

Regulamento Oficial

Campeonato Paulista de

eSports



19/06/2019
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	5
Do Cronograma.....	5
CAPÍTULO VI	6
Da Condição De Participação	6
CAPÍTULO VII	7
Da Composição Das Delegações.....	7
SEÇÃO I.....	8
___Das Classificatórias Online.....	8
SEÇÃO II.....	8
___Das Semifinais Online	8
SEÇÃO III.....	9
___Da Final Ao Vivo.....	9
CAPÍTULO VIII	9
Da Documentação E Atribuições Dos Participantes	9
CAPÍTULO IX	11
Dos Prazos E Procedimentos De Inscrição	11
CAPÍTULO X	12
Do Sistema De Competição	12
SEÇÃO I.....	12
___Do Sistema Suíço.....	12
SEÇÃO II.....	13
___Das Regras Das Modalidades.....	13
CAPÍTULO XI	14
Da Premiação	14
CAPÍTULO XII	15
Dos Uniformes	15



CAPÍTULO XIII	15
Dos Equipamentos.....	15
CAPÍTULO XIV	16
Da Cessão De Direitos.....	16
CAPÍTULO XV	16
Da Conduta Dos Participantes	16
CAPÍTULO XVI.....	17
Das Disposições Gerais	17
ANEXO I.....	18
REGULAMENTO DE MODALIDADE: HEARTHSTONE.....	18
ANEXO II.....	19
REGULAMENTO DE MODALIDADE: OVERWATCH	19
ANEXO III.....	20
REGULAMENTO DE MODALIDADE: FIFA 19.....	20
ANEXO IV.....	22
REGULAMENTO DE MODALIDADE: LEAGUE OF LEGENDS	22
ANEXO V.....	25
FICHA DE SOLICITAÇÃO DE 2ª VIA DE CREDENCIAL	25
ANEXO VI.....	26
FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES.....	26
ANEXO VII.....	27
TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ALUNOS- ATLETAS	27
ANEXO VIII.....	28
TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA RESPONSÁVEIS DAS IES E COMISSÃO TÉCNICA	28



CAPÍTULO I

Da Finalidade Do Evento

Art.1º. O CPUE 2019 - 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 2019 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 2019 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 2019:

- a) League of Legends misto;
- b) Overwatch misto;
- c) Hearthstone misto;
- d) EA FIFA 2019 masculino;
- e) EA FIFA 2019 feminino.

§ 2º - Formato de campeonato:

- a) A competição seguirá no formato Chave Suíça até que os times classificados para as semifinais sejam determinados. As semifinais e a final ocorrerão em confronto direto, com os pormenores específicos de cada modalidade.
- b) 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.

Art. 5º. Serão considerados etapas do CPUE 2019:

- a) Classificatórias Online;
- b) Semifinais Online;
- c) Final Ao Vivo

CAPÍTULO V

Do Cronograma

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

27/06 a 27/07 Período de inscrição nas modalidades;

03/08 a 10/08 Período para montagem das tabelas e preparações iniciais;



17/08, 18/08, 24/08 e 25/08 Classificatórias Online, com jogos simultâneos sem transmissão;

31/08 e 01/09 Semifinal online, com jogos individuais e transmissão de cada jogo, à exceção do FIFA 2019, cuja plataforma não disponibiliza suporte para transmissão em modo espectador.

31/08 - 13:00 – EA FIFA 19 (masculino e feminino – formato Ida e volta)

31/08 - 11:00 – Overwatch (formato MD5)

01/09 - 10:00 – Hearthstone (formato MD5)

01/08 - 13:00 – League of Legends (formato MD3)

14/09 – Final ao Vivo

§ 1º - Os jogos realizados nas Classificatórias Online acontecerão simultaneamente, começando às 11:00 BRT.

§ 2º - Os jogos realizados na Semifinal Online serão sequenciais, a partir dos horários estipulados no cronograma acima, não ocorrendo nenhum jogo simultâneo.

§ 3º - Todas as datas e horários da transmissão e jogos das semifinais poderão ser modificadas a fim de garantir um bom andamento do campeonato.

CAPÍTULO VI

Da Condição De Participação

Art. 7º. Terão direito à participação no CPUE 2019 alunos das Instituições de Ensino (IEs) filiadas à FUPE no ano de 2019.

§ 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
Hearthstone	4	64
Overwatch	4	16
FIFA Feminino	4	32
FIFA Masculino	4	32

Art. 8º. Poderão participar do CPUE 2019 os alunos nascidos até 31 de Julho de 2002.

§ Parágrafo Único – Para as modalidades League of Legends e FIFA 19, poderão participar do CPUE os(as) alunos(as)-atletas nascidos no período compreendido entre



1º de janeiro de 1994 a 31 de dezembro de 2001. Como regra dos Jogos Universitários Brasileiros – JUBs 2019.

Art. 9º. Poderá participar do CPUE 2019, na qualidade de aluno-atleta, o aluno que estiver:

- a) Regularmente matriculado na IES até o dia 12 de Agosto de 2019;
- 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 2019, no mesmo semestre, por uma única IE.

Art. 11º. Cada aluno(a)-atleta só poderá participar de 01 (uma) modalidade esportiva no CPUE.

Art. 12º. A credencial no caso de um evento Presencial é de uso obrigatório, pessoal e intransferível, sendo o único documento que dá condição de participação na competição e acesso às áreas de competidores na Final Presencial.

§ 1º - Todo integrante de delegação somente poderá ser credenciado para exercer uma única função no evento presencial.

§ 2º - Um representante da organização procederá à conferência da documentação exigida em todas as participações do (a) aluno(a)-atleta, membros da Comissão Técnica e dirigentes no CPUE 2019;

§ 3º - Em caso de perda da credencial, a organização deve ser procurada imediatamente para a retirada da 2ª via, mediante o preenchimento do Formulário Padrão (anexo 5) e a apresentação de um documento original com foto previsto por este regulamento.

Art. 13º. Nenhum componente das delegações poderá participar da CPUE 2019 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 2019, tais quais:

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



§ 1º – Cada modalidade 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 - A quantidade de Representantes em um 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
Hearthstone	1	2	0	1
Overwatch	6	12	0	1
FIFA Feminino	1	2	0	1
FIFA Masculino	1	2	0	1

Art. 16º. Cada delegação poderá inscrever 1 (uma) equipe por campus em cada modalidade.

§ Parágrafo Único – As equipes podem ser formadas por alunos de diferentes Campus. No caso de mais de uma inscrição por Campus, a primeira equipe inscrita ficará com a vaga.

Art. 17º. As 4 equipes de melhor desempenho em cada modalidade serão classificadas para as Semifinais Online representando suas respectivas Instituições de Ensino.

SEÇÃO II

Das Semifinais Online

Art. 18º. As delegações com equipes classificadas para as Semifinais Online somente serão representadas nas modalidades em que se classificaram.

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.

SEÇÃO III

Da Final Ao Vivo

Art. 21º. Estarão classificadas para a Final Ao vivo as equipes vencedoras das Semifinais Online.

§ 1º - Em caso de desclassificação, a vaga na Final Ao vivo será da equipe que enfrentou nas Semifinais Online a equipe desclassificada.

Art. 22º. O quantitativo de alunos(as)-atletas e membros da comissão técnica por equipe se dará como na tabela abaixo:

Modalidade	Alunos(as)-Atletas		Comissão Técnica	
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
League of Legends	5	10	0	3
Hearthstone	1	2	0	3
Overwatch	6	12	0	3
FIFA Feminino	1	1	0	3
FIFA Masculino	1	1	0	3

CAPÍTULO VIII

Da Documentação E Atribuições Dos Participantes

Art. 23º. Todo participante deverá apresentar as documentações requeridas para a inscrição no CPUE 2019, 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 na CPUE 2019, 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).

4. Profissional de imprensa

- a) Apresentar Documento de Identificação oficial com foto;
- b) Apresentar termo de participação como Comissão Técnica (ANEXO VIII).

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

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

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



CAPÍTULO 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.

§ 3º - No caso de uma Final Presencial, a homologação de cada inscrição para esta Final Presencial somente ocorrerá diante de:

- a) Apresentação dos Termos de Responsabilidade e Cessão de Direitos (ANEXOS VII e VIII);
- b) Verificação da regularidade da inscrição de cada participante.

Art. 25. O período de inscrição de todas as modalidades se inicia no dia 27/06/2019 com o término no dia 27/07/2019. Os representantes das universidades receberão por e-mail os formulários referentes a inscrição de cada modalidade, que deverão ser preenchidos dentro do prazo determinado.

§ 1º - Representantes de IEs federadas que não tenham recebido os formulários de inscrição, deverão entrar em contato através do e-mail: contato@mvpnetwork.com.br.

§ 2º - Representantes de IEs não federadas que desejam participar devem entrar em contato através do email contato@mvpnetwork.com.br para a requisição de vagas disponíveis.

§ 3º - 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 2019 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

Do Sistema Suíço

Art. 27. A competição das modalidades obedecerá, nas Classificatórias Online, o Sistema Suíço de disputa. Atualmente o sistema mais utilizado em torneios de modalidades como Hearthstone, Counter-Strike: Global Offensive, Magic: The Gathering, entre outros.

O Sistema Suíço consiste em um número pré-determinado de rodadas, de acordo com a quantidade de equipes inscritas, tal qual a seguinte relação:

Número de Equipes	Número de Rodadas
Até 16	4
17-32	5
33-64	7

Além disso, o sistema segue as seguintes regras:

- a) Duas equipes não se enfrentam mais que uma vez;
- b) Na rodada 1 o chaveamento é feito através de sorteio;
- c) Nas demais rodadas, pareiam-se equipes com pontuações iguais;
- d) No caso de impossibilidade de pareamento por pontuações iguais, o confronto será entre concorrentes com a pontuação mais próxima o possível.

§ 1º - Cada modalidade terá jogos em 2 (dois) dias diferentes para cumprir todos os rounds necessários.

§ 2º - Se necessário, equipes que não possuem mais chance de classificação poderão realizar mais jogos para cumprir rounds. A opção por não participar destas partidas resulta em vitória automática ao oponente por placar mínimo.

§ 3º – Critério de Desempate: Pontos Buchholz.

Buchholz é a soma das pontuações das equipes no torneio. No caso de empate, se favorece quem enfrentou os maiores pontuadores. A pontuação é gerada automaticamente pelo sistema de chaveamento.



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: Hearthstone

Anexo II - Regulamento de Modalidade: Overwatch

Anexo III - Regulamento de Modalidade: FIFA

Anexo IV - Regulamento de Modalidade: League of Legends

Art. 29. As competições do CPUE 2019 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 indicado 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 - No evento de uma Final Presencial, toda equipe ou aluno(a)-atleta participante deverá estar no local de competição 2 (duas) horas antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será requisitada a documentação prevista neste Regulamento. Será considerado perdedor por ausência (WO.), o(a) aluno (a)-atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

§ 3º- 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.

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.

§ Parágrafo Único – Nestes casos, à critério da Gerência de Competição e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar dois ou mais jogos em um mesmo dia.

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



Art. 33. No evento de uma Final Presencial, somente será permitida a presença dentro das áreas de competições os(as) alunos(as)-atletas uniformizados e Comissão Técnica, desde que todos estejam regularmente identificados com sua credencial oficial do evento em posse da equipe de arbitragem. Qualquer Oficial da respectiva delegação poderá permanecer na área de competição, mesmo que ele não esteja atuando como técnico, desde que devidamente identificado e com sua credencial em posse da equipe de arbitragem.

§ Parágrafo Único – A presença de membros da comissão técnica ou de jogadores reserva no palco, durante a partida, será sancionada pela Organização.

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.

Art. 35. Os primeiros colocados das modalidades de League of Legends e FIFA 19 (feminino e masculino) serão classificados para participar dos Jogos Universitários Brasileiros de 2019, representando o Estado de São Paulo.

§ Parágrafo Único – Apenas na presente edição (2019), por determinação da FUPE, o Campeão do League of Legends terá que jogar uma MD3 com a equipe campeã do Campeonato Paulista Universitário de 2018, a saber, a UFABC, pela vaga no JUBs



2019. Para as demais edições, o Campeão do CPUE garante do League of Legends garante a vaga, conforme o caput do presente artigo.

CAPÍTULO XII

Dos Uniformes

Art. 36. O uniforme oficial completo é composto por camisas idênticas para todos os jogadores, apenas com variação de nomes, calças jeans e sapatos fechados.

Art. 37. Nos uniformes é permitido patrocínio, desde que os patrocinadores não façam alusão a propaganda de conteúdo político, pornográfico, filosófico, cigarros e bebidas alcoólicas.

Art. 38. No evento de uma Final Presencial, os Jogadores devem vestir uniforme oficial da equipe durante todas as partidas desta etapa, entrevistas, pós-partidas e outras produções de conteúdo presenciais do evento.

Art. 39. Cada IEs será responsável pelo fornecimento dos próprios uniformes

Art. 40. Outras vestimentas estão sujeitas a aprovação prévia dos oficiais da MVP.

Art. 41. Caso o jogador precise usar uma peça que não faz parte do uniforme oficial, esta deverá estar por baixo de uma peça oficial do uniforme. Em nenhum momento será permitido que um jogador utilize uma peça não-oficial sobre uma peça oficial.

Art. 42 – As equipes que não se apresentarem devidamente uniformizadas estão sujeitas a sanções por parte da Organização.

CAPÍTULO XIII

Dos Equipamentos

Art. 43. Durante o evento de uma Final Presencial, a organização do campeonato fornecerá:

- a) Computador;
- b) Monitor;
- c) Headsets;
- d) Teclado para PC;
- e) Mouse para PC;
- f) Mousepads para PC.
- g) PS4

Art. 44. Os jogadores poderão utilizar seus próprios equipamentos nas seguintes categorias:

- a) Teclado para PC;



- b) Mouse para PC;
- c) Mousepad para PC.

Art. 45. Se houver suspeita de problemas técnicos, ou em equipamentos pelos oficiais da MVP durante qualquer momento, um jogador ou um oficial da organização pode solicitar uma revisão técnica da situação. Um técnico irá diagnosticar e solucionar problemas, quando necessário. Um técnico da MVP poderá solicitar a troca de qualquer equipamento, a seu critério.

CAPÍTULO XIV

Da Cessão De Direitos

Art. 46. Todos os integrantes das delegações e as Instituições de Ensino, assim como quaisquer outros participantes CPUE 2019, 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 2019 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

§ 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. 47. As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do CPUE 2019:

- a) O uso de hacking ou programas de terceiros (à exceção de Deck-trackers na modalidade Hearthstone);
- 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. 48. 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. 49. Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, entre outros) estão sujeitas a escalção de penalidades, incluindo a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do evento. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos organizadores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação.

CAPÍTULO XVI

Das Disposições Gerais

Art. 50. Para todos os fins, os participantes dos CPUE 2019 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. 51. Quaisquer consultas atinentes ao CPUE 2019 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. 52. Compete à MVP Network interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

Art. 53. Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização do evento a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento.

Art. 54. A inscrição e a participação do campeonato é inteiramente gratuita, porém, todo e qualquer custo que as IEs possam ter em caso de evento presencial, bem como, transporte, estadia, alimentação ou qualquer outro custo que sua equipe possa gerar para a participação do evento é de responsabilidade das IEs.



ANEXOS

ANEXO I

REGULAMENTO DE MODALIDADE: HEARTHSTONE

1. A competição de Hearthstone será realizada de acordo com este regulamento.
2. A competição será inteiramente realizada no formato Especialista, sendo a fase de grupo em partidas disputadas em Melhor de Três, e a semi-final e final disputadas em Melhor de Cinco.
3. Cada competidor se inscreverá enviando 3 decks de uma mesma classe, sendo um deles designado como deck primário, e os demais como decks secundário e terciário.
 - 3.1. Os decks secundário e terciário deverão diferenciar-se do deck primário por exatamente cinco cartas. Para esta mudança, cartas duplicadas contam como duas cartas.
4. Os jogadores devem iniciar a primeira partida com seus decks primários.
 - 4.1. No caso de que um jogador não inicie a primeira partida com um deck primário, seu adversário receberá uma vitória no placar (1x0).
5. Ao início do segundo jogo, os jogadores podem decidir entre continuar jogando com o deck primário ou alterar para decks secundário ou terciário.
6. Em casos de empate, a partida deve ser jogada novamente usando os mesmos decks.
7. Os jogadores deverão apresentar-se no Discord oficial 15 minutos antes do início da partida e permanecer nele durante toda a duração da partida.
8. Sobre desconexões:
 - 8.1. Se uma equipe se desconectar do jogo e não retornar dentro do período de 10 minutos, ela irá receber uma derrota de penalidade (0x1). Acima desse tempo, a equipe desconectada perderá a rodada.
 - 8.2. O jogador conectado DEVE CONTINUAR na partida, aguardando a tela de reconexão do jogador durante os 10 minutos para aplicar o W.O, caso contrário, se o oponente reaparecer, a partida será reiniciada.
 - 8.3. Para comprovar a queda do oponente e o tempo de espera para a volta do mesmo, o jogador conectado deve enviar uma captura de tela no Discord oficial e contatar a Administração.
 - 8.4. Os jogadores deveram reportar a administração sobre a desconexão e NÃO reportar ao jogo por conta própria.
 - 8.5. Se um jogador se desconectar na tela de seleção de baralhos, antes da partida iniciar, o jogador deve retornar dentro de 10 minutos. A falha em cumprir com este prazo resulta na vitória da série pelo oponente.
 - 8.6. No caso de quedas de conexão muito frequentes, tentativa de agir de má fé e outros casos, a administração do torneio será encarregada de concluir o caso.



9. Os casos omissos serão resolvidos pela Administração da Modalidade, com anuência da Gerência de Campeonato, não podendo estas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

ANEXO II

REGULAMENTO DE MODALIDADE: OVERWATCH

1. A competição de Overwatch será realizada de acordo com este regulamento.
2. A competição será realizada inteiramente em disputas de melhor de 5 (cinco) partidas.
3. O Discord será o canal oficial de contato com a organização durante as fases online, e todo e qualquer problema deve ser reportado pelo capitão da equipe através desta plataforma.
 - 3.1. O time deve estar presente no Discord com pelo menos 15 (quinze) minutos de antecedência ao horário de sua partida.
 - 3.2. O capitão do time deve estar presente no Discord da organização durante a partida e poderá ser solicitado a qualquer momento.
4. As configurações da partida serão as seguintes:
 - 4.1. Configurações de Jogo Personalizado:
 - 4.2. Alta Largura de Banda: Ligado;
 - 4.3. Modo de Jogo: Competitivo;
 - 4.4. Rotação de Mapas: Controle / Híbrido / Assalto / Escolta / Controle
 - 4.5. Os mapas são:
 - 4.5.1. Controle: Torre Lijiang, Nepal, Oasis
 - 4.5.2. Híbrido: Hollywood, Numbani, Eichenwalde
 - 4.5.3. Assalto: Paris, Hanamura, Templo de Anubis
 - 4.5.4. Escolta: Observatório Gibraltar, Junkertown, Dorado
 - 4.5.5. Controle: um dos dois mapas disponíveis
 - 4.6. Limite de Seleção de Heróis: 1
 - 4.7. Desabilitar Câmera de Abates: Ligado
 - 4.8. Desabilitar Skins: Ligado
 - 4.9. Qualquer outra configuração deve permanecer como o padrão, ou seja, a forma definida pelo sistema do jogo ao criar uma sala.
5. Seleção de Mapa:
 - 5.1. O primeiro mapa será escolhido pelo time da esquerda, enquanto o time da direita escolherá o lado em que deseja começar.
 - 5.2. Os demais mapas serão escolhidos pelo time perdedor.
6. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (3x0 para partidas melhor-decinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada
7. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros e oficiais do CPUE 2019.
 - 22.1. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violar as regras e/ou padrões de integridade poderão acarretar em penalidades.
8. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do Campeonato de Overwatch do CPUE 2019 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização do CPUE 2019, que são finais.
9. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.



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

ANEXO III

REGULAMENTO DE MODALIDADE: FIFA 19

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 2019;
 - 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 com a perda da partida por WxO (equivalente ao placar de 2x0).
6. No caso de uma Final Presencial, serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.
7. Será possível escolher qual o time que deseja-se jogar, porém não são permitidas equipes lendárias.
8. Em caso de empate, o jogo será decidido por novo jogo com Golden Goal.
9. No caso de uma Final Presencial, cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.
 - 9.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário;
 - 9.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol;
 - 9.3. Durante cada “pause”, o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.
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.

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

11. 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.
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 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
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.
9. Não é permitido Pick Coringa.
10. Jogadores não poderão alterar seus nomes de invocador após o início do torneio.
11. 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.
12. 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.
13. Nas partidas MD1 (Sistema Suíço), time com melhor seed começa na cor azul e o time com menor seed na cor vermelha. O seed será decidido aleatoriamente pela plataforma Battlefy.
14. Na primeira partida da MD3 (semi-finais e finais), o time da esquerda começa na cor azul e o time da direita na cor vermelha. Na segunda partida, o time da esquerda começa na cor vermelha e o time da direita na cor azul. Caso seja necessária uma terceira partida, o time que ganhar no menor tempo escolhe a cor.
15. 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.

15.1. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado;

15.2. 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.

16. 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.

16.1. Caso ocorra um Bugsplat, 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 à partida; 5

16.2. Árbitros do CPUE 2019 podem ordenar a pausa de um jogo a qualquer momento;

16.3. 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:

16.3.1. Perda de conexão não intencional;

16.3.2. O mau funcionamento de um hardware ou software;

16.3.3. Interferência física com o jogador.

16.4. Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após um árbitro se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida.

16.4.1. Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem a autorização de um árbitro, a ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.

17. No caso de uma Final Presencial, Jogadores não têm permissão de se comunicar durante as pausas no jogo. Caso uma pausa dure muito tempo, árbitros do campeonato podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado para discutir a situação do jogo.

18. As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos oficiais do CPUE 2019. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

18.1. Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;

18.2. 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);

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

18.4. Caso um oficial dos CPUE 2019 determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

19. Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o Jogo Salvo seja estabelecido. Depois de estabelecido o Jogo Salvo, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

20. 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:

- 20.1. A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;
 - 20.2. A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);
 - 20.3. A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).
21. 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
 22. O CPUE 2019 valerá pontuação para o Circuito Unilol. A equipe que conquistar a primeira colocação receberá 10 (dez) pontos, e a que conquistar a segunda colocação receberá 5 (cinco) pontos.
 23. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros e oficiais do CPUE 2019.
 - 22.1. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violar as regras e/ou padrões de integridade poderão acarretar em penalidades.
 24. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do Campeonato de LoL do CPUE 2019 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização do CPUE 2019, que são finais.
 25. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
 26. Os casos omissos serão resolvidos pela Administração da modalidade, com anuência da Gerência não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



ANEXO V

FICHA DE SOLICITAÇÃO DE 2ª VIA DE CREDENCIAL

CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2019

INSTITUIÇÃO DE ENSINO

Pelo presente, solicitamos a 2ª via da credencial dos seguintes integrantes da minha 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.

Nome Completo	
CPF	
Data de Nascimento	
Matrícula (*)	

_____, ____ de _____ de 2019.

Nome e Assinatura do Responsável pela Instituição de Ensino



ANEXO VI

FICHA DE SUBSTITUIÇÃO E REMOÇÃO DE PARTICIPANTES

CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2019

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 2019.

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.



ANEXO VII

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ALUNOS-ATLETAS
CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2019

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 2019** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2019**, 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 2019**.
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 2019**.

ASSINATURA DO REPRESENTANTE DA IE

_____, ____ de _____ de 2019.

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 2019.



Campeonato Paulista Universitário de eSports



ANEXO VIII

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA RESPONSÁVEIS DAS IES E COMISSÃO TÉCNICA

CAMPEONATO PAULISTA UNIVERSITÁRIO 2019

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 2019** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos do **Campeonato Paulista Universitário de eSports 2019**, 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 2019**.
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 2019.

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 2019.

