



REGULAMENTO OFICIAL 1ª COPA REDE CUCA DE LEAGUE OF LEGENDS

CAPÍTULO I

DENOMINAÇÃO, PARTICIPAÇÃO E FINALIDADE.

ARTIGO 1º- A “**1ª COPA REDE CUCA DE LEAGUE OF LEGENDS**” é um evento eletrônico, que visa difundir e fomentar a prática dos e-sports entre os jovens da cidade de Fortaleza, incentivando a participação da juventude na prática nos jogos eletrônicos.

Parágrafo único: O evento é uma promoção da Prefeitura Municipal de Fortaleza, por intermédio da Coordenadoria Especial de Políticas Públicas de Juventude – CEPPJ e o Instituto de Cultura, Arte, Ciência e Esporte - Instituto Cuca.

CAPÍTULO II

DA EXECUÇÃO

ARTIGO 2º- O evento será realizado de maneira virtual, de **29 a 31 de maio de 2020**, através de plataforma *stream* on-line, onde os jogos serão disputados de acordo com as Regras Oficiais do Jogo de League of Legends, excetuando-se os ajustes, adequações e condições descritas neste regulamento. Cabe aos participantes a obrigação de conhecê-las e cumpri-las.

CAPÍTULO III

DOS PODERES E COMPETÊNCIAS

ARTIGO 3º- Na vigência da “**1ª COPA REDE CUCA DE LEAGUE OF LEGENDS**” serão reconhecidos pelos participantes, como poderes, as seguintes comissões:

- Comissão Organizadora - C.O.
- Coordenação Geral

3.1. A Comissão Organizadora – C.O será formada pelo Diretor de Formação, Esporte e Trabalho e pelo Coordenador de Formação e Tecnologia. Compete à Comissão Organizadora:

- Planejar, coordenar e avaliar a jogos;
- Nomear os integrantes das comissões;
- Cumprir e fazer cumprir o presente regulamento;
- Contratar serviços e recursos humanos necessários ao bom desenvolvimento do evento.

3.2. A Coordenação Geral será exercida pelo Coordenador de Formação e Tecnologia que tenha conhecimento técnico para desenvolvimento de suas funções. Compete ao Coordenador:

- Planejar, coordenar, executar e avaliar a competição em conjunto com a C.O;
- Gerenciar o evento em seu todo;
- Solucionar todos os casos omissos ao regulamento juntamente das demais comissões;
- Prestar as informações e esclarecimentos às autoridades superiores.

CAPÍTULO IV

DA INSCRIÇÃO

ARTIGO 4º - A inscrição será gratuita a todos os participantes da “**1ª COPA REDE CUCA DE LEAGUE OF LEGENDS**”, e ocorrerá de **21 a 27 de maio de 2020, exclusivamente** através do portal da juventude da Prefeitura Municipal de Fortaleza: **juventude.fortaleza.ce.gov.br**;

4.1. Para efetivar a inscrição, o representante da equipe, maior de 12 (doze) anos, deve ser residente no Estado do Ceará e deverá apresentar um documento de identificação oficial com foto para a organização via *Discord*. (Link do *Discord* Oficial da competição será divulgado após a inscrição);

4.2. Após as inscrições, as quais devem ser feitas através do portal da juventude (<http://juventude.fortaleza.ce.gov.br/>), será encaminhado o link do campeonato criado na plataforma *Battlefy*;

4.3. No ato da inscrição não será permitido cadastro de jogadores reservas, apenas os 5 (cinco) jogadores inscritos deverão jogar nos dias pré-estabelecidos;

4.4. A final será realizada com transmissão ao vivo no Youtube pela Juv.TV, no dia **31 de maio de 2020, às 16 horas**.

CAPÍTULO V

DO FORMATO DO CAMPEONATO

ARTIGO 5º - A competição obedecerá ao seguinte formato:

- A quantidade máxima de times participantes será de 20 (vinte) times;
- Todas as partidas do campeonato serão no formato “md1” (melhor de um), incluindo a disputa pelo terceiro lugar;
- Apenas a final será no formato “md3” (melhor de três);
- Todos os jogos serão 100% on-line e não presenciais;

- A plataforma de competição *BattleFy* vai ser a base de informações do CUCA sobre a tabela de jogos, pontuação e evolução do campeonato;
- O formato de competição será “5versus5”;
- O mapa permitido será *Summoner’sRift*;
- Cada time realizará 5 (cinco) banimentos;
- Após o final de cada partida, os capitães de cada time devem colocar no aplicativo de comunicação *Discord* o *printscreen* do resultado final do jogo;
- Não é permitido sair durante a seleção de campeões, salvo no caso de erro do cliente da *Riot*, onde deverão ser escolhidos os mesmos campeões e banimentos que já haviam sido selecionados anteriormente;
- Se um jogador deixar uma partida intencionalmente, a mesma continuará normalmente;
- Se ocorrer algum problema com o servidor antes de passados os primeiros 5 (cinco) minutos de partida ou antes do FirstBlood (primeiro abate), ou cliente de um jogador apresentar problemas que não o permita carregar a partida já iniciada, a partida deverá ser reiniciada com os mesmos campeões e banimentos;
- Após os primeiros 15 (quinze) minutos de jogo, o time poderá abrir uma votação de *surrender*. Caso a votação seja bem sucedida, será declarada a rendição e a derrota do respectivo time;
- A comunicação no *chat* para todos os jogadores(*all*) não será permitida durante a partida, salvo pelos capitães de cada time;
- Não será permitida a mudança de *line-up* após o início dos jogos;
- Não serão aceitos jogadores com *nicknames* ofensivos e/ou que contenham conteúdo impróprio. Também não serão aceitas trocas de *nicknames* durante a competição;
- A organização do evento pode decidir pela punição de qualquer tipo de conduta desportiva prevista neste regulamento, ou delineada posteriormente.
- As penalidades serão aplicadas conforme a gravidade da infração e podem incluir: Advertência ao jogador e/ou equipe; repetição do jogo; desqualificação da equipe e banimento dos próximos eventos e afins;
- O uso de *hacks*, *scripts* ou qualquer programa auxiliar que traga vantagem indevida para o jogador e/ou equipe serão sumariamente proibidos e a desclassificação será imediata;
- Essas regras devem ser aplicadas a quaisquer participantes do campeonato, sem exceções.
- É obrigatório a todos os jogadores envolvidos na **1ª COPA REDE CUCA DE LEAGUE OF LEGENDS** o conhecimento das regras previstas neste regulamento;
- É reservado o direito aos organizadores de alterarem as regras, caso exista necessidade.

CAPÍTULO VI

DA PREMIAÇÃO

ARTIGO 6º - Serão oferecidos os seguintes prêmios:

Campeão: Voucher de R\$ 100,00 (cem reais) na Loja Ibyte em produtos Golden Tech para cada participante da equipe, totalizando o valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) para a equipe;

Vice-campeão: Voucher R\$ 50,00 (cinquenta reais) na Loja Ibyte em produtos Golden Tech para cada participante da equipe, totalizando o valor de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) para a equipe.

CAPÍTULO VII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 7º. A inscrição na **1ª COPA REDE CUCA DE LEAGUE OF LEGENDS** implica na aceitação e concordância com todos os termos do presente regulamento.

ARTIGO 8º. Caberá exclusivamente à Comissão Organizadora decidir sobre os casos omissos e interpretar, sempre que necessário, o disposto neste regulamento.

ARTIGO 9º. O presente Regulamento entra em vigor na data em que for publicado pela Coordenadoria Especial de Políticas Públicas de Juventude – CEPPJ e Instituto de Cultura, Arte, Ciência e Esporte – INSTITUTO CUCA.

Fortaleza/CE, 21 de maio de 2020.



Elisberto Alves
Diretor de Formação, Esporte e Trabalho



Márcio Araújo
Presidente do Instituto Cuca