# Regulamento da PKCUP

Copa online de VALORANT para PC • Primeira edição

**ABERTURA**

**04 DEZ 2026**

Sexta-feira

**PREMIAÇÃO TOTAL**

**R$ 450**

Campeão R$ 300 / Vice R$ 150

## Da fase de grupos ao título

As 16 equipes começam em quatro grupos de quatro. Cada equipe enfrenta as outras três do seu grupo em mapa único (MD1). O primeiro e o segundo colocados de cada grupo avançam às quartas de final. A partir daí, quem perde a série é eliminado.

| Fase | Equipes | Confrontos | Formato | Quem avança |
|---|---|---|---|---|
| **Grupos A a D** | 16 | 24 | MD1 | 2 por grupo |
| **Quartas de final** | 8 | 4 | MD3 | 4 vencedores |
| **Semifinais** | 4 | 2 | MD3 | 2 vencedores |
| **Grande final** | 2 | 1 | MD5 | Campeão |

São **31 confrontos previstos**, além de eventuais desempates. Cada equipe tem três partidas programadas na fase de grupos. Quem chega à final disputa seis confrontos no percurso regular.

## Calendário de dezembro de 2026 a janeiro de 2027

A fase de grupos ocupa as duas primeiras semanas. Para cada fase do mata-mata, a organização confirma com os capitães se os confrontos serão na sexta ou no sábado. Todos os horários seguem o horário de Brasília.

| Data | Etapa | Jogos previstos |
|---|---|---|
| **Sex, 04/12** | 1ª rodada dos grupos | 8 MD1 |
| **Sex, 11/12** | 2ª rodada dos grupos | 8 MD1 |
| **Sáb, 12/12** | 3ª rodada dos grupos | 8 MD1 |
| **Sex, 18/12 ou sáb, 19/12** | Quartas de final | 4 MD3 |
| **Sex, 25/12 ou sáb, 26/12** | Semifinais | 2 MD3 |
| **Sex, 01/01 ou sáb, 02/01** | Grande final | 1 MD5 |

# Fase de grupos

Do sorteio à definição dos oito classificados.

## Sorteio e ordem das partidas

A organização sorteia as posições de 1 a 4 em cada grupo (A, B, C e D) e divulga os grupos antes da estreia. O número indica a posição no sorteio. A mesma tabela vale para os quatro grupos.

| Rodada | Primeiro confronto | Segundo confronto |
|---|---|---|
| **1ª rodada** | Time 1 × Time 4 | Time 2 × Time 3 |
| **2ª rodada** | Time 1 × Time 3 | Time 4 × Time 2 |
| **3ª rodada** | Time 1 × Time 2 | Time 3 × Time 4 |

Cada grupo disputa seis partidas. Na última rodada, os dois confrontos de cada grupo estão previstos para o mesmo horário.

## Classificação e critérios de desempate

A tabela segue o **número de vitórias**, em ordem decrescente. O 1º e o 2º colocados avançam. O 3º e o 4º encerram sua participação.

**Dois times empatados.** Fica à frente quem venceu o confronto direto. Se ambos perderam esse confronto por W.O., aplica-se o saldo geral de rounds e, persistindo a igualdade, uma MD1 de desempate.

**Três ou mais times empatados.** Compara-se primeiro o saldo de rounds apenas nos confrontos entre os empatados. Saldo é o total de rounds ganhos menos o total de rounds perdidos. Se a igualdade persistir, compara-se o saldo de todos os jogos do grupo. Assim que restarem apenas dois times empatados em uma posição, vale o critério de confronto direto.

## Rodada extra

Se três ou mais times ainda estiverem empatados, a organização abre uma janela antes das quartas. Cada equipe empatada enfrenta as demais uma vez em MD1. Contam apenas as vitórias e os saldos de rounds dessa rodada, aplicando-se a mesma ordem de critérios. Se persistir igualdade absoluta, a arbitragem sorteia as posições ainda empatadas na presença dos capitães.

# Chave do mata-mata

Cruzamentos fixos desde o sorteio dos grupos.

## Quartas de final

Cada líder enfrenta o segundo colocado de outro grupo. Equipes do mesmo grupo ficam em metades opostas da chave e só podem voltar a se enfrentar na final.

| Série | Equipe 1 | Equipe 2 | Formato |
|---|---|---|---|
| **Q1** | 1º do grupo A | 2º do grupo B | MD3 |
| **Q2** | 1º do grupo C | 2º do grupo D | MD3 |
| **Q3** | 1º do grupo B | 2º do grupo A | MD3 |
| **Q4** | 1º do grupo D | 2º do grupo C | MD3 |

## Semifinais e grande final

| Série | Equipe 1 | Equipe 2 | Formato |
|---|---|---|---|
| **S1** | Vencedor de Q1 | Vencedor de Q2 | MD3 |
| **S2** | Vencedor de Q3 | Vencedor de Q4 | MD3 |
| **Final** | Vencedor de S1 | Vencedor de S2 | MD5 |

Nas quartas e nas semifinais, avança quem vencer dois mapas. Na grande final, a primeira equipe a vencer três mapas conquista o título. O campeão recebe **R$ 300** e o vice-campeão recebe **R$ 150**.

## Exemplo de percurso

O líder do grupo A joga a Q1 contra o vice do grupo B. Se ganhar, enfrenta na S1 o vencedor de Q2, que pode ser o líder do C ou o vice do D. Uma vitória na S1 leva a equipe à final contra o vencedor da outra semifinal.

# Inscrição e dia de jogo

Orientações para o capitão, do cadastro da equipe à abertura do lobby.

Para inscrever a equipe ou tirar dúvidas, o capitão envia uma mensagem direta (DM) ao perfil da organização que publicou o anúncio da PKCUP.

## Quem pode jogar

Podem competir jogadores de elo **Diamante, Ascendente, Imortal ou Radiante**, em qualquer combinação. Uma equipe pode escalar cinco Radiantes. Vale o elo exibido na conta no momento da inscrição. Uma mudança após a validação mantém a elegibilidade.

O capitão informa um contato e envia o Riot ID completo (nome e tag) e uma captura que permita conferir o elo e o Riot ID de cada titular e reserva. A arbitragem pode pedir confirmação no cliente do jogo. Cada jogador representa uma única equipe e joga na própria conta cadastrada.

## Vagas e elenco

As 16 primeiras equipes com inscrição completa e validada ocupam as vagas. As demais entram na lista de espera pela ordem de conclusão da inscrição. Até o sorteio, uma desistência abre vaga para a próxima equipe da lista.

Cada equipe inscreve **cinco titulares e até dois reservas**. O elenco fecha no encerramento das inscrições. Antes de cada mapa, o capitão pode escalar quaisquer cinco inscritos e deve comunicar as trocas à arbitragem antes da seleção de agentes. Durante o mapa, vale a regra de desconexão da página 6.

## Check-in, tolerância e W.O.

O capitão confirma a presença no canal indicado pela organização **15 minutos antes** do confronto. Os cinco escalados devem estar no lobby no horário marcado.

Após 15 minutos de tolerância, se apenas uma equipe tiver cinco jogadores prontos, ela vence a série por W.O. A arbitragem confere o lobby e registra a decisão. Na fase de grupos, o W.O. simples vale vitória por 13 a 0. No W.O. duplo, as duas equipes recebem uma derrota, com saldo zero nessa partida. No mata-mata, o W.O. duplo elimina ambas. Quando o atraso vier da rodada anterior ou da organização, a tolerância conta a partir do novo horário comunicado.

## Configuração da sala

A arbitragem indica quem cria a sala personalizada no **servidor de São Paulo**, em modo Padrão, com truques desativados e prorrogação por dois rounds de vantagem. Os capitães conferem mapa, lados e jogadores antes do início. Apenas os escalados e os observadores autorizados podem entrar na sala.

# Escolha de mapas e lados

A arbitragem acompanha o veto e registra as decisões dos dois capitães.

A organização divulga a lista de sete mapas da edição antes da abertura das inscrições. Antes de cada série, a arbitragem sorteia um capitão, que escolhe atuar como equipe A ou B. Um mapa banido sai das opções das duas equipes. Cada mapa pode ser jogado uma única vez por série.

## MD1 / Grupos e desempates

A e B alternam um banimento por vez, começando por A, até restar um mapa. Joga-se o mapa restante, e A escolhe o lado inicial.

## MD3 / Quartas e semifinais

| Ordem | Ação | Decisão |
|---|---|---|
| **1** | Banimentos iniciais | A bane um mapa e B bane outro. |
| **2** | Mapa 1 | A escolhe o mapa. B escolhe o lado inicial. |
| **3** | Mapa 2 | B escolhe o mapa. A escolhe o lado inicial. |
| **4** | Banimentos finais | A bane um dos três restantes e B bane outro. |
| **5** | Mapa 3 | Joga-se o mapa restante. A escolhe o lado inicial. |

A primeira equipe a vencer dois mapas avança. O mapa 3 só é disputado se a série chegar a 1 a 1.

## MD5 / Grande final

| Ordem | Ação | Decisão |
|---|---|---|
| **1** | Banimentos | A bane um mapa e B bane outro. Restam cinco. |
| **2** | Mapa 1 | A escolhe o mapa. B escolhe o lado inicial. |
| **3** | Mapa 2 | B escolhe o mapa. A escolhe o lado inicial. |
| **4** | Mapa 3 | A escolhe o mapa. B escolhe o lado inicial. |
| **5** | Mapa 4 | B escolhe o mapa. A escolhe o lado inicial. |
| **6** | Mapa 5 | Joga-se o mapa restante. A escolhe o lado inicial. |

A série termina quando uma equipe alcança três vitórias. O quinto mapa só é disputado em caso de empate por 2 a 2.

## Confirmação do veto

Os capitães conferem a ordem dos mapas e os lados iniciais registrados pela arbitragem antes da primeira seleção de agentes.

# Arbitragem e resultados

Procedimentos para falhas técnicas, infrações e revisão de placar.

## Pausas e desconexões

Em caso de queda ou falha técnica, o capitão avisa a arbitragem assim que possível. O round em andamento segue até o fim. A pausa começa antes do próximo round, com limite acumulado de **10 minutos por equipe em cada mapa**.

Esgotado o tempo, a equipe pode continuar com os jogadores conectados. Quem caiu pode retornar à própria vaga. Se a equipe não puder continuar, perde o mapa. Em falha geral do servidor, a arbitragem suspende a partida, registra o último placar confirmado e orienta a retomada. Se for impossível restaurar condições equivalentes, determina a repetição do mapa e informa o motivo aos capitães.

## Conduta e integridade

São proibidos trapaças, uso da conta de outra pessoa, combinação de resultados, exploração intencional de falhas e recebimento de informações da transmissão durante o mapa. Ameaças, assédio e discriminação também são infrações.

A arbitragem registra a ocorrência, ouve os capitães e avalia as evidências. Conforme a gravidade e o impacto, pode aplicar advertência, perda de mapa ou desclassificação. A decisão identifica a conduta, a regra aplicada e a penalidade.

## Registro do placar e contestação

Ao fim de cada mapa, o capitão vencedor envia uma captura do placar ao canal de resultados. O adversário confirma ou aponta a divergência. Para contestar, o capitão tem **até 15 minutos após o fim do mapa** para enviar à arbitragem o confronto, o round ou lance, o motivo e as evidências disponíveis.

Se a decisão puder alterar o resultado, a arbitragem conclui a análise antes de liberar o próximo mapa ou confronto afetado. A organização decide os casos omissos e comunica os fundamentos às equipes envolvidas.

## Comunicados da edição

A organização divulgará o prazo de inscrição, o canal de check-in e de resultados e a forma e o prazo de entrega dos prêmios. Caso haja taxa de inscrição, o valor e as condições de desistência, cancelamento e reembolso serão informados antes de qualquer cobrança.