



REGULAMENTO OFICIAL

ARKEN CUP

Mobile Legends: Bang Bang

Documento público para jogadores, equipes e comunidade

Fases iniciais em MD3 | Semifinais, final e 3º lugar em MD5 | Herói Global | até 26 equipes

Campeonato	ARKEN CUP - Mobile Legends
Organização	ARKEN MLBB
Formato	Iniciais MD3 semifinais, final e 3º lugar MD5
Documento	Versão oficial pública

RESUMO OFICIAL

Este regulamento define as regras públicas do ARKEN CUP - Mobile Legends. O documento vale para jogadores, equipes, capitães, público, narradores, criadores de conteúdo autorizados e demais pessoas envolvidas no evento.

A inscrição, o pagamento, o check-in, a entrada no lobby ou a permanência nos canais oficiais significam aceite integral das regras. O capitão responde por repassar o regulamento a todos os jogadores da equipe.

Campo	Regra oficial
Campeonato	ARKEN CUP - Mobile Legends
Organização	ARKEN MLBB
Modalidade	Mobile Legends: Bang Bang
Capacidade	Até 26 equipes confirmadas
Elenco	Até 7 jogadores por equipe, incluindo reservas
Agentes livres	Jogadores sem time poderão se cadastrar como agentes livres
Inscrição	R\$ 10,00 por jogador inscrito
Formato	Mata-mata; fases iniciais em MD3; semifinais, final e disputa de 3º lugar em MD5
Banimentos	Sistema de Herói Global por série
Premiação	A premiação inicial do ARKEN CUP será 1º Lugar: R\$ 600,00 2º Lugar: R\$ 350,00 3º Lugar: Vaga garantida na próxima edição da ARKEN CUP.
Natureza	Campeonato de habilidade, sem aposta, sorteio ou promessa de retorno financeiro

1. ACEITE, VALIDADE E PRINCÍPIOS

- 1.1. Ao participar do campeonato, o jogador declara que leu, entendeu e aceitou este regulamento.
- 1.2. O capitão/dono do time é o representante oficial da equipe perante a organização. Toda mensagem enviada ao capitão será considerada comunicada à equipe.
- 1.3. O regulamento prevalece sobre mensagens informais, comentários em grupo, prints fora de contexto ou interpretações individuais.
- 1.4. Comunicados oficiais da ARKEN MLBB complementam este documento quando publicados nos canais definidos pela organização.
- 1.5. O campeonato será guiado por integridade competitiva, igualdade de condições, respeito, transparência e proporcionalidade nas decisões.

2. INSCRIÇÃO E ELEGIBILIDADE

- 2.1. Poderá participar o jogador que cumprir os requisitos de inscrição, utilizar conta própria, enviar os dados solicitados e estar apto a jogar nos horários publicados.
- 2.2. Cada jogador pode representar apenas uma equipe durante o campeonato.
- 2.3. A equipe deve enviar nome oficial, capitão, contato do capitão, lista de jogadores, Nickname, ID, servidor, função principal, função secundária e comprovante de pagamento.

- 2.4. Nickname e ID devem ser enviados corretamente. Dados incompletos, divergentes ou digitados com erro podem impedir a validação do jogador ou gerar escala irregular.
- 2.5. Jogadores punidos por trapaça, comportamento grave, manipulação de resultado, fraude ou desrespeito severo podem ter inscrição recusada.
- 2.6. A inscrição será considerada confirmada somente após validação dos dados e do pagamento pela organização.
- 2.7. Jogadores sem equipe poderão se cadastrar como Agentes Livres. O Agente Livre participa sem time definido até ser chamado, selecionado ou organizado em equipe, conforme disponibilidade e critérios divulgados pela organização.
- 2.8. O Agente Livre deve cumprir os mesmos requisitos de inscrição, dados, pagamento, conduta e confirmação dos demais jogadores. A inscrição como Agente Livre não garante vaga automática caso não haja equipe disponível ou formação validada antes do fechamento das chaves.

3. ELENCO, CAPITÃO E SUBSTITUIÇÕES

- 3.1. Cada equipe poderá inscrever até 7 jogadores, entre titulares e reservas. A equipe precisa ter no mínimo 5 jogadores aptos para competir.
- 3.2. Se o capitão também jogar, ele conta dentro do limite de jogadores e deve estar inscrito normalmente. Se atuar apenas como manager, não poderá jogar sem inscrição prévia aprovada.
- 3.3. Após o fechamento das inscrições e publicação da tabela, o elenco poderá ser bloqueado pela organização.
- 3.4. Substituições emergenciais podem ser avaliadas antes do check-in, desde que não criem vantagem indevida e que o jogador não esteja inscrito em outra equipe.
- 3.5. Depois do chaveamento oficial, substituições ou ajustes de elenco podem estar sujeitos à taxa administrativa de R\$ 10,00 por alteração aprovada.
- 3.6. Cada equipe terá limite máximo de 3 substituições após o fechamento das chaves. O substituto só poderá jogar após confirmação oficial.
- 3.7. Não será aceita substituição após o início de uma série, salvo falha técnica grave reconhecida pela organização.
- 3.8. Agentes Livres só poderão atuar depois de integrados oficialmente a uma equipe válida, respeitando o limite de até 7 jogadores por equipe e a validação da organização.

4. FORMATO DO CAMPEONATO

- 4.1. O formato oficial será mata-mata, com confrontos eliminatórios.
- 4.2. As fases iniciais serão disputadas em Melhor de 3 (MD3). Em MD3, vence a equipe que alcançar 2 vitórias.
- 4.3. Semifinais, Grande Final e disputa de 3º lugar serão disputadas em Melhor de 5 (MD5). Em MD5, vence a equipe que alcançar 3 vitórias.
- 4.4. Caso a competição tenha mais equipes do que uma chave direta comporta, a organização poderá aplicar rodada preliminar e/ou byes, com critério divulgado aos capitães.
- 4.5. A derrota em série eliminatória remove a equipe da disputa, exceto quando houver disputa oficial de 3º lugar ou outra fase publicada pela organização.

Fase	Formato	Vitórias para vencer	Observação
Rodada preliminar / fases iniciais	MD3	2 vitórias	2 a 0 encerra; 1 a 1 força terceiro jogo
Quartas ou fase equivalente	MD3	2 vitórias	Aplicável conforme tamanho da chave

Fase	Formato	Vitórias para vencer	Observação
Semifinais	MD5	3 vitórias	Série oficial dos finalistas
Grande Final	MD5	3 vitórias	Define o campeão
Disputa de 3º lugar	MD5	3 vitórias	Define o 3º colocado oficial

5. CHAVEAMENTO, RESULTADOS E CRITÉRIOS

- 5.1. Havendo necessidade de definir byes, ordem de chave ou prioridade, a organização informará o critério antes do início da competição.
- 5.2. Critérios possíveis: sorteio público ou gravado, ordem de inscrição confirmada, ordem de pagamento validado, critério definido pela organização ou critério misto comunicado aos capitães.
- 5.3. A organização pode solicitar prints de fim de partida para validar placar, resultado, jogadores e cumprimento da série.
- 5.4. O capitão vencedor deve enviar o print do resultado no canal indicado. A equipe adversária poderá contestar em até 15 minutos após o envio ou divulgação.
- 5.5. Manipular print, ocultar informação importante ou enviar resultado falso é falta grave.
- 5.6. Após o fechamento das chaves, a organização repassará a divulgação oficial do valor da premiação, incluindo os valores destinados ao 1º, 2º e 3º lugar, além de tabela, confrontos e informações necessárias para jogadores, equipes e público.
- 5.7. A divulgação do valor da premiação também será reforçada 1 dia antes do início da competição, junto com o lembrete oficial sobre horários, confrontos, canais de comunicação e regras principais.

6. LOBBY, LADO DE JOGO E BANIMENTOS

- 6.1. A sala/lobby oficial será criada pela organização. As equipes devem entrar apenas no lobby indicado.
- 6.2. O lado azul/vermelho será alternado entre as partidas da série. A organização informará o lado inicial e fará a alternância nos jogos seguintes.
- 6.3. Jogador com Nickname diferente do informado deve avisar a organização antes de entrar no lobby e aguardar autorização.
- 6.4. O sistema oficial será Sistema de Herói Global por Série. O herói/campeão utilizado por uma equipe em uma partida ficará bloqueado para a mesma equipe nas próximas partidas da mesma série.
- 6.5. A regra vale para séries MD3 e MD5. Exemplo: herói usado no Jogo 1 não poderá ser usado pela mesma equipe no Jogo 2, Jogo 3 ou demais jogos daquela série.
 - 6.5.1. Exemplo prático: Em uma série MD3, se a Equipe A utilizar os heróis Fanny, Tigreal, Cecilion, Beatrix e Hylos no Jogo 1, esses cinco heróis ficarão bloqueados para a própria Equipe A durante o restante da série. No Jogo 2 (e, se necessário, no Jogo 3), a equipe deverá escolher outros heróis. A restrição é individual para cada equipe, ou seja, a Equipe B possui seu próprio controle de heróis utilizados.
- 6.6. Após o encerramento da série, a lista de heróis utilizados é reiniciada para o próximo confronto oficial.
- 6.7. A organização poderá solicitar prints, registro de draft ou conferência de partida para validar o cumprimento da regra. Escalar herói bloqueado pode gerar derrota administrativa no jogo, perda da série ou penalidade conforme impacto competitivo.
- 6.8. Nenhuma série deve iniciar sem que os capitães tenham recebido as instruções de lobby, draft, banimento e controle de heróis utilizados.

7. HORÁRIOS, CHECK-IN E WO

- 7.1. As equipes devem estar disponíveis antes do horário marcado, com line definida e jogadores prontos para entrar no lobby.
- 7.2. O check-in deve ser feito pelo capitão no canal e prazo indicados pela organização.
- 7.3. A tolerância máxima de atraso será de 15 minutos em relação ao horário oficial. Após esse prazo, poderá ser aplicado WO a favor da equipe presente.
- 7.4. Equipe presente deve permanecer disponível durante a tolerância. Atrasos recorrentes podem gerar advertência, perda de prioridade em remarcação, WO, derrota por decisão da organização ou desclassificação.
- 7.5. Em mata-mata, a equipe vencedora por WO avança administrativamente na chave.

8. PAUSAS, PROBLEMAS TÉCNICOS E REMAKE

- 8.1. Internet, bateria, aparelho, queda de energia individual e instabilidade do jogador são responsabilidade da equipe.
- 8.2. Cada equipe terá direito a até 2 pausas por série, com duração máxima de 15 minutos cada, desde que solicitadas ao staff e justificadas por motivo técnico ou organizacional.
- 8.3. Remake só poderá ocorrer em situação grave, antes de vantagem competitiva relevante, ou quando houver falha do lobby, bug severo ou erro da organização reconhecido.
- 8.4. Pedido de remake após morte, objetivo perdido, teamfight decisiva ou desvantagem clara poderá ser recusado.
- 8.5. A organização decidirá sobre pausas, remakes e continuidade com base em prints, relatos, tempo de jogo e impacto competitivo.

9. TRANSMISSÃO, NARRAÇÃO E PÚBLICO

- 9.1. A organização poderá transmitir partidas, convidar narradores, gravar resultados, publicar tabela e divulgar melhores momentos.
- 9.2. Espectadores não autorizados são proibidos quando puderem gerar informação indevida a uma equipe.
- 9.3. Em partidas transmitidas, a live deverá utilizar delay de 1 a 2 minutos, conforme possibilidade técnica da organização, e os times deverão ser informados.
- 9.4. Participantes autorizam o uso de nick, nome da equipe, logo, resultados, imagem de tela, clipes e melhores momentos relacionados ao campeonato.
- 9.5. O público deve manter respeito nos canais oficiais. Ofensas, ataques pessoais e tumulto podem gerar remoção dos canais da comunidade.

10. CONDUTA OBRIGATÓRIA

- 10.1. Todos os participantes devem manter respeito, maturidade e postura competitiva.
- 10.2. Provocações leves podem ser toleradas quando não ultrapassarem o limite do respeito.
- 10.3. São proibidos: ofensas pessoais, humilhação, racismo, xenofobia, homofobia, capacitismo, assédio, ameaças, ataques a familiares, perseguição, tumulto intencional e conduta antidesportiva.
- 10.4. A organização pode punir conduta ocorrida em partida, lobby, grupo, privado, rede social ou qualquer canal relacionado ao campeonato.
- 10.5. Dizer que era brincadeira não elimina responsabilidade quando a conduta causa dano, constrangimento, tumulto ou prejuízo à imagem do evento.

11. TRAPAÇA, CONTAS E IDENTIDADE

- 11.1. É proibido usar script, hack, mapa externo, alteração de cliente, bug explorado, conta de terceiro, smurf oculto ou qualquer ferramenta de vantagem indevida.
- 11.2. É proibido jogar no lugar de outro participante ou permitir que outra pessoa jogue em conta inscrita.
- 11.3. Cada jogador deve competir com a conta, ID e Nickname enviados no ato da inscrição.
- 11.4. O jogador que alterar o Nickname após a inscrição deve avisar previamente a organização e aguardar confirmação antes de entrar em partida oficial.
- 11.5. Entrar com nick divergente sem aviso pode gerar contestação, derrota por decisão da organização, desclassificação do jogador ou da equipe, conforme impacto na partida.
- 11.6. A organização pode exigir verificação de perfil, histórico, ID, prints e demais comprovações razoáveis.

12. COMUNICAÇÃO INDEVIDA

- 12.1. Durante partidas, apenas jogadores da equipe e pessoas autorizadas podem participar da comunicação estratégica.
- 12.2. Coach, analista ou manager não poderá entrar no lobby, sala ou como espectador. Eles podem acompanhar a equipe em call externa pelo Discord ou outro canal escolhido pela equipe, desde que não recebam informação indevida de transmissão, espectador ou staff.
- 12.3. É proibido receber informação de espectador, live, adversário, staff ou terceiro durante a partida.
- 12.4. Vazamento de draft, estratégia, senha de sala ou informação privilegiada deve ser comunicado imediatamente à organização.

13. PENALIDADES E PROTESTOS

- 13.1. Penalidades podem ser aplicadas ao jogador, à equipe ou a ambos, conforme gravidade e impacto.
- 13.2. Penalidades possíveis: orientação formal, advertência, perda de prioridade, perda de lado, derrota em partida, derrota em série, WO, desclassificação, perda de premiação, banimento temporário ou banimento permanente.
- 13.3. Falta grave pode gerar desclassificação imediata sem advertência prévia. Reincidência agrava a penalidade.
- 13.4. Protestos devem ser enviados no canal oficial, com fatos objetivos, prints, vídeos, horários e identificação dos envolvidos.
- 13.5. Acusações sem prova, feitas apenas para tumultuar, podem gerar advertência.

Tipo	Exemplo	Penalidade possível
Leve	Atraso pequeno ou linguagem inadequada isolada	Advertência ou orientação formal
Média	Desrespeito, atraso recorrente ou escala irregular corrigível	Perda por decisão da organização, WO ou desclassificação conforme impacto
Grave	Ofensa discriminatória, assédio, ameaça, fraude de dados ou nick divergente sem aviso	Suspensão, derrota por decisão da organização, desclassificação e perda de premiação
Gravíssima	Hack, manipulação de resultado ou jogar por outro	Desclassificação imediata, anulação de resultado e banimento

14. PREMIAÇÃO, PAGAMENTO E DESISTÊNCIA

14.1. A premiação inicial do ARKEN CUP será:

- 1º Lugar: R\$ 600,00
- 2º Lugar: R\$ 350,00
- 3º Lugar: Vaga garantida na próxima edição da ARKEN CUP.

14.2. Os valores da premiação poderão ser ajustados de acordo com a quantidade de equipes inscritas, garantindo a sustentabilidade da competição, da organização e da estrutura do evento. Qualquer alteração será divulgada oficialmente antes do início do campeonato.

14.2.1. O valor arrecadado com as inscrições será destinado à composição da premiação e ao custeio da organização do campeonato, incluindo despesas operacionais, staff, transmissão e demais necessidades para a realização do evento.

14.3. O pagamento de prêmio ocorrerá somente após homologação final dos resultados e encerramento do prazo de contestação.

14.4. O prêmio poderá ser pago ao capitão ou dividido entre jogadores conforme decisão interna da equipe vencedora, desde que informado previamente à organização.

14.5. A ARKEN MLBB não se responsabiliza por divisão interna de prêmio após pagamento ao representante indicado pela equipe.

14.6. Se houver suspeita de fraude, trapaça, conta irregular ou manipulação, o pagamento poderá ser suspenso até conclusão da análise.

14.7. Se o campeonato for cancelado pela organização antes do início, os valores de inscrição pagos deverão ser devolvidos, salvo situação previamente informada e aceita.

14.8. Desistência voluntária após confirmação de inscrição não gera reembolso automático. Equipe removida por quebra de regra não terá direito automático a reembolso.

15. USO DE IMAGEM, DADOS E MARCA

15.1. Ao participar, equipes e jogadores autorizam uso de nick, logo da equipe, resultados, prints, tabela, melhores momentos e trechos de transmissão para divulgação do campeonato.

15.2. A autorização se limita a materiais relacionados à ARKEN MLBB, campeonato, highlights, anúncios, estatísticas e histórico competitivo.

15.3. Dados pessoais, comprovantes financeiros e contatos privados não devem ser publicados sem necessidade ou consentimento.

15.4. Equipes e participantes não podem usar o nome ARKEN MLBB para vender vagas, prometer benefício, arrecadar valores extras ou anunciar decisão não autorizada.

15.5. Parcerias externas, patrocinadores ou divulgações associadas ao evento dependem de aprovação prévia da organização.

16. COMUNICADOS E DISPOSIÇÕES FINAIS

16.1. Comunicados oficiais serão feitos nos canais definidos pela ARKEN MLBB.

16.2. Mudanças de horário, tabela, resultado homologado, decisão disciplinar, sistema de banimento, regra do evento ou divulgação oficial devem ser comunicadas com clareza.

16.3. Participantes devem acompanhar os canais oficiais. Falta de leitura não isenta cumprimento das regras.

16.4. Situações não previstas serão decididas pela organização com base em igualdade competitiva, boa-fé, prova disponível, segurança do evento e integridade da competição.

16.5. Quedas generalizadas de servidor, instabilidade massiva, falha de plataforma, emergência ou evento fora do controle podem justificar pausa, remarcação, alteração de calendário ou

cancelamento.

16.6. A decisão final da organização será comunicada aos capitães envolvidos e, quando necessário, ao público.

ANEXO I - CHECKLIST DO CAPITÃO

- Nome oficial da equipe definido e sem ofensa.
- Capitão/dono do time identificado e com contato ativo.
- Lista de até 7 jogadores enviada com Nickname, ID, servidor e função.
- Pagamento dos jogadores conferido e enviado para validação.
- Todos os jogadores cientes do regulamento.
- Equipe presente no canal oficial de comunicados.
- Escudo/logo enviado, caso a equipe queira divulgação visual.
- Disponibilidade de horário confirmada.
- Sistema de Herói Global, banimentos e formato da série conferidos antes da primeira partida.

ANEXO II - TERMO DE ACEITE DO CAPITÃO

Eu, na qualidade de capitão/dono da equipe, declaro que li o Regulamento Oficial do ARKEN CUP - Mobile Legends, aceito suas condições e assumo a responsabilidade de comunicar as regras aos jogadores inscritos.

Declaro que os dados enviados são verdadeiros, que os jogadores competirão em suas próprias contas e que a equipe não utilizará jogador irregular, conta de terceiro, hack, exploit, nick divergente sem aviso ou qualquer vantagem indevida.

Declaro estar ciente de que atrasos, WOs, ofensas, manipulação de resultado, alteração de nick sem aviso, comportamento antidesportivo ou quebra de regra podem gerar punições, inclusive desclassificação e perda de premiação.

Assinatura do capitão: _____

Equipe: _____

Data: 14/11/26

ANEXO III - COMUNICADO PÚBLICO DE PREMIAÇÃO

A ARKEN MLBB informa que a premiação inicial oficial do campeonato será: 1º Lugar: R\$ 600,00; 2º Lugar: R\$ 350,00; 3º Lugar: vaga garantida na próxima edição da ARKEN CUP.

A premiação não será alterada para prejudicar participantes após a confirmação oficial. Qualquer acréscimo por patrocínio, apoio ou parceria será informado separadamente pela organização.