



REGULAMENTO OFICIAL – CPE 2025



SUMÁRIO

I. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES E INFORMAÇÕES GERAIS	4
1.1. Objetivo e Aplicação	4
1.2. Canais Oficiais de Comunicação	4
1.2.1. Funções do Discord Oficial	4
1.2.2. Ações Iniciais Obrigatórias	5
1.2.3. Responsabilidades da Staff	5
1.2.4. Links Oficiais	5
II. INSCRIÇÃO E ELEGIBILIDADE DAS EQUIPES	6
2.1. Requisitos Gerais	6
2.2. Identidade e Representação	6
2.3. Titularidade da Vaga	6
III. INSCRIÇÃO E ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES	7
3.1. Idade e Autorização	7
3.2. Vinculação e Conta de Jogo	7
IV. DIREITOS DE IMAGEM, SOM E PROPRIEDADE INTELECTUAL	7
4.1. Autorização de Uso	7
4.2. Transmissão	8
V. PROCESSO DE PARTIDAS E PROGRAMAÇÃO	8
5.1. Estrutura e Fases	8
5.2. Formato das Séries	8
5.3. Cronograma e Alterações	8
5.4. Remarcações	9
5.5. Equipamentos e Conectividade	9
VI. PREMIAÇÃO	9
6.1. Distribuição	9
6.2. Pagamento	9
6.3. Penalidades Financeiras	9





VII. REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO	10
7.1. Definição de Jogo Oficial	10
7.2. Comunicação	10
VIII. CONDUTA, ÉTICA E PENALIDADES	10
8.1. Integridade Competitiva	10
IX. DISPOSIÇÕES FINAIS	11
9.1. Alteração de Regras	11
9.2. Interpretação	11
X. REGRAS ESPECÍFICAS – LEAGUE OF LEGENDS	11
10.1. Estrutura	11
10.2. Modo Fearless Draft	12
XI. REGRAS ESPECÍFICAS – COUNTER-STRIKE 2 (CS2)	12
11.1. Formato	12
11.2. Partidas Melhor de Um (MD1)	12
11.3. Partidas Melhor de Três (MD3)	13
11.4. Uso de Pausas	14
11.5. Bugs e Glitches	15
11.6. Gravações e Anticheat	15



I. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES E INFORMAÇÕES GERAIS

1.1. Objetivo e Aplicação

Este regulamento define as normas da **Temporada 2025 do Circuito Pessoense de e-Sports (CPE)**, aplicáveis a todas as equipes, jogadores e membros de staff envolvidos nas competições oficiais.

As regras têm como finalidade assegurar **a integridade competitiva, a transparência e o cumprimento dos princípios de fair play**.

1.2. Canais Oficiais de Comunicação

O **Discord oficial do CPE** é o canal primário de comunicação, suporte e coordenação das partidas. O acesso é obrigatório para todos os membros de equipes participantes.

1.2.1. Funções do Discord Oficial

O Discord é o canal oficial para:

- Realização das partidas e comunicações de jogo.
- Recebimento de informações oficiais e atualizações.
- Solicitação de suporte à organização, via abertura de tickets.
- Divulgação de alterações de programação e comunicados administrativos.



1.2.2. Ações Iniciais Obrigatórias

- Acessar o servidor do CPE em: <https://discord.gg/CmjG8Wu9kX>
- Identificar o cargo (jogador, técnico, manager etc.).
- Seguir as instruções nos canais de cargos e regras.
- Acompanhar os canais de aviso referentes à modalidade.

1.2.3. Responsabilidades da Staff

- Manter dados de contato atualizados.
- Comunicar alterações na composição da equipe via ticket.
- Designar um representante oficial responsável por interagir com a administração.

1.2.4. Links Oficiais

- Site: <https://cpegaming.com/>
- Discord: <https://discord.gg/CmjG8Wu9kX>
- FAQ: <https://discord.gg/NW7u3zJU4P>
- Suporte: <https://discord.gg/VtqKfDGwhr>
- Inscrições: <https://cpegaming.com/inscricoes/>



II. INSCRIÇÃO E ELEGIBILIDADE DAS EQUIPES

2.1. Requisitos Gerais

- A equipe deve estar em situação regular junto ao CPE, sem pendências financeiras ou disciplinares.
- Cada equipe deve ter **mínimo de 5 e máximo de 10 jogadores**.

2.2. Identidade e Representação

- Nome e logotipo devem ser originais e aprovados pela organização.
- É vedado o uso de marcas genéricas ou cópias.
- Alterações de nome ou logotipo só poderão ocorrer antes do início oficial da temporada.
- É obrigatório o envio de fotografias atualizadas dos jogadores conforme o padrão exigido pelo CPE.

2.3. Titularidade da Vaga

As vagas pertencem exclusivamente ao CPE.

A desistência, exclusão ou tentativa de transferência não autorizada implica perda imediata da vaga.



III. INSCRIÇÃO E ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

3.1. Idade e Autorização

- Idade mínima: **15 anos completos.**
- Menores de 18 anos devem possuir autorização do responsável legal, sob responsabilidade da equipe.
- O documento poderá ser solicitado a qualquer momento pela organização.

3.2. Vinculação e Conta de Jogo

- Cada jogador deve estar registrado em uma equipe participante.
- É proibido o uso de contas alternativas ou compartilhadas.
- O nickname cadastrado deve ser o mesmo utilizado em partida.

IV. DIREITOS DE IMAGEM, SOM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

4.1. Autorização de Uso

Ao se inscrever, os participantes autorizam o CPE a captar e utilizar imagens, áudios e transmissões das partidas, sem ônus, para fins institucionais e promocionais.



4.2. Transmissão

A transmissão oficial das partidas é de exclusividade do CPE. É vedada qualquer retransmissão não autorizada.

V. PROCESSO DE PARTIDAS E PROGRAMAÇÃO

5.1. Estrutura e Fases

- Todas as fases classificatórias e eliminatórias serão **realizadas online**.
- A **Grande Final** será presencial em João Pessoa – PB, no Espaço Cultural José Lins do Rego, entre os **dias 30 e 02**, durante o evento **Metaverso Experience**.

5.2. Formato das Séries

- **Fase de grupos:** partidas em **Melhor de Um (MD1)**.
- **Playoffs:** partidas em **Melhor de Três (MD3)**.
- **Final:** disputa **presencial** no formato **MD3**.

5.3. Cronograma e Alterações

O CPE reserva-se o direito de alterar horários e datas conforme necessidade operacional, notificando as equipes pelos canais oficiais.



5.4. Remarcações

Pedidos de remarcação devem ser feitos via ticket com antecedência mínima de 24 horas e aprovação da equipe adversária e staff.

5.5. Equipamentos e Conectividade

A estabilidade de equipamentos e conexões é de responsabilidade exclusiva das equipes.

VI. PREMIAÇÃO

6.1. Distribuição

- 1º Lugar: **R\$ 15.000,00**
- 2º Lugar: **R\$ 7.000,00**
- 3º Lugar: **R\$ 3.000,00**

6.2. Pagamento

Os valores serão repassados em até **30 dias úteis** após a conclusão do campeonato.

6.3. Penalidades Financeiras

Equipes desclassificadas ou punidas perdem automaticamente o direito à premiação.



VII. REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

7.1. Definição de Jogo Oficial

Um jogo é considerado oficial após a primeira interação entre as equipes (“Jogo Salvo”).

7.2. Comunicação

A comunicação durante as partidas deve ocorrer **exclusivamente pelo Discord oficial do CPE**.

VIII. CONDUTA, ÉTICA E PENALIDADES

8.1. Integridade Competitiva

São proibidos:

- Acordos entre equipes.
- Perdas intencionais.
- Uso de trapaças, exploits ou hacks.
- Substituições não autorizadas.
- Ofensas, discriminação ou discurso de ódio.



Infrações serão avaliadas pela administração, podendo resultar em punições que vão de advertências à desclassificação.

IX. DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. Alteração de Regras

A organização poderá revisar o regulamento a qualquer momento, comunicando as mudanças oficialmente.

9.2. Interpretação

A administração do CPE é a única instância autorizada a interpretar e aplicar estas regras.

X. REGRAS ESPECÍFICAS – LEAGUE OF LEGENDS

10.1. Estrutura

- 8 equipes divididas em **dois grupos de 4**.
- **Fase de grupos:** MD1 (melhor de um).
- **Playoffs:** MD3 (melhor de três).
- **Final:** presencial, MD3, em João Pessoa – PB.



10.2. Modo Fearless Draft

Durante séries MD3 e MD5, aplica-se o modo **Fearless Draft**, onde campeões escolhidos em partidas anteriores não podem ser reutilizados.

O formato de picks e bans segue o padrão **Serpentina Riot Games**.

XI. REGRAS ESPECÍFICAS – COUNTER-STRIKE 2 (CS2)

11.1. Formato

- Fase de grupos: MD1
- Playoffs: MD3
- Final presencial: MD3, em João Pessoa – PB.

11.2. Partidas Melhor de Um (MD1)

Procedimento de veto e round faca:

- Sorteio de ordem (Time A / Time B).



- Sequência de voto:
 - A remove 1
 - B remove 1
 - A remove 1
 - B remove 1
 - A remove 1
 - B remove 1
 - Mapa restante é o jogado.
- Após definição, será disputado um **round faca (knife round)** para determinar o lado inicial (CT ou TR).
- O voto ocorrerá conforme a **rotação oficial de mapas do CS2** vigente.

11.3. Partidas Melhor de Três (MD3)

Procedimento de voto e escolha:

- Sorteio define Time A e Time B.



- Sequência:
 - A remove 1
 - B remove 1
 - A escolhe 1º mapa
 - B escolhe o lado inicial
 - B escolhe 2º mapa
 - A escolhe o lado inicial
 - A remove 1
 - B remove 1
 - Mapa restante será o decisivo (3º).
- O round fará definir o lado inicial do 3º mapa.

11.4. Uso de Pausas

- **Tática:** comando .tac pause (3 pausas de 30s por mapa + 1 no overtime).
- **Técnica:** comando .tac (até 10 min). Abusos devem ser reportados via *ticket* ou comando “Chamar admin”.



11.5. Bugs e Glitches

O uso intencional resultará em derrota automática (W.O.) mediante comprovação pela arbitragem.

11.6. Gravações e Anticheat

- A gravação de POV não é obrigatória.
- O CPE poderá exigir **demos, logs e análises anticheat** a qualquer momento.