

Regulamento Oficial

Campeonato Paulista Universitário de Esports

2024



REGULAMENTO GERAL

Versão 1

Última atualização: 22/02/2024

SUMÁRIO

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

CAPÍTULO XIV	14
Das Regras de Imagem	
ANEXO I	15
REGULAMENTO DE MODALIDADE: COUNTER-STRIKE 2	
ANEXO II	22
REGULAMENTO DE MODALIDADE: VALORANT	
ANEXO III	27
REGULAMENTO DE MODALIDADE: EA Sports FC 24	
ANEXO IV	29
REGULAMENTO DE MODALIDADE: LEAGUE OF LEGENDS	
ANEXO V	34
REGULAMENTO DE MODALIDADE: CLASH ROYALE	
ANEXO VI	36
FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES	

CAPÍTULO I

Da Finalidade Do Evento

Art.1º. O CPUE 2024 - 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 2024 é uma realização da MVP Network em parceria com a Federação Universitária Paulista de Esportes (FUPE). O CPUE 2024 será realizado nos seguintes moldes:

§ 1º - Modalidades da CPUE 2024:

- a) League of Legends misto;
- b) Counter-Strike: 2 misto;
- c) Clash Royale misto;

- d) EA FC 24 misto.
- e) Valorant

§ 2º - Formato de campeonato:

- a) A competição acontecerá durante 7 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

Inscrições de 23/02 a 08/03

3 finais de semana de competição

09 e 10 de Março - Qualify

16 e 17 de Março - Playoffs (quartas de final até a semifinal)

22, 23 e 24 de Março - Finais (transmitidas no canal da CPUE), sendo

22 - League Of Legends iniciando às 19h com transmissão;

23 - Valorant e EA FC 24 iniciando às 13h, sendo primeiro a final de EAFC 24, seguido de Valorant.

24 - CS 2 e Clash Royale, iniciando às 13h, sendo primeiro a final de Clash Royale, seguido de Counter Strike 2

Obs: não será permitido nenhuma equipe, organização, empresa ou pessoa fazer transmissão não oficial, sendo o canal da CPUE <https://www.twitch.tv/cpuev>

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 2024 alunos das Instituições de Ensino (IES) formados em 2023 e 2024 e, cursando o segundo semestre de 2024.

§ Parágrafo Único - As vagas do CPUE 2024 são limitadas por modalidade. Essas vagas estão dispostas na tabela a seguir:

Modalidade	Número de Equipes	
	Mínimo	Máximo
League of Legends	4	32
Counter-Strike: 2	4	32
Valorant	4	32
EA FC24	4	32
Clash Royale	4	32

Art. 8º. Poderão participar do CPUE 2024 os alunos nascidos até 31 de Julho de 2006.

Art. 9º. Poderá participar do CPUE 2024, na qualidade de aluno-atleta, o aluno que estiver:

- Regularmente matriculado na IES no ato de inscrição ou formado em 2023 e 2024 (com atestado diploma de dezembro em diante).;
- 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 2024, na mesma IE, podendo formar equipes entre jogadores formados em 2021, 2024 e que estão matriculados para o segundo semestre de 2024.

Art. 11º. Cada aluno(a)-atleta poderá participar de mais de uma modalidade esportiva no CPUE 2024, se as modalidades não coincidirem as datas.

Art. 12º. Nenhum componente das delegações poderá participar da CPUE 2024 sem que seu nome conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela organização do campeonato.

CAPÍTULO VI

Da Composição Das Delegações

Art. 14º. As delegações são compostas pelas partes representantes de uma IE a participar do CPUE 2024, tais quais:

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

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

§ 1º – Não existe quantidade máxima de equipes por universidades, quaisquer times que desejam ingressar no CPUE 2024, poderão jogar, desde que respeitando as regras aqui descritas. Nenhum jogador inscrito poderá atuar por mais de um time.

§ 2º - Cada modalidade individual a ser disputada pela delegação deverá ser representada por no mínimo um jogador, não havendo número máximo de jogadores inscritos.

§ 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.

§ 4º - Caso ocorra um número superior ou igual a 8 inscrições de uma mesma Instituição, será adicionada uma tabela eliminatória, anterior ao início do evento, para que sejam definidas as X equipes que irão representar a IE.

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
EA Sports FC 24	1	3	0	1
Clash Royale	1	3	0	1

§ Parágrafo Único – As equipes podem ser formadas por alunos de diferentes Campus. Caso exceda o número de times de uma mesma IE, será disputada uma tabela anterior ao evento, daquela modalidade, de acordo com o parágrafo 4 do artigo 14.

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. 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 nos 2 dias anteriores ao início do campeonato da modalidade em questão.

CAPÍTULO VII

Da Documentação E Atribuições Dos Participantes

Art. 23º. Todo participante deverá apresentar as documentações requeridas para a inscrição no CPUE 2024 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 2024, 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. As inscrições rejeitadas devem ser corrigidas pelo Responsável da IE dentro do 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 VIII

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 23/02/2024 com o término no dia 08/03/2024. O formulário referente a inscrição de cada modalidade estará disponível no [site oficial do CPUE 2024](#) ou 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 IX

Do Sistema de Competição

SEÇÃO I

Das Regras Das Modalidades

Art. 28. O CPUE 2024 tem um Regulamento Específico 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 2

Anexo II - Regulamento de Modalidade: Valorant

Anexo III - Regulamento de Modalidade: EA Sports FC 24 (PS5, Xbox Series & PC)

Anexo IV - Regulamento de Modalidade: League of Legends

Anexo V - Regulamento de Modalidade: Clash Royale

Art. 29. As competições do CPUE 2024 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 \(https://discord.gg/6ArswwyZqt\)](https://discord.gg/6ArswwyZqt) 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, semifinal e final, o time será desclassificado e a faculdade será punida não sendo permitida participar da próxima edição do CPUE 2024.

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 X

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 XI

Da Cessão De Direitos

Art. 35. Todos os integrantes das delegações e das Instituições de Ensino, assim como quaisquer outros participantes do CPUE 2024, 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 2024 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 Esport, os(as) alunos(as)-atletas e o evento.

CAPÍTULO XII

Da Conduta Dos Participantes

Art. 36. As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do CPUE 2024:

- 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 escalação 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., Valve Corporation ou seus licenciadores.

CAPÍTULO XIII

Das Disposições Gerais

Art. 39. Para todos os fins, os participantes dos CPUE 2024 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 2024 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 Os vencedores do CPUE 2024 nas modalidades, EA Sports FC 24 e League of Legends, Counter strike 2, Valorant e Clash Royale garantem vaga para a fase online do JUBS 2024.

CAPÍTULO XIV

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, o 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 expreso 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 expreso 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 Cívico 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: 2

1. A competição de Counter-Strike: 2 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 CPUE 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 à 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: 2.

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 à 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. 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 2

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: 2

12.a Mapas

de_inferno
de_nuke
de_mirage
de_vertigo
de_overpass
de_ancient
de_anubis

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 Time B escolhe o lado inicial);
Time B escolhe um mapa (o Time A escolhe o lado inicial);
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;
Time A escolhe um mapa (o Time B escolhe o lado inicial);
Time B escolhe um mapa (o Time A escolhe o lado inicial);
Time A veta um mapa;
Time B veta um mapa;
O mapa que resta é o mapa a ser jogado (decider, o lado será decidido em uma disputa de round faca)

12.e Critérios de desempate

O critério de desempate será ROUND DIFF. (saldo de rounds), seguido de maior número de vitórias.

W.O. é contabilizado como 1a0

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** pauses táticos 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

16. Uso de skins

Visando uma melhor competição, está vetado o uso de skins dos personagens do jogo. Vamos utilizar a regra dos campeonatos em geral que vetam o uso dessas skins, evitando problemas já conhecidos dos bonecos ficarem com difícil visualização. Skins de armas e facas estão liberadas.

13:00 - 32-avos de Final

14:00 - 16-avos de Final

15:00 - Oitavas de Final

16 e 17 de Março

13:00 - Quartas de Final

14:00 - Semifinal

24 de Março

14:30 - Final Transmitido no canal da CPUE (após a transmissão da final de clash royale)

17. Haverá disputa de terceiro colocado.

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 2024 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) serão banidos 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](https://discord.gg/6ArswyyZqt) oficial (<https://discord.gg/6ArswyyZqt>) 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 à 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.

18. 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.

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

- Bind
- Split
- Ascent
- Icebox
- Breeze
- Lotus
- Sunset

19. Partidas MD1

Os times devem vetar os mapas pela Plataforma FACEIT de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado. O time que está do lado esquerdo da matchroom é o time que escolhe o lado do mapa.

20. Partidas MD3

- 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 veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- O mapa não escolhido será o mapa do terceiro round

O time que está do lado esquerdo da matchroom (time A) é o time que escolhe o lado do mapa final.

21. Partidas MD5

Considerando que Time A e Time B estão em um confronto e foi sorteado pelo sistema que o Time A tem direito de escolha de vantagem. O Time A escolheu “Vantagem de veto de mapa”, portanto:

- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A escolhe o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o segundo Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o segundo Mapa;
- Time A escolhe o terceiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o terceiro Mapa;
- Time B escolhe o quarto Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o quarto Mapa;
- Time B escolhe o lado no Mapa restante.

Considerando que Time A e Time B estão em um confronto e foi sorteado pelo sistema que o

Time A tem direito de escolha de vantagem. O Time A escolheu “Vantagem de escolha de lado”,

portanto:

- Time B veta um Mapa;
- Time A veta um Mapa;
- Time B escolhe o primeiro Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o primeiro Mapa;
- Time A escolhe o segundo Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o segundo Mapa;
- Time B escolhe o terceiro Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o terceiro Mapa;
- Time A escolhe o quarto Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o quarto Mapa;
- Time A escolhe o lado no Mapa restante.

22. 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.

23. 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.

24. 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.

25. 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.

26. Critérios de desempate

O critério de desempate será ROUND DIFF. (saldo de rounds), seguido de maior número de

vitórias.

W.O. é contabilizado como 1x0

Lembrando que é de extrema importância o envio das prints ao final do jogo, para computar as informações. Caso não seja enviado, será considerado 1x0 a vitória.

27. Haverá disputa de terceiro colocado.

ANEXO III

REGULAMENTO DE MODALIDADE: **EA FC 24 (PS5, Xbox Series & PC)**

1. A competição de EA FC 24 (PS5, Xbox Series & PC) se dará 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. As partidas terão duração de 12 (doze) minutos, sendo 6 (seis) para cada tempo.

4. As configurações das partidas serão as seguintes:

- 4.1. Jogo: EA FC 24;
- 4.2. Plataforma: PS5, Xbox Series & PC)
- 4.3. Modo de jogo: Modo online - Temporadas online;
- 4.4. Câmera: Transmissão TV;
- 4.5. Radar: 2D ou 3D;
- 4.6. Definições de Volume: Padrão;
- 4.7. Nível de Dificuldade: Internacional;
- 4.8. Clima: Aleatório;
- 4.9. Juiz: Aleatório;
- 4.10. Substituições: 03 (três);
- 4.11. Período "Noite" como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.

5. O campeonato se dará no modelo de mata-mata, com jogos de ida e volta sem gol fora. O número máximo de inscrições é de 64 jogadores, portanto os jogos terão início na fase 32-avos de Final.

6. Em caso de empate, será feito mais um jogo, sendo ele definido por Gol de Ouro (o primeiro time a fazer um gol, passa de rodada).

7. Haverá disputa de terceiro colocado.

8. Será possível escolher qual o time ou seleção que se deseja jogar, podendo alterá-lo a cada partida, porém não serão permitidas equipes lendárias nem equipes femininas.

9. Os participantes deverão realizar seus check-ins no canal de texto “check-in-EAFC24”. Os participantes deverão repetir este processo para cada rodada do campeonato.

10. Em todas as fases haverá uma tolerância de 15 minutos de atraso por parte dos jogadores, após isso será aplicado WO no jogador que não se apresentou, agregando em um placar de 3x0.

11. Para realizar as partidas, os participantes que se enfrentarão deverão se adicionar na PSN, e realizar uma partida de Temporadas Online (modo de jogo normal).

12. Os vencedores dos confrontos deverão enviar uma foto do resultado de cada partida no canal de texto “resultados-EAFC24” do [Discord](https://discord.gg/6ArswyyZqt) (<https://discord.gg/6ArswyyZqt>). A foto deve conter os *nicknames* de ambos os jogadores, assim como o placar dos jogos.

13. 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. O tempo de tolerância será de 15 minutos.

14. Caso o jogador não consiga retornar para os outros jogos do torneio, será dado como desclassificado.

15. Caso haja desistência de um jogador durante a partida, todos seus gols feitos durante a partida em questão serão desconsiderados, e serão adicionados mais 2 gols ao placar do adversário.

16. Os casos omissos serão resolvidos pela Administração da Modalidade, com anuência da Gerência de Campeonato, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

17. O cronograma a ser seguido é (horário aproximado):

09 e 10 de Março

- 13:00 - 32-avos de Final
- 14:00 - 16-avos de Final
- 15:00 - Oitavas de Final

16 e 17 de Março

- 13:00 - Quartas de Final
- 14:00 - Semifinal

22 de Março

- 13:00 - Final (com transmissão)

18. Para as partidas de Quartas de Final e em diante, os jogadores deverão gravar seus jogos, a fim de serem utilizados em nossas transmissões. Para o campeonato, faremos a retransmissão ao vivo dos jogos. Exclusivamente para as rodadas de Quartas de Final, semifinal e final, será escolhido somente um jogo para a retransmissão, com as outras fases contendo todos os confrontos.

19. Para as partidas antes das Quartas de final, os jogadores terão a possibilidade de mandar seus melhores lances para a organização, nos quais poderão entrar em nossa transmissão. Essas gravações deverão ser postadas via YouTube ou Twitch, e seus links devem ser enviados no “canal de transmissões” via [Discord](https://discord.gg/6ArswyyZqt) (<https://discord.gg/6ArswyyZqt>)

20. 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 com qualquer tipo de menção ao CPUE.

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 inscritos como jogador no CBLOL.
3. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem 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 8 (oito atletas), e por no máximo 3 (três) membros da comissão técnica. Todos os integrantes devem ser membros da mesma delegação.
5. As partidas ocorreram 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 2024 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 esse regulamento, 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 Início do campeonato

Nas partidas iniciais (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. As fases das quartas de final e semifinal serão md3.

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 2024. 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).

21 Coach

Em hipótese alguma o Coach deverá ficar no lobby da partida, o contato com os jogadores é só através dos meios comunicativos do time.

23 Haverá disputa de terceiro colocado.

22 Cronograma

Inscrições de 23/02 a 08/03

09 e 10 de Março (se precisar) - Fase inicial (MD1) - Até as quartas de final - 13h00

16 e 17 de Março - Playoffs - Quartas de final e semifinais. 13h00

22 Março - Finais - Com transmissão no canal da CPUE 19h00

ANEXO V

REGULAMENTO DE MODALIDADE: **CLASH ROYALE**

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este regulamento.
2. Para entrar em contato com o seu adversário, os jogadores deverão utilizar o Discord oficial da Organização. (<https://discord.gg/6ArswyyZqt>)
3. Os jogadores não podem alterar o nick durante o campeonato, devendo manter o mesmo passado para a Organização.
4. Ao participar do campeonato, todos os jogadores concordam que sua conta seja vista por terceiros.
5. As partidas durante as fases classificatórias se darão no formato melhor de três partidas (MD3).
6. As quartas de final, semifinais e final serão jogos MD5.
7. As disputas das semifinais e final terão banimento de carta que acontecerá com o auxílio da Organização através do Discord Oficial (<https://discord.gg/6ArswyyZqt>) e as cartas banidas serão divulgadas no canal de Clash Royale do discord do Campeonato.
8. Todas as partidas terão chaveamento previamente disponibilizado pela organização. Os jogadores deverão se inscrever no battlefy, que será disponibilizado no canal oficial da competição. Partidas jogadas fora do Battlefy não serão consideradas. Caso não conheça a plataforma, basta seguir o passo a passo de como se inscrever na Battlefy neste link: <https://bit.ly/30QF7gr>
9. Todos os jogos, juntamente com horários e adversários, serão disponibilizados no Discord Oficial do Campeonato, sendo de total responsabilidade das equipes se informarem a respeito.
10. O jogador deve estar pronto no Battlefy e aguardar o seu oponente aceitar. Caso o oponente não apareça/aceite em até 15 minutos após o horário definido, o jogador que está aguardando deve comunicar a um organizador via Discord, no canal destinado aos resultados de Clash Royale, sendo declarada vitória automática ao jogador presente.
11. Se um jogador se desconectar da partida, o mesmo pode reconectar-se se ainda estiver acontecendo. Problemas de conexão é de responsabilidade do jogador, não dando a possibilidade de remake.

12. O cronograma a ser seguido é:

Classificatórias com início às 13h com jogos sequenciais, seguindo até as quartas de final.

Quartas de final com início às 13h com semifinais sequenciais.

Final dia 24.03 com início às 13h00, aproximadamente.

12. As partidas serão realizadas no modo Batalha amistosa 1v1 - com contagem de Elixir 1x durante os dois primeiros minutos, 2x no terceiro minuto, e caso necessário, 2 minutos de morte súbita, sendo o primeiro 2x de Elixir e o último minuto 3x de Elixir.

13. Uma captura da tela do resultado do jogo deve ser mandada no Discord na aba "resultados-clash" para computação do resultado na tabela do Battlefy

13. Se um bug ocorrer durante uma partida, os dois jogadores devem enviar capturas de tela para a organização, que irá decidir como proceder.

14. A escolha das cartas em seus decks é de total escolha e responsabilidade do jogador, havendo restrição somente se for lançada uma carta nova dentro do jogo durante o Campeonato.

15. O uso de qualquer forma de trapaça, softwares ilegais, cheat e emuladores é estritamente proibida e irá resultar em desqualificação imediata da equipe.

16 Haverá disputa de terceiro colocado.

ANEXO VI

CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2024

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-Atleta, identifique a modalidade. No caso de outro, identifique a função.

Função	<input type="checkbox"/>	Aluno-Atleta	(*)
	<input type="checkbox"/>	Técnico	
	<input type="checkbox"/>	Analista	
	<input type="checkbox"/>	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
