



For The Win Club Challenges CSGO

Estrutura da Liga Interna de CSGO da For The Win Esports Club

Nome: Liga FTW Club Challenges #2: CSGO

Número máximo de jogadores: 8 equipas

Duração: 4 Meses

- 1 Mês – Publicidade
 - 1 de Maio – 01 de Junho;
- 1 dia – #1 Qualificador
 - 02 de Junho (Sábado);
- 1 dia - #2 Qualificador
 - 03 de Junho (Domingo);
- 7 dias – Inscrição de lineups e preparação da liga
 - Inscrição de lineups (quatro dias): 04 a 07 de Junho
 - Preparação da Liga (três dias): 08 a 10 de Junho
- 6 Semanas – Liga completa (7 Jornadas, 1 por semana com 1 *superweek*)
 - 1º Jornada: 11 a 17 de Junho;
 - 2º Jornada: 18 a 24 de Junho;
 - 3º Jornada e 4º Jornada: 25 de Junho a 01 de Julho;
 - 5º Jornada: 02 a 08 de Julho;
 - 6º Jornada: 09 a 15 de Julho;
 - 7º Jornada: 16 a 22 de Julho;
- 5 dias – Pausa
 - 23 a 28 de Julho;
- 1 dia – Final Four
 - 29 de Julho;
- 1 Semana – Finalização da Liga e Oficialização da classificação final.

Regras Gerais:

- Ao se inscreverem na presente competição, todos os jogadores, estão a concordar com o Acordo de Formação presente nos estatutos da For The Win Esports Club.
- Faltas de respeito por outros jogadores e/ou staffs da For The Win eSports Club (Ou que possa denegrir a imagem da For The Win eSports Club, mesmo fora da Liga Interna) terá uma penalização arbitrária, sendo analisado caso a caso.
- Nenhum jogador e/ou equipa receberá qualquer tipo de prémio da Liga FTW Club Challenges se, pelo menos, 70% dos seus jogos não se realizarem.
- Nenhum jogador e/ou equipa receberá qualquer tipo de prémio da Liga FTW Club Challenges se vencer, pelo menos, 70% dos seus jogos por *default*.

- A organização dos FTW Club Challenges reserva o direito de alterar a calendarização pré-definida sempre que entender que tais alterações contribuem para um melhor desenrolar da competição. As equipas e/ou jogadores serão informadas/os aquando destas alterações.

Formato do Qualificador:

- Máximo de 64 equipas;
- Apenas para equipas portuguesas;
- Decorre durante um dia:
- Qualificador #1 – Dia 02 de Junho, Sábado:
 - Ronda #1: 20:30h
 - Ronda #2: 21:30h
 - Ronda #3: 22:30h
 - Ronda #4: 23:30h
 - Nota: Todos os jogos serão realizados assim que possível
- Qualificador #2 – Dia 03 de Junho, Domingo:
 - Ronda #1: 15:00h
 - Ronda #2: 16:00h
 - Ronda #3: 17:00h
 - Ronda #4: 18:00h
 - Nota: Todos os jogos serão realizados assim que possível
- Formato bo1, Single Elimination;
- 4 equipas vencedoras;
- Regras encontram-se na plataforma Facelt;
- Uma equipa (Define-se equipa por um conjunto de 5 jogadores a participarem em conjunto no Qualificador) de outra organização poderá participar no Qualificador da Liga FTW Club Challenge, se não representar a organização nesse qualificador. E em caso de qualificação a equipa terá de ingressar na FTW;
- Links:
 - Qualificador #1:
 - Liga FTW Club Challenge #2 - Q1: <https://www.faceit.com/en/csgo/tournament/d2119deb-b4de-4b59-850c-3dbf945b019d>
 - Qualificador #2:
 - Liga FTW Club Challenge #2 - Q2: <https://www.faceit.com/en/csgo/tournament/7fae9f92-de1b-4a0e-92be-224542e00098>

Formato da Liga:

- 7 Jornadas, em 6 semanas;
- Formato bo2;
- Cada jornada é feita na plataforma Facelt, com um torneio criado para cada mapa da jornada;
- Os jogos devem ser jogados durante a semana dessa jornada, sendo o dia decidido com os capitães de ambas as equipas, com auxílio da Administração e Staff da Liga FTW Club Challenge, na semana anterior;
- Os vetos são efetuados na altura da escolha da data, tendo como regra a proibição da repetição de mapa;

- Cada jornada terá um prémio em relação a:
 - Sistema de pontos:
 - Vitória – 3 Pontos;
 - Empate – 1 Pontos;
 - Derrota – 0 Pontos;
- As regras das jornadas serão iguais às que se encontram na plataforma Facelt, junto ao jogo, e no seguinte link: <https://ftw.pt/RegrasCCSGO2018.pdf>
- As regras fora das jornadas:
 - Cada equipa deve inscrever entre 5 a 7 jogadores.
 - A equipa deve manter 3 ou mais jogadores da equipa que participou nos Qualificadores.
 - Caso uma das equipas qualificadas desista da vaga antes da Liga começar a Administração da Liga FTW Club Challenge reserva o direito de convidar uma equipa para o seu lugar.
 - Todos os jogadores presentes na Liga FTW Club Challenge permitem a utilização do seu conteúdo para a For The Win Esports Club.
 - Todos os jogadores presentes na Liga FTW Club Challenge aceitam colaborar com a For The Win Esports Club em iniciativas, caso assim seja pedido.
 - Cada equipa pode inscrever até 3 jogadores durante a liga (caso não tenha o máximo de 7 jogadores).
 - Cada equipa pode trocar até um máximo de 2 jogadores durante a liga (Retirar um jogador inscrito e colocar outro no lugar do retirado).
 - Caso as equipas não encontrem um horário para efetuarem o jogo no período dado para o mesmo, um Administrador da Liga FTW Club Challenge irá marcar uma data e em caso de apenas uma das equipas aparecer, o jogo é terminado e dado como Default Win para a equipa presente. Na eventualidade de nenhuma das equipas aparecer, o jogo é dado como Empate.
 - Faltas de respeito por outros jogadores e/ou staffs da For The Win Esports Club (Ou que possa denegrir a imagem da For The Win Esports Club, mesmo fora da Liga Interna) terá uma consequência por decidir pela For The Win Esports Club.
 - Nenhuma equipa fica confirmada para a edição seguinte, dado o principal objetivo ser a transgressão das equipas para um nível superior em termos competitivos, com a sua participação na liga.
 - A decisão de um Administrador da Liga FTW Club Challenge é soberana e deve ser aceite e respeitada.
 - A Administração da Liga FTW Club Challenge poderá efetuar alterações ao rule-book na eventualidade de se notar que existe uma falha.
 - Todas as equipas estarão presentes na divisão Club Challenge, com acesso ao TeamSpeak3 da For The Win Esports Club, a um servidor Português (por equipa) e a um Manager. Estarão, também, com destaque no site da Club (<https://club.ftw.pt/>) e num servidor privado de Discord, que servirá como meio de comunicação oficial da Liga.
 - Caso uma equipa desista da liga, os jogadores presentes na mesma terão uma penalização que será decidida, na altura, pelo Coordenador da Secção de Counter-Strike: Global Offensive da For The Win Esports Club e que poderá afetar a estadia/futuro dos jogadores na For The Win Esports Club.
- As jornadas são aleatórias e serão feitas através do sistema de seeding da Toornament (<https://www.toornament.com/>) durante a preparação da Liga (Altura após os Qualificadores Abertos e antes do início da Liga).
- O Map-Pool será o oficial:

- Cache;
- Mirage;
- Inferno;
- Dust2;
- Train;
- Nuke;
- Overpass;

Final Four:

- As quatro melhores equipas classificadas da Liga For The Win Esports Club Challenge #2: Counter-Strike: Global Offensive participam;
- Torneio decorrente na plataforma toornament, no sistema Gauntlet, em bo3;
- Os jogos devem ser jogados no decorrer de um dia, no seguinte horário:
 - Ronda 1 – Dia 29 de Julho, 13:00h
 - Ronda 2 – Dia 29 de Julho, 16:00h
 - Finalíssima – Dia 29 de Julho, 21:00h
 - Os vetos são efetuados no dia e hora do jogo;
- As regras serão iguais às que se encontram na plataforma Facelt e no seguinte link: <https://ftw.pt/RegrasCCSGO2018.pdf>
- A seed encontra-se no formato:
 - Ronda 1: 4º Lugar vs 3º Lugar
 - Ronda 2: Vencedor do jogo 1 vs 2º Lugar
 - Finalíssima: Vencedor do jogo 2 vs 1º Lugar
- O Map-Pool será o oficial:
 - Cache;
 - Mirage;
 - Inferno;
 - Dust2;
 - Train;
 - Nuke;
 - Overpass;

FOR THE WIN
esports