



For The Win Club Challenges CSGO

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

Nome: Liga FTW Club Challenges #1: CSGO

Número máximo de jogadores: 8 equipas

Duração: 4 Meses

- 1 Mês – Publicidade
 - 1 de Janeiro – 9 de Fevereiro;
- 1 dia – #1 Qualificador
 - 10 de Fevereiro (Sábado);
- 1 dia - #2 Qualificador
 - 11 de Fevereiro (Domingo);
- 7 dias – Inscrição de lineups e preparação da liga
 - Inscrição de lineups (cinco dias): 11 de Fevereiro – 16 de Fevereiro);
 - Preparação da Liga (dois dias): 17 de Fevereiro – 18 de Fevereiro);
- 8 Semanas – Liga completa (7 Jornadas, 1 por semana)
 - 1º Jornada: 19 a 25 de Fevereiro;
 - 2º Jornada: 26 de Fevereiro a 4 de Março;
 - 3º Jornada: 5 a 11 de Março;
 - 4º Jornada: 12 a 18 de Março;
 - 5º Jornada: 19 a 25 de Março;
 - 6º Jornada: 26 de Março a 1 de Abril;
 - 7º Jornada: 2 de Abril a 8 de Abril;
- 5 dias – Pausa
 - 9 de Abril a 13 de Abril;
- 1 dia – Final Four
 - 14 de Abril;
- 1 Semana – Finalização da Liga e Oficialização da classificação final.

Regras Gerais:

- 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*;
- Toda a calendarização da jornada é permutável, por mútuo acordo. Os jogadores têm do início ao fim do período da jornada para realizar todos os jogos programados sendo que deve ser mantida, preferencialmente, a ordem apresentada, salvo exceções. Qualquer alteração à calendarização pré-definida deve ser informada ao staff responsável;
- 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 10 de Fevereiro, Sábado:
 - Ronda #1: 19:00h
 - Pausa para Jantar: 20:00-21:00h
 - Ronda #2: 21:00h
 - Ronda #3: 22:00h
 - Ronda #4: 23:00h
 - Nota: Todos os jogos serão ASAP, após a pausa para Jantar.
 - Qualificador #2 – Dia 11 de Fevereiro, Domingo:
 - Ronda #1: 15:00h
 - Ronda #2: 16:00h
 - Ronda #3: 17:00h
 - Ronda #4: 18:00h
 - Nota: Todos os jogos serão ASAP.
- Formato bo1, Single Elimination;
- 4 equipas vencedoras;
- Regras encontram-se na plataforma Facelt;
- Qualquer equipa e/ou jogador pode participar nestes qualificadores. Apenas jogadores sem vínculo contratual e não integrados noutros clubes podem participar neste qualificador. A responsabilidade do vínculo ou organização que representem, sendo oculta à administração do presente torneio, é do jogador/equipa, sendo a FTW alheia a essa situação.
- Links:
 - Qualificador #1:
 - Liga FTW Club Challenge #1 - Q1:
 - <https://www.faceit.com/pt/csgo/tournament/3528b9e2-41b2-4ae7-9d80-c02e40dc4808>
 - Qualificador #2:
 - Liga FTW Club Challenge #1- Q2:
 - <https://www.faceit.com/pt/csgo/tournament/5b230627-b61f-43b1-9f36-620c703ba5a0>

Formato da Liga:

- 7 Jornadas em 7 semanas;
- Todas as jornadas serão jogadas em *best of 2*;
- Os jogos devem ser jogados durante a semana dessa jornada, sendo o dia decidido com os capitães de ambas as equipas;
- Os vetos são efetuados na plataforma Facelt, no dia e hora do jogo;
- Cada jornada terá um prémio em relação a:
 - Sistema de pontos:
 - Vitória – 3 Pontos;
 - Empate – 1 Pontos;
 - Derrota – 0 Pontos;
 - Atribuição de prémios Facelt:
 - Vitória – 10 Pontos por jogador (50 Pontos por equipa);
 - Empate – 5 Pontos por jogador (25 Pontos por equipa);
 - Derrota – 0 pontos;
- As regras das jornadas serão iguais às que se encontram na plataforma Facelt;
- Cada equipa deve inscrever entre 5 a 7 jogadores, no período de inscrição (11 a 16 de Fevereiro);
- Cada equipa pode inscrever até 2 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);
- As jornadas são aleatórias e serão feitas através do sistema de seeding da Toornament (<https://www.toornament.com/>) durante a preparação da Liga (17 a 18 de Fevereiro);
- O Map-Pool será o oficial:
 - Cache;
 - Mirage;
 - Inferno;
 - Cobblestone;
 - Train;
 - Nuke;
 - Overpass;
- 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 Admin da Liga FTW Club Challenge é soberana e deve ser aceite e respeitada;
- Todas as equipas terão uma vaga na divisão Club Challenge, com acesso ao TeamSpeak3 da FTW (ts3.ftw.pt) e a um servidor Português (por equipa);

Formato do Final Four:

- As quatro melhores equipas classificadas da Liga For The Win Esports Club Challenge – Counter-Strike: Global Offensive #1 participam;
- Torneio decorrente na plataforma toornament (<https://www.toornament.com/>), no sistema Gauntlet, em bo3;
- Os jogos devem ser jogados no decorrer de um dia, no seguinte horário:
 - Ronda 1 – Dia 14 de Abril, 13:00h
 - Ronda 2 – Dia 14 de Abril, 16:00h
 - Finalíssima – Dia 14 de Abril, 21:00h
- Os vetos são efetuados no dia e hora do jogo;
- As regras serão iguais às que se encontram na plataforma Facelt;
- 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;
 - Cobblestone;
 - Train;
 - Nuke;
 - Overpass;