

**CAMPEONATO**

**CYBERCERBERUS**

**E-SPORTS**



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VALORANT

### Sumário

#### GLOSSÁRIO

#### DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

#### TÍTULO I

##### *CAPÍTULO I*

##### DA FINALIDADE DO EVENTO

##### *CAPÍTULO II*

##### DOS OBJETIVOS

#### TÍTULO II

##### *CAPÍTULO I*

##### DA INSCRIÇÃO

##### DOS JOGADORES PARTICIPANTES

##### *CAPÍTULO II*

##### DO DISCORD

##### DA PREMIAÇÃO

#### TÍTULO III

##### *CAPÍTULO I*

##### DOS CRONOGRAMAS

#### TÍTULO IV

##### *CAPÍTULO I*

##### DAS TRANSMISSÕES OFICIAIS





## GLOSSÁRIO

**Bug** – Uma das possíveis funções que pode ser desempenhada por um jogador dentro de uma equipe no jogo. Trata-se de um erro de funcionamento do software, o qual pode vir a comprometer o andamento da partida.

**Coach** – Trata-se de termo utilizado nas competições de E-sports para indicar o técnico da equipe.

**E-sports** – É o termo utilizado para fazer referência às modalidades e às competições de jogos eletrônicos.

**Forfeit** - Desistência.

**MD1** – Melhor de 1 – Em partidas MD1, apenas uma partida é disputada.

**MD3** – Melhor de 3 – Em partidas MD3, serão disputadas até 3 partidas, sendo que o time que vencer duas, será o vencedor da disputa.

**Staff** - Membros representantes da Atlético.



## DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** — Este regulamento é o conjunto das disposições que regem Cyber Cerberus e é soberano durante a realização da competição.

**Art. 2º** — As Atléticas participantes declaram-se cientes deste Regulamento, se submetendo, assim, às consequências que dele possam decorrer.

**Art. 3º** — É de competência da Organização da Cyber Cerberus interpretar este Regulamento, zelar pela sua execução, e resolver casos omissos.

## TÍTULO I

### CAPÍTULO I

#### DA FINALIDADE DO EVENTO

**Art. 4º** — A Cyber Cerberus tem por finalidade fomentar a participação em atividades esportivas de forma on-line e promover a ampla mobilização da juventude universitária brasileira em torno do esporte eletrônico.

## CAPÍTULO II

### DOS OBJETIVOS

**Art. 5º** — A CyberCerberus têm por objetivos:

§ 1º - Incentivar a prática de esportes eletrônicos;

§ 2º - Declarar a atlética campeã da Cyber Cerberus;

§ 3º - Promover a integração entre as atléticas



**TÍTULO II**  
**CAPÍTULO I**  
**DA INSCRIÇÃO**

**Art. 6º** — Estarão aptas a participar da Cyber Cerberus, as Atléticas que se inscreverem e que atendam às condições e requisitos necessários para jogar partidas online durante os dias no final de semana.

**Art. 7º** — As Atléticas poderão inscrever 1 equipe em cada modalidade.

**Art. 8º**—As Atléticas participantes devem atender a todas as exigências deste Regulamento e realizar a inscrição durante o prazo previsto no Calendário da Competição.

**§ 1º** - As Atléticas convidadas deverão realizar sua inscrição através do site <https://www.nextplayer.com.br/> a partir do dia 19 até o dia 30, considerando que o número de vagas para participação na competição é limitado.

**§ 2º** - A taxa de inscrição será gratuita.

**Art. 9º** — Os dados e documentos necessários para realizar a inscrição são:

**§ 1º** - Informações e documentos da Atlética:

- a) Nome da Instituição de Ensino;
- b) Cidade;
- c) Estado;
- d) Nome da Atlética;
- e) Nome da equipe de E-sports;
- f) Logo utilizado pela equipe de E-sports (png em alta, pdf, .ai ou psd);

**§ 2º** - Informações e documentos dos Jogadores:

- a) Nome completo;
- b) Nome do Invocador/Riot ID/Nick/PSN ID;
- c) Telefone;



d) Curso;

## **DOS JOGADORES PARTICIPANTES**

**Art. 10º** — A Atlética participante somente poderá se fazer representar na competição por jogadores que estejam devidamente matriculados ou formados na mesma IES e cursos aos quais a Atlética é vinculada.

§ 1º - Não serão aceitos alunos com matrícula trancada, suspensa ou inativa. As matrículas em cursos livres ou de integração com ensino médio, ofertadas pelas IES, não serão aceitas.

§ 2º - Serão aceitos como documentos comprobatórios do vínculo do Jogador com a IES, desde que contenham obrigatoriamente o número de matrícula, CPF e RG, apenas os seguintes:

- a) Histórico acadêmico;
- b) Pré-matrícula;
- c) Carteira de identificação oficial da Instituição;
- d) Carteira de identificação oficial da UNE;
- e) Comprovante de matrícula oficial da Instituição;
- f) Declaração de matrícula;
- g) Diploma;

§ 3º - Caso a quantidade mínima de times (4) não for atingida até o dia 28 de junho, a organização poderá convidar outras atléticas de fora da Universidade para participar.

**Art. 11º** — Os atos inadequados e antidesportivos poderão ser reportados à Organização mediante a apresentação de provas concretas (captura da tela, por exemplo), a qual tomará as providências após a verificação dos fatos. É obrigatório enviar as provas das denúncias no canal de texto específico do discord oficial do campeonato.



§ 1º - Para reportar, basta que qualquer membro da equipe que esteja presente na partida chame a organização e relate o ocorrido.

§ 2º - A equipe que realizar dois reportes falsos em uma mesma partida poderá ser penalizada com o W.O. após análise dos fatos pela Organização.

§ 3º - Será considerado como reporte falso, qualquer conduta anti desportiva, como, por exemplo, o reporte feito com o objetivo de atrapalhar o bom andamento da partida.

§ 4º - Os casos de jogadores com NickNames ofensivos serão analisados e julgados pela Organização.

§ 5º - Para fins de apuração de reporte, serão consideradas apenas as provas obtidas na partida, ou em chat prévio à partida.

## CAPÍTULO II

### DO DISCORD

**Art. 12º** — É obrigatório a utilização do discord oficial do campeonato. Cada time deverá entrar na sua respectiva categoria.

§ 1º - Quando necessário, a critério da organização, é possível a staff entrar no canal de comunicação do time para validação e conferência de jogadores, que será feito aleatoriamente em todas as etapas.

**Art. 13º** — O Discord servirá para:

- a) Acessar o sorteio das chaves e para acompanhar os jogos;
- b) Contestações;
- c) Reportar irregularidades;
- d) Tirar dúvidas;
- e) Reportar resultados;
- f) Participantes do campeonato e para staff.



## DA PREMIAÇÃO

**Art. 14º** — Para as 3 atléticas que somarem a maior pontuação ao final do campeonato, a premiação será:

a) 1ª colocada: R\$ 300,00 + 1 Whisky + 5 Canecas da Psicóticos + Red Bull

b) 2ª colocada: 1 Kit Passaúna + Red Bull

c) 3ª colocada: 1 Kit Passaúna + Red Bull

**Art. 15º** — A organização se responsabiliza com a entrega apenas para a cidade de Curitiba e região metropolitana.

## TÍTULO III

### CAPÍTULO I

#### DOS CRONOGRAMAS

**Art. 16º** — As datas de realização do campeonato serão regidas pelo cronograma abaixo:

- 03 de julho - oitavas de final e quartas de final
- 04 de julho - semifinal e final

**Art. 17º** — A organização tem o direito de alterar o início e fim de eventos conforme fatores internos ou externos.

§ 1º - A decisão será publicada no instagram da Atlético Psicóticos (@psicoticosup) e no discord oficial do evento <https://discord.gg/UBnCyc8hAP>.

## TÍTULO IV

### CAPÍTULO I

#### DAS TRANSMISSÕES OFICIAIS

**Art. 18º** — Qualquer partida do torneio está sujeita a ser selecionada para fins de transmissão.





§ 1º - A Comissão Organizadora irá informar as equipes se sua partida for selecionada para transmissão.

**Art. 19º** — Ao se inscreverem, os jogadores concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VALORANT

### DO REGISTRO

**Art. 1º** — A equipe deverá realizar sua inscrição na plataforma NEXT PLAYER, visto que será esta a plataforma utilizada para a realização da competição.

**Art. 2º** — O Capitão do Time deverá criar o perfil da equipe na plataforma NEXT PLAYER e convidar os demais jogadores para fazer parte da mesma. O link da plataforma encontra-se a seguir: <https://www.nextplayer.com.br/>

### ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

**Art. 3º** — Todos os jogadores devem cumprir os seguintes requisitos:

- a) Ter uma conta do jogo Valorant válida (no seu nome);
- b) Ter uma conta NEXT PLAYER válida (no seu nome).
- c) Ter uma conta no discord válida (no seu nome);
- d) Ter uma conexão estável de Internet.

**Art. 4º** — É proibido qualquer apelido que seja puramente comercial (por exemplo, nomes de produtos), difamatório, pejorativo, ofensivo, vulgar, obsceno, anti-semítico, incitar o ódio ou ofender as boas maneiras, são estritamente proibidos.

§ 1º - É proibida a utilização de ortografia alternativa, caractere especial, texto sem sentido ou ortografia incorreta para evitar os requisitos mencionados acima.

**Art. 5º** — Se qualquer participante tiver registrado duas ou mais contas em seu nome, sejam elas de Discord, ou Valorant, esse jogador e todas as suas contas serão imediatamente desclassificadas.



**Art. 6º** — Os jogadores que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitos a sanções e penalidades.

**Art. 7º** — Os jogadores banidos durante a temporada não poderão mais jogar e não estão autorizados a participar de nenhum jogo futuro.

§ 1º - Se um jogador burlar essa regra, por exemplo, utilizando uma conta diferente para jogar, sua equipe será imediatamente desqualificada e perderá qualquer prêmio.

**Art. 8º** — É proibido o compartilhamento de contas entre os jogadores.

§ 1º - Os casos conhecidos de compartilhamento de contas estarão sujeitos a penalidades a critério exclusivo da NEXT PLAYER.

## ELEGIBILIDADE DA EQUIPE

**Art. 9º** — Cada Atlética poderá inscrever um time na competição de Valorant, sendo 5 (cinco) jogadores titulares e até 2(dois) reservas.

**Art. 10º** — As equipes devem ter o mínimo de 5 jogadores e o máximo de 7 inscritos no torneio que cumpram os requisitos de elegibilidade descritos no artigo 3º.

**Art. 11º** — Capitão - Um dos jogadores deverá ser nomeado capitão da Equipe.

§ 1º - Toda comunicação feita à equipe será através do capitão.

§ 2º - Os capitães de equipe serão responsáveis pela organização geral de sua equipe, apresentando alinhamentos e resultados, fazendo capturas de tela precisas como prova de forfeits e atuando como o principal ponto de contato com a NEXT PLAYER e os organizadores do Torneio.

§ 3º - Em alguns casos, as responsabilidades administrativas de um capitão de equipe podem ser assumidas por um gerente não jogador, como um coach, responsável da atlética, etc.

## LOBBIES E HOSPEDAGEM

**Art. 12º** — As Partidas serão feitas por um host privado pelo próprio jogo



**Art. 13º** — Pelo menos um integrante do time deve adicionar o perfil do responsável pelo jogo para que seja realizado a criação do lobby. O responsável pela modalidade será informado através do nosso servidor do discord.

## ESTRUTURA DO TORNEIO

**Art. 14º** — O torneio será disputado por até 8 equipes.

**Art. 15º** — As seguintes etapas estarão presentes:

- a) Oitavas de Final;
- b) Quartas de Final;
- c) Final;

## OITAVAS DE FINAL

**Art. 16º** — As Equipes serão divididas entre os grupos através de sorteio.

**Art. 17º** — Cada Equipe realizará 1 partida em cada time.

**Art. 18º** — As partidas serão disputadas no formato melhor de um (md1).

**Art. 19º** — Os 4 times que ganharem as partidas passarão para as quartas de final. Os times que não passarem serão eliminados.

**Art. 20º** — Caso os jogos empatem no período normal, será realizado *overtime* até que seja designado um vencedor.

**Art. 21º** — As oitavas de final ocorrerão no dia **03 de julho**, a partir das 14h do horário oficial de Brasília.

## QUARTAS DE FINAL

**Art. 22º** — As 4 equipes que passarem das oitavas de final, irão disputar as quartas de final no formato melhor de um (md1).

**Art. 23º** — As partidas dessa fase acontecerão no dia **03 de julho**, após o encerramento das partidas de oitavas de final. As equipes serão divulgadas pelo discord oficial do evento, de acordo com o Art. 13º.



## FINAL

**Art. 24º** — As 2 equipes que vencerem as quartas de final, irão disputar a final no formato melhor de três (md3).

**Art. 25º** — As partidas dessa fase acontecerão no dia **04 de julho**, a partir das 14h do horário oficial de Brasília.

**Art. 26º** — Será consagrada campeã a equipe que ganhar a série da final.

**Art. 27º** — Será consagrada vice-campeã a equipe que perder a série da final.

## DAS DEMAIS COLOCAÇÕES

**Art. 28º** — As demais colocações serão obtidas considerando o sistema de confrontos, da seguinte forma:

- a) As duas equipes que perderam nas quartas de final irão disputar uma partida melhor de três e o vencedor irá ficar com o terceiro lugar.
- b) Os demais jogadores serão colocados de acordo com a quantidade de rounds ganhos.

## DOS JOGOS

**Art. 29º**— Em caso de WO, será considerada vencedora a Equipe que tiver comparecido regularmente para a realização da partida, sendo contado 1x0 e, consequentemente, perdedora a Equipe que não tiver comparecido, sendo contado como 0x1. O tempo adotado pela vitória será a média de tempos das outras partidas da rodada do devido grupo.

**Art. 30º**— Os jogos serão realizados on-line.

**Art. 31º**— Todos os 6 mapas de jogo estarão disponíveis:

- 1) Split
- 2) Icebox
- 3) Breeze
- 4) Haven





5) Bind

6) Ascent

**Art. 32º**— Os mapas serão definidos por sorteio e informados em meio oficial (discord da organização), em canal de texto específico <https://discord.gg/UBnCyc8hAP> .

