

Regulamento Oficial Campeonato Paulista de eSports



24/06/2020

REGULAMENTO GERAL

SUMÁRIO

CAPÍTULO I	4
Da Finalidade Do Evento	4
CAPÍTULO II	4
Da Justificativa	4
CAPÍTULO III	4
Dos Objetivos	4
CAPÍTULO IV	5
Da Realização	5
CAPÍTULO V	6
Do Cronograma	6
CAPÍTULO VI	7
Da Condição De Participação	7
CAPÍTULO VII	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 XIV	15
Da Cessão De Direitos	15
CAPÍTULO XV	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: CLASH ROYALE	18
ANEXO III	19
REGULAMENTO DE MODALIDADE: FIFA 20	19
ANEXO IV	20
REGULAMENTO DE MODALIDADE: LEAGUE OF LEGENDS	20
ANEXO V	22
FICHA DE SOLICITAÇÃO DE 2ª VIA DE CREDENCIAL	22
ANEXO VI	23
FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES	23
ANEXO VII	24
TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ALUNOS-ATLETAS	24
ANEXO VIII	25
TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA RESPONSÁVEIS DAS IES E COMISSÃO TÉCNICA	25

CAPÍTULO I

Da Finalidade Do Evento

Art.1º. O CPUE 2020 - 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.

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

Dos Objetivos

Art.3º. O CPUE 2020 tem por objetivos:

- a) Fomentar a prática dos eSports nos meios universitários com fins educativos e competitivos;
- b) Possibilitar a identificação de talentos nas instituições de ensino superior para o cenário competitivo nacional e internacional;
- c) Promover o espírito de comunidade nos universitários, estimulando a prática competitiva e a integração intrainstitucional e interinstitucional;
- d) Contribuir para o desenvolvimento integral do(a) aluno(a)-atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania pela prática esportiva;

CAPÍTULO IV

Da Realização

Art. 4º. O CPUE 2020 é uma realização da MVP Network em parceria com a Federação Universitária Paulista de Esportes (FUPE), tendo como apoiadoras às Instituições de Ensino nela federadas. O CPUE será realizado nos seguintes moldes:

§ 1º - Modalidades da CPUE 2020:

- a) League of Legends misto;
- b) Counter-Strike: Global Offensive misto;
- c) Clash Royale misto;
- d) EA FIFA 2020 misto.

§ 2º - Formato de campeonato:

- a) A competição acontecerá durante 4 finais de semana, sendo que nos primeiros 3 dias serão campeonatos no formato classificatório MD1 e single elimination (mata-mata).
- b) Cada campeonato classificatório irá pontuar os primeiros 8 times colocados de acordo com a tabela a seguir:

Colocação	Pontuação
1º colocado	classificação direta para quartas
2º colocado	13 pontos
3º - 4º colocados	9 pontos
5º - 8º colocados	5 pontos

- c) O primeiro colocado de cada campeonato classificatório será automaticamente classificado para as quartas de final e não poderá participar dos campeonatos qualificatórios subsequentes.
- d) Os 5 times mais bem classificados de acordo com a soma das pontuações dos três campeonatos classificatórios, excluindo os primeiros colocados de cada campeonato, serão classificados para as quartas de final.
- e) As quartas de final, as semifinais e a final ocorrerão em confronto direto, com os pormenores específicos de cada modalidade.
- f) O sistema de chaveamento utilizado será a BattleFy, uma das plataformas mais relevantes do mercado, que tem comunicação direta com os servidores da maioria dos jogos, facilitando a contabilização dos resultados das partidas, exceto para a modalidade Counter-Strike: Global Offensive que iremos usar uma plataforma especializada na modalidade para todo o campeonato, por conta do servidor específico para essa modalidade.

Art. 5º. Serão considerados etapas do CPUE 2020:

- a) 3 Campeonatos Classificatórios Online;
- b) Quartas de final, Semifinais e Final Online;

CAPÍTULO V

Do Cronograma

Art. 6º. As competições serão realizadas de acordo com o cronograma a seguir (também disponível no calendário [AQUI](#))

12/06 a 26/07 Período de inscrição nas modalidades;

27/07 a 31/07 Período para montagem das tabelas e preparações iniciais;

FIFA 20

01/08 - 1o campeonato Classificatório

02/08 - 2o campeonato Classificatório

15/08 - 3o campeonato Classificatório

22 e 23/08 - Quartas de Finais

29/08 - Semi Finais

30/08 - Finais

CLASH ROYALE

01/08 - 1o campeonato Classificatório

02/08 - 2o campeonato Classificatório

15/08 - 3o campeonato Classificatório

22 e 23/08 - Quartas de Finais

29/08 - Semi Finais

30/08 - Finais

LEAGUE OF LEGENDS

05/09 - 1o campeonato Classificatório

06/09 - 2o campeonato Classificatório

12/09 - 3o campeonato Classificatório

19 e 20/09 - Quartas de Finais

26/09 - Semi Finais

27/09 - Finais

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

03/10 - 1o campeonato Classificatório

04/10 - 2o campeonato Classificatório

10/10 - 3o campeonato Classificatório

17 e 18/10 - Quartas de Finais

24/10 - Semi Finais

25/10 - Finais

Obs: Os jogos acontecerão de forma simultânea e alguns serão escolhidos para a transmissão, à exceção do FIFA 20, cuja plataforma não disponibiliza suporte para transmissão em modo espectador.

§ 1º - Os jogos realizados nos Campeonatos Classificatórios Online acontecerão simultaneamente, começando às 13:00 BRT.

§ 2º - Os jogos realizados nas Quartas e Semifinais serão sequenciais, a partir das 13:00 BRT, não ocorrendo nenhum jogo simultâneo e serão transmitidos.

§ 3º - Os jogos realizados nas Finais serão transmitidos a partir das 13:00 BRT.

§ 4º - Todas as datas e horários da transmissão poderão ser modificadas a fim de garantir um bom andamento do campeonato e serão anunciados previamente no Discord do Campeonato.

Obs: não será permitido os times fazerem transmissão não oficial, sendo o canal do CPUE o canal de transmissão oficial do campeonato.

CAPÍTULO VI

Da Condição De Participação

Art. 7º. Terão direito à participação no CPUE 2020 alunos das Instituições de Ensino (IEs) filiadas à FUPE no ano de 2020.

§ **Parágrafo Único** - Alunos de IEs não filiadas poderão participar mediante inscrição e disponibilidade de vagas no campeonato. Essas vagas estão dispostas na tabela a seguir:

Modalidade	Número de Equipes	
	Mínimo	Máximo
League of Legends	4	64
Counter-Strike: GO	4	64
Clash Royale	4	64
FIFA	4	64

Art. 8º. Poderão participar do CPUE 2020 os alunos nascidos até 31 de Julho de 2003.

Art. 9º. Poderá participar do CPUE 2020, na qualidade de aluno-atleta, o aluno que estiver:

- a) Regularmente matriculado na IES no ato de inscrição;
- b) Atender aos demais requisitos estabelecidos neste regulamento.

Art. 10º. Cada participante (Dirigente, Comissão Técnica e aluno(a)-atleta) somente poderá estar inscrito e participar do CPUE 2020, no mesmo semestre, por uma única IE.

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

Art. 12º. Nenhum componente das delegações poderá participar da CPUE 2020 sem que seu nome conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela organização do campeonato.

CAPÍTULO VII

Da Composição Das Delegações

Art. 14º. As delegações são compostas pelas partes representantes de uma IE a participar do CPUE 2020, tais quais:

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

§ 1º – Cada modalidade coletiva a ser disputada pela delegação deverá ser representada por no máximo uma equipe por campus. A equipe é composta por seus alunos-atletas e membros da comissão técnica.

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

§ 3º - A quantidade de Representantes em uma Delegação será de no mínimo 1 (um), e no máximo o número de 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	10	0	1
Counter-Strike: GO	5	10	0	1
Clash Royale	1	2	0	1
FIFA	1	2	0	1

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

§ Parágrafo Único – As equipes e delegações podem ser formadas por atletas de diferentes campus da mesma faculdade/universidade, e, cada faculdade/universidade/campus poderá ter uma única representação, salvo exceções analisadas e aprovadas pela coordenação do CPUE.

Art. 17º. As 8 equipes de melhor desempenho em cada modalidade serão classificadas para as Quartas de Finais representando suas respectivas Instituições de Ensino.

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 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 subsequentes.

Art. 19º. As equipes classificadas para as Semifinais Online poderão inscrever 1 (um) analista para acompanhá-las a partir desta fase mediante preenchimento de Formulário Padrão (ANEXO VIII).

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 2020, cabendo-lhe algumas atribuições, conforme a seguir:

1. Responsável pela Instituição de Ensino:
 - a) Apresentar Documento de Identificação oficial com foto;
 - b) Apresentar Prova de vínculo à IE (atestado de matrícula);
 - c) Apresentar Termo de Participação como responsável pela IE (ANEXO VIII);
 - d) Representar oficialmente a IE em deliberações sobre o campeonato, reuniões, requisições de posicionamento, consultas e outras questões levantadas pela organização;
 - e) 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;
 - f) Orientar as equipes a seguirem as instruções e recomendações da organização para o prosseguimento das etapas do campeonato;
 - g) Informar imediatamente à organização quaisquer problemas, imprevistos ou questões que possam afetar a participação de sua delegação no CPUE 2020, 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) Apresentar Termo de Participação como Comissão Técnica (ANEXO VIII);
 - c) 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:
- c) Apresentar termo de participação como Aluno Atleta (ANEXO VII).

§ 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 inscricao@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 (inscricao@mvpnetwork.com.br), sem garantia alguma de concessão por parte da organização.

CAPÍTULO IX

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 12/06/2020 com o término no dia 26/07/2020. O formulário referente a inscrição de cada modalidade estará disponível para download no site oficial do CPUE.

§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 X

Do Sistema De Competição

Art. 26. As competições do CPUE 2020 serão realizadas se houver o mínimo de 4 (quatro) equipes inscritas em cada modalidade.

§ Parágrafo Único – Caso haja menos equipes inscritas que o mínimo requerido, o prosseguimento da modalidade será deliberado pela MVP Network em conjunto com a FUPE.

SEÇÃO I

Das Classificatórias e Eliminatórias

Art. 27. Para os campeonatos das 4 modalidades faremos uma classificatória online em formato de 3 campeonatos nas seguintes séries: single elimination (mata-mata).

27.1 Para o Clash Royale, serão no formato melhor de 3 partidas (MD3)

27.2 Para o FIFA, serão no formato mata-mata ida e volta.

27.3 Para o Counter-Strike: Global Offensive, serão no formato melhor de 1 partida (MD1)

27.4 Para o League of Legends, serão no formato melhor de 1 partida (MD1)

Art. 28. Em cada campeonato classificatório, serão pontuados os times nas posições de 2º ao 8º colocados nas pontuações conforme abaixo, sendo que o primeiro colocado terá classificação direta para as quartas de final.

Colocação	Pontuação
2º colocado	13 pontos

3º – 4º colocados	9 pontos
5º a 8º colocados	5 pontos

Art. 29. Ao final do terceiro campeonato classificatório serão somados os pontos de todas as equipes, o campeão de cada classificatória garante vaga direta para as quartas de finais, assim as 5 equipes mais pontuadas, excluindo-se os times já classificados, também se classificam para as quartas de finais.

Art. 30. As 8 equipes classificadas disputarão as quartas de finais, as 4 equipes vencedoras dessas partidas avançam para as semifinais.

Art. 31. As 4 equipes classificadas disputarão as semifinais, as 2 equipes vencedoras dessas partidas avançam para a final e as 2 equipes perdedoras disputam a 3º colocação.

Art. 32. A disputa de 3ª colocação será disputada entre as 2 equipes perdedoras no mesmo dia da final, não havendo transmissão.

Art. 33. A disputa do 1º colocado será disputada entre as 2 equipes vencedoras da semi final ocorrendo às 13:00 BRT e será transmitido no canal oficial do CPUE.

Formato das Partidas

Cada modalidade terá seu próprio formato de partidas, especificadas também no regulamento de cada uma das modalidades. O formato de partida poderá se diferir para cada etapa do campeonato, conforme abaixo:

Clash Royale

Classificatórias: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Quartas de final: partidas no formato MD5 (Melhor de 5 partidas)

Semifinal: partidas no formato MD5 (Melhor de 5 partidas)

Final: partidas no formato MD5 (Melhor de 5 partidas)

FIFA 20

Classificatórias: partidas no formato ida e volta MD2 (Melhor de 2 partidas com possibilidade de uma terceira partida)

Quartas de final: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Semifinal: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Final: partidas no formato MD5 (Melhor de 5 partidas)

League of Legends

Classificatórias: partidas no formato MD1 (Melhor de 1 partida)

Quartas de final: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Semifinal: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Final: partidas no formato MD5 (Melhor de 5 partidas)

Counter-Strike: Global Offensive

Classificatórias: partidas no formato MD1 (Melhor de 1 partida)

Quartas de final: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Semifinal: partidas no formato MD3 (Melhor de 3 partidas)

Final: partidas no formato MD5 (Melhor de 5 partidas)

SEÇÃO II

Das Regras Das Modalidades

Art. 28. O CPUE 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: Global Offensive

Anexo II - Regulamento de Modalidade: Clash Royale

Anexo III - Regulamento de Modalidade: FIFA

Anexo IV - Regulamento de Modalidade: League of Legends

Art. 29. As competições do CPUE 2020 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.

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 XI

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 XIV

Da Cessão De Direitos

Art. 35. Todos os integrantes das delegações e as Instituições de Ensino, assim como quaisquer outros participantes CPUE 2020, 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 2020 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 XV

Da Conduta Dos Participantes

Art. 36. As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do CPUE 2020:

- 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.

CAPÍTULO XVI

Das Disposições Gerais

Art. 39. Para todos os fins, os participantes dos CPUE 2020 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 2020 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, modificadas ou complementadas 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.

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 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.
3. Não há restrição de patente para participação no campeonato.
4. As contas dos atletas devem estar elegíveis para jogar na plataforma especializada no jogo ainda a ser definida.
5. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do Counter-Strike: Global Offensive poderão ser impedidos de participar da competição.
6. As partidas ocorrerão entre duas equipes com 5 (cinco) jogadores cada. Não será permitido o início de qualquer partida com déficit de jogadores, sendo considerado assim desclassificação por falta e/ou desistência (W.O.).
7. Os mapas elegíveis para o campeonato serão os mesmos do competitivo.
8. Cada equipe tem direito a 6 (seis) minutos de pause no jogo. Cada time poderá utilizar no máximo 3 pausas táticas com duração de no máximo 2 minutos cada.
9. Em caso de desconexão de um dos jogadores será utilizado o sistema de pausa técnica de 5 (cinco) minutos para aguardo do retorno do jogador. Caso o tempo de pausa se esgote, o jogo deve ser continuado. Se não houver reconexão, o time com o jogador faltante pode optar por desistência ou continuar a partida com um jogador a menos.
10. Não é permitido jogar com bot.
11. Caso a equipe use de má fé e fique pausando e iniciando a partida, a mesma poderá ser punida com a desclassificação da etapa.
12. Na ocorrência de uma partida empatar o placar (15 a 15), será utilizado o sistema de Overtime.
 - 12.1 A partida é prorrogada e jogam-se mais 6 rounds, ganha quem chegar aos 19 pontos. Caso tenha mais um empate (18 a 18), mais um overtime é jogado. A fórmula é repetida quantas vezes forem necessárias, até que um time leve quatro dos seis pontos de uma prorrogação.

ANEXO II

REGULAMENTO DE MODALIDADE: CLASH ROYALE

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este regulamento.
2. Os jogadores deverão estar presentes no Discord 15 minutos antes do horário de realização da partida.
3. Para entrar em contato com o seu adversário, os jogadores deverão utilizar o Discord oficial da Organização ([Discord](#)).
4. Os jogadores não podem alterar o nick durante o campeonato, devendo manter o mesmo passado para a Organização.
5. Ao participar do campeonato, todos os jogadores concordam que sua conta seja vista por terceiros.
6. As partidas durante os Campeonatos Classificatórios se darão no formato melhor de três partidas (MD3).
7. As quartas de final, semi finais e final serão jogos MD5.
8. As disputas das semi finais e final terão banimento de carta que acontecerá com o auxílio da Organização através do Discord oficial e as cartas banidas serão divulgadas no clã do Campeonato.
9. Todas as partidas terão chaveamento disponibilizado pela organização. Nos Playoffs os jogadores deverão entrar no clã do Campeonato, que será disponibilizado no canal oficial da competição. Partidas jogadas fora do clã não serão consideradas
10. 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.
11. O jogador deve solicitar batalha dentro do clã 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.

12. Se um jogador se desconectar da partida, o mesmo pode reconectar-se a partida se ainda estiver acontecendo. Problemas de conexão é de responsabilidade do jogador, não dando a possibilidade de remake.

13. 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.

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

15. 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.

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

ANEXO III

REGULAMENTO DE MODALIDADE:

FIFA 20

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 20;
 - 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. Em caso de empate na soma dos placares, o vencedor será decidido por novo jogo com Golden Goal.
10. 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.
11. Caso o jogador não consiga retornar para os outros jogos do torneio, será dado como desclassificado
12. 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. Cada equipe tem direito a 10 (dez) minutos de pausa no jogo e a organização tem mais 10 (dez) minutos. A organização poderá, se julgar necessário ou justo, doar até 5 (cinco) minutos de pausa para cada equipe

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

6.1.1. Perda de conexão não intencional;

6.1.2. O mau funcionamento de um hardware ou software;

6.1.3. Interferência física com o jogador.

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

6.3. Árbitros do CPUE 2020 podem ordenar a pausa de um jogo a qualquer momento.

7. 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

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

8. Não é permitido Pick Coringa.

9. Jogadores não poderão alterar seus nomes de invocador após o ato da inscrição.

10. É obrigatório o uso da ferramenta Pro Draft (<http://prodraft.leagueoflegends.com/>) para Picks e Bans. Os times são responsáveis por criar a partida na ferramenta Pro Draft e fornecer à Organização, via Discord, um print de confirmação ao final das escolhas. A não utilização da ferramenta acarretará na perda da partida para ambas as equipes. O coach de cada time pode participar do Pro Draft, mas fica vetada sua entrada na sala da partida durante os Picks e Bans. O descumprimento da regra deve ser notificado ao administrador responsável e o time que infringiu a regra se torna perdedor da partida.

10.1 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 equipe.

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

11.1. Menor tempo médio de vitórias;

11.2. Maior média de gold acumulado.

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

13. Na primeira partida de uma MD3 (fase eliminatória), 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, caso seja necessária uma terceira partida, a equipe que tiver vencido no menor tempo escolhe o lado.

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

15. No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

16. Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após a autorização da equipe adversária.

16.1. As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos oficiais do CPUE 2020. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

16.1.1. Se um oficial 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);

16.1.2. Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;

16.1.3. Caso um oficial do CPUE 2020 determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

17. Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida 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 oficiais 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:

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

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

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

18. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

19. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros e oficiais do CPUE 2020.

19.1. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violar as regras e/ou padrões de integridade poderão acarretar em penalidades.

20. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do Campeonato de LoL do CPUE 2020 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização do CPUE 2020, que são finais.

21. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

22. Os casos omissos serão resolvidos pela Administração da modalidade, com anuência da Gerência não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

ANEXO VI

FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES

CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2020

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	<input type="checkbox"/>	Aluno-A 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.

Nome Completo	
CPF	
Data de Nascimento	
Matrícula (*)	

_____, ____ de _____ de 2020.

Nome e Assinatura do Responsável pela Instituição de Ensino

- 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.**

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ALUNOS-ATLETAS**CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2020**

Modalidade					
IE					
Dados Cadastrais do Aluno(a)-Atleta					
Nome					
RG		CPF		Data de Nasc.	
Email				Nº Matrícula	

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como aluno(a)-atleta acima inscrito no **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**, disponível no site www.cpue.com.br.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretroatável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto no Regulamento Geral do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**.
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a mim no decorrer da competição.

ASSINATURA DO ALUNO(A)-ATLETA

4. Declaro que o aluno(a)-atleta acima está devidamente matriculado na Instituição de Ensino acima mencionada e que sua inscrição está de acordo com o que estabelece o Regulamento do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**.

ASSINATURA DO REPRESENTANTE DA IE

_____, ____ de _____ de 2020.

Esta ficha deverá ser entregue à MVP Network no ato da inscrição das delegações da Instituição de Ensino acima mencionada a participarem do respectivo evento do Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020.

ANEXO VIII

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA RESPONSÁVEIS DAS IES E COMISSÃO TÉCNICA					
CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2020					
Função					
IE					
Dados Cadastrais do Participante					
Nome					
RG		CPF		Data de Nasc.	
Email				Telefone	

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como participante acima inscrito no **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**, disponível no site www.cpue.com.br.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretratável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto no Regulamento Geral do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**.
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a mim no decorrer da competição.

ASSINATURA DO(A) PARTICIPANTE

_____, ____ de _____ de 2020.

Esta ficha deverá ser entregue à MVP Network no ato da inscrição das delegações da Instituição de Ensino acima mencionada a participarem do respectivo evento do Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020.

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA RESPONSÁVEIS DAS IES E COMISSÃO TÉCNICA**CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2020**

Função					
IE					
Dados Cadastrais do Participante					
Nome					
RG		CPF		Data de Nasc.	
Email				Telefone	

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como participante acima inscrito no **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**, disponível no site www.cpue.com.br.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretratável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto no Regulamento Geral do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020**.
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a mim no decorrer da competição.

ASSINATURA DO(A) PARTICIPANTE

_____, ____ de _____ de 2020.

Esta ficha deverá ser entregue à MVP Network no ato da inscrição das delegações da Instituição de Ensino acima mencionada a participarem do respectivo evento do Campeonato Paulista Universitário de eSports 2020.