar a conta de outro jogador ou deixar outra pessoa usar a sua própria conta para participar do campeonato, sendo considerado violação do tipo impostor.

6. Comportamento do jogador:

6.a Os participantes não podem usar nenhum tipo de linguagem que contenha palavras preconceituosas, obscenas, difamatórias, machistas, misóginas, vulgares, libidinosas, xenofóbicas, homofóbicas e/ou racistas que sejam ofensivas com o próximo em qualquer evento, entrevista ou redes sociais, até mesmo com qualquer tipo de menção a MVP Network e os patrocinadores do campeonato.

6.b Qualquer tipo de desrespeito a gerência do campeonato, outros participantes ou qualquer pessoa que esteja relacionado ao campeonato não será tolerado, havendo devida punição de acordo com a gravidade do caso.

7. Pontuação:

7.a A pontuação da equipe em todas as fases será contabilizada pela a staff responsável pela partida, de acordo com a tabela:



Abates	1 ponto
1º colocado	12 pontos
2º colocado	9 pontos
3º colocado	8 pontos
4º colocado	7 pontos
5º colocado	6 pontos
6º colocado	5 pontos
7º colocado	4 pontos
8º colocado	3 pontos
9º colocado	2 pontos
10º colocado	1 ponto
11º colocado	0 pontos
12º colocado	0 pontos

7.b É obrigatório que o representante das equipes tire “prints da tela” de pontuação ao fim de cada partida para futura comprovação de resultados; essas prints poderão ser solicitadas a qualquer momento pela organização para conferência.

8. Desempate

8.a O desempate será decidido de acordo com os seguintes critérios, na ordem que se apresentam abaixo:

8.b 1º critério: Pontos de abate (somatória de inimigos abatidos por sua equipe na fase atual)



8.c 2º critério: Pontos de colocação

8.d 3º critério: Classificações da equipe na última partida da série.

8.f 4º critério: Utilização dos mesmos critérios anteriores na mesma ordem apresentada considerando as pontuações da fase anterior.

9. Outros aplicativos

9.a Durante a partida, os participantes são proibidos de usar qualquer outro programa (exceto aplicativos acordados e liberados pela Staff da competição) simultaneamente com o jogo Garena Free Fire (arquivos conhecidos como cheat)

9.a Enquanto qualquer integrante de uma equipe estiver vivo no jogo, os outros integrantes desta equipe estão proibidos de minimizar o aplicativo do Garena Free Fire.

9.b Participantes não podem receber nenhuma notificação em seu dispositivo no decorrer de cada partida.

9.c Se algum participante receber alguma informação durante a partida, sua equipe será imediatamente penalizada.

9.d Será permitido o uso de emuladores nesse campeonato (simulador de celular em outro dispositivo)

10. Desconexões

10.a É proibido desconexões intencionais, podendo haver penalização.

10.b Nenhum participante pode solicitar pausas ou remake em caso de desconexão

10.c Existem algumas condições em que a gerência do campeonato pode considerar um remake (recomeçar o jogo), tais como:

10.d Caso o servidor venha a falhar e nenhum jogador consiga reconectar

10.e Se 10 ou mais jogadores forem desconectados ao mesmo tempo por problemas internos do próprio jogo

10.f Qualquer outro motivo não especificado que a staff julgar necessário.

10.g Não será permitido pause ou remake por problemas de ping alto

10.h Todas as equipes devem estar prontas para as partidas no horário marcado de acordo com o cronograma, não havendo a possibilidade de pedir remake e podendo ser penalizados caso haja atraso ou ausência no campeonato.



10.i A gerência MVP Network tem total flexibilidade para atrasar ou adiantar qualquer partida, caso aconteça, será informado aos jogadores através do canal oficial de comunicação.

Configurações da partida

Emulador: Pode jogar.

Modo de Drop: Clássico

Modo: Squad

Mapa: A ser selecionado naquela rodada

Área de Retorno: Não

Assistir pós morte: Não

O campeonato será um campeonato misto, portanto, podem jogar mobile e emuladores juntos, sem quantidade mínima e máxima em cada equipe.

Dos Mapas

- Purgatório
- Kalahari
- Bermuda

11. Dos participantes

11.a Os participantes devem usar suas próprias contas e seu nome único de sobrevivente para participar do campeonato

11.b O apelido do jogador precisa ser único e a gerência pode recusar qualquer nome que seja vulgar, ofensivo, discriminatório, preconceituoso, político e/ou infrinja qualquer direito autoral.

11.c Contas múltiplas: se qualquer jogador estiver registrado em duas ou mais contas, vinculadas ao mesmo ou a outras equipes, o mesmo estará sujeito a penalidades.

11.d Uso de TAG do time não é obrigatório, porém, caso a equipe queira, poderá ser utilizada, sendo até 4 caracteres alfa numéricos conhecidos, não sendo eles qualquer simbologia que não esteja no alfabeto. A TAG poderá ser alterada após a inscrição, porém uma vez escolhida não poderá ser alterada até o final da competição.

11.e É proibido o uso de caracteres não conhecidos ou símbolos em toda a extensão do nome do jogador, sendo ele o nick ou a TAG.

11.f Equipe Inside Game: não é obrigatório que os participantes estejam na equipe designada dentro do jogo. A denominação popular é nomeada de guilda.



12. Dos nomes das equipes:

12.a O nome da equipe não precisa ser exclusivo, porém, a gerência tem o direito de recusar nomes quando:

12.b Caso o nome do time ofenda alguma das regras citadas anteriormente, a gerência MVP Network reserva o direito de trocar o nome do time ou desclassificá-lo.

12.c Apenas poderá ter uma equipe inscrita com o mesmo nome, caso haja nomes repetidos, a gerência terá o direito de trocar o nome do segundo time, de acordo com a ordem de inscrição.

13 Penalidades:

13.a Todas as equipes estão sujeitas a penalidades de acordo com este regulamento

13.b As penalidades serão removidas das pontuações do campeonato de acordo com:

13.c Penalidade menor: perda de 10 pontos da pontuação total para cada penalidade menor

13.d Penalidade maior: perda de 30 pontos da pontuação total para cada penalidade maior

13.e Penalidade por impostor (compartilhamento de contas): desclassificação imediata da equipe e banimento do campeonato.

13.f A equipe que receber 150 pontos de penalização será desclassificada do campeonato

13.g A gerência poderá aplicar penalidades menores e/ou maiores sempre que um time infringir qualquer regra deste regulamento, conforme julgar necessária.

13.h As penalidades também poderão ser aplicadas em situações não previstas por este regulamento de acordo com o julgamento da gerência, que tem total autoridade sob esse regulamento.

13.i A avaliação e punição fica a critério do staff e a decisão sempre será aplicada após o término da partida. Para que as punições sugeridas por equipes sejam aplicadas é necessário comprovação através de materiais concretos para apresentação, dessa forma é fortemente aconselhável que todos os participantes efetuem a gravação de tela para apresentação de possíveis problemas ocorridos durante a partida. E, além de apresentar algum ponto a ser punido, as gravações também podem ser utilizadas para contestação de quaisquer pontos levantados. Caso não seja gravada a tela para apresentação, fica mediante a staff a decisão de acordo com a avaliação sobre o assunto.



14 Recursos disponíveis:

14.a Todas as armas e personagens do jogo são permitidos durante as partidas deste campeonato.

14.b Após o lançamento de um novo recurso pelo jogo, o mesmo será avaliado pela organização do campeonato para liberação e será avisado através do canal de comunicação oficial do campeonato. Caso um recurso recém lançado seja usado sem o posicionamento da organização está sujeito a penalidade pela equipe infratora.



ANEXO VI

FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES

CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2022

INSTITUIÇÃO DE ENSINO

Pelo presente, solicitamos a substituição dos seguintes integrantes da Delegação, conforme estabelece o **Regulamento Geral**.

Marque com "X". No caso de Aluno-A atleta, identifique a modalidade. No caso de outro, identifique a função.

Função		Aluno-A atleta	(*)
		Técnico	
		Analista	
		Outro	(*)

Dados do participante que será retirado (sai do evento).

Nome Completo	
CPF	
Data de Nascimento	
Matrícula (*)	

Dados do participante que será incluído (entra no evento). Deixar vazio caso não haja substituição.

1. Anexo a esta Ficha, deverão ser entregues o Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos do Participante, e quaisquer outros documentos e dados necessários à inscrição de novos participantes.
2. A remoção de um participante sem sua substituição pode ocasionar na desclassificação de sua equipe se resultar num número de participantes inferior ao mínimo previsto em Regulamento.



NOTAS DE ATUALIZAÇÃO
