

# REGULAMENTO E-TECH SCHOOL CUP FTW 2019

O E-Tech School Cup FTW 2019 é um torneio do jogo de computador Counter-Strike: Global Offensive, que conta com o apoio da organização da E-Tech Portugal, FTW Esports e Escola Secundária Dom Manuel Martins.

Patrocinado por:



## 1.0. Informação geral do E-Tech School Cup FTW 2019

### ➤ Formato:

- 1º Fase – 2x Qualificador Aberto Online – Single Elimination, MD1 (Melhor de 1);
- 2º Fase – Evento Final – Round Robin + Finalissima, MD1/3 (Melhor de 1/3);

### ➤ Número de participantes:

- 1º Fase - Qualificador Aberto: 128 (cento e vinte e oito);
- 2º Fase - Evento Final – Round Robin + Finalissima: 8 (oito) – 2 Convidadas, 6 Qualificadas;

### ➤ Data:

- [Qualificador Aberto #1](#) – 20 de Abril, 15:00h.
- [Qualificador Aberto #2](#) – 28 de Abril, 15:00h.
- Evento Final – 10 e 11 de Maio, horário (Horário provisório) – Local: Cais 3, Zona Ribeirinha - APSS, Setúbal ([Google Map](#)).

### ➤ Horário:

- [Qualificador Aberto #1](#): 20 de Abril, 15:00h.
- [Qualificador Aberto #2](#): 28 de Abril, 15:00h.
- Evento Final: 10 e 11 de Maio – Horários pendentes dos jogos anteriores, servindo apenas a hora inicial como confirmação.
  - Sexta-Feira:
    - Apresentação da equipa junto da Organização E-Tech Portugal e início da montagem de periféricos e aquecimento – 10 de Maio, 09:30h;
    - Grupo\_RoundA\_1WB – 10 de Maio, 10:00h – MD1;
    - Grupo\_Round A\_1WB – 10 de Maio, 11:00h – MD1;
    - Grupo\_Round A\_2WB – 10 de Maio, 12:00h – MD1;
    - Grupo\_Round A\_1LB – 10 de Maio, 13:00h – MD1;
    - Grupo\_Round A\_2LB – 10 de Maio, 14:00h – MD1;
    - Grupo\_Round B\_1WB – 10 de Maio, 15:00h – MD1;
    - Grupo\_Round B\_1WB – 10 de Maio, 16:00h – MD1;

- Grupo\_Round B\_2WB– 10 de Maio, 17:00h – MD1;
- Grupo\_Round B\_1LB – 10 de Maio, 18:00h – MD1;
- Grupo\_Round B\_2LB– 10 de Maio, 19:00h – MD1;
- Sábado:
  - Apresentação da equipa junto da Organização E-Tech Portugal e inicio da montagem de periféricos e aquecimento – 11 de Maio, 09:30h;
  - Grupo\_RoundA\_Final – 11 de Maio, 10:00h – MD3;
  - Grupo\_Round B\_Final– 11 de Maio, 14:00h – MD3;
  - Finalissima – 11 de Maio, 18:00h – MD3;

### ➤ Prize-pool:

Total: 1000€

1º Classificado = 5x Ozone Headset Rage X40 + 5x Casacos Oficiais FTW Esports;

2º Classificado = 5x Ozone Ratos Neon X20 + 5x Jerseys Oficiais FTW Esports;

3º Classificado = 5x Ozones Tapete de Rato RGB Spectra + 5x Cachecóis FTW Esports;

#### Nota:

Os prémios são entregues num prazo máximo de 60 dias após o término do evento (11 de Maio).

### ➤ Participantes:

#### ❖ Evento Final

- Equipa Convidada #1;
- Equipa Convidada #2;
  
- Equipa Qualificada #1;
- Equipa Qualificada #2;
- Equipa Qualificada #3;
- Equipa Qualificada #4;
- Equipa Qualificada #5;
- Equipa Qualificada #6;

### ➤ Formato

#### a. Qualificador Aberto

- i. Irão existir dois (2) qualificadores.
- ii. Terá um total máximo de cento e vinte e oito (128) equipas (Cada um dos qualificadores).
- iii. Será Online.
- iv. Os três finalistas de cada qualificador irão ter acesso ao Evento Final;
- v. Estará aberto apenas para equipas portuguesas.
- vi. Os jogos serão em MD1 (Melhor de 1), Single elimination.
- vii. Mapas:
  1. De\_cache;
  2. De\_dust2;
  3. De\_inferno;
  4. De\_nuke;
  5. De\_mirage;
  6. De\_train;
  7. De\_overpass;

viii. As restantes regras serão seguindo as regras da FACEIT.

### **b. Evento Final**

- i. Terá um total de oito (8) equipas.
- ii. Será Offline.
- iii. O formato encontra-se dividido em duas fases:
  1. 1º Fase - 2 grupos com o formato de Round Robin em MD1/3 (Melhor de 1/3), Double Elimination.
  2. 2º Fase – Finalissima, MD3 (Melhor de 3).
- iv. Mapas:
  1. De\_vertigo;
  2. De\_dust2;
  3. De\_inferno;
  4. De\_nuke;
  5. De\_mirage;
  6. De\_train;
  7. De\_overpass;

### **c. Map Veto - Geral**

- i. Para todos os jogos MD1 (Melhor de 1):
  1. Equipa iniciante escolhida de forma aleatória – Excepto no Qualificador Fechado, que a equipa que começa a banir será a equipa de cima;
  2. Equipa A ban 1 mapa;
  3. Equipa B ban 1 mapa;
  4. Equipa A ban 1 mapa;
  5. Equipa B ban 1 mapa;
  6. Equipa A ban 1 mapa;
  7. Equipa B ban 1 mapa;
  8. O mapa restante servirá como o mapa escolhido para o jogo;
- ii. Para todos os jogos MD3 (Melhor de 3):
  1. Sendo a equipa A a equipa de cima na Bracket;
  2. Equipa A ban 1 mapa;
  3. Equipa B ban 1 mapa;
  4. Equipa A escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 1º mapa;
  5. Equipa B escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 2º mapa;
  6. Equipa A ban 1 mapa;
  7. Equipa B ban 1 mapa;
  8. O mapa restante servirá como 3º mapa, em caso de empate nos dois primeiros;

### **d. Definições de servidor - Geral**

- i. Uma ronda de faca é feita no início de cada mapa de maneira a ser escolhido o side em que cada equipa começa;
- ii. Tempo de ronda = 1.55 minutos;
- iii. Freeze time = 15 segundos;
- iv. Buy-Time = 20 segundos;
- v. Tempo de bomba = 40 segundos;
- vi. Definições de Overtime:

1. MD3 (Melhor de 3);
  2. Dinheiro = 10 000€;
- vii. Resto das configurações encontram-se presentes na config cedida pela ESL, *esl5on5*;

➤ Contactos:

Para qualquer dúvida contactar através de: [geral@gamersmedia.pt](mailto:geral@gamersmedia.pt)

## 2.0. E-Tech School Cup FTW 2019 – Regras Gerais

### 2.1. Regras do Torneio – Qualificador Aberto

- a. Cada jogo irá consistir de duas (2) partes de 15 rondas. Um jogo terminará se uma das equipas atingir 16 rondas ganhas no período normal de jogo (Duas (2) partes de 15 rondas cada, portanto, 30 rondas no total). No caso de no final do período normal (30 rondas), um empate a 15 rondas se encontrar irá passar-se ao Overtime, sendo esse MD3 (Melhor de 3) e com 10 000€ iniciais. O Overtime consiste em duas (2) partes de 3 rondas cada. O jogo terminará se uma das equipas atingir 4 rondas ganhas num período de Overtime (Duas (2) partes de 3 rondas cada, portanto, 6 rondas no total). No caso de no final do período de Overtime (6 rondas) um empate a 3 rondas se encontrar um outro período de Overtime irá iniciar-se e assim por consequente até um vencedor ser encontrado. Sendo jogos à MD1 (Melhor de 1), irá realizar-se apenas um mapa (Havendo como resultados possíveis: 1-0 e 0-1).
- b. O servidor irá ser dado pela FACEIT, após o map-veto – Também efetuado na FACEIT.
- c. Não existe pausas, sendo os jogos feitos de forma ASAP (As soon as possible).
- d. O Map-Veto será feito na hora do jogo e terá uma duração, máxima, de 15 minutos.
- e. É proibido a utilização da bind de Jump Throw.
- f. É proibido a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- g. É proibido a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- h. É proibido a account-sharing (Vários utilizadores usarem a mesma conta).
- i. É obrigatório ter uma conta STEAM válida e com o jogo CSGO.
- j. Não será necessário fazer “Record demo”.
- k. É obrigatório ter uma conta FACEIT válida e sem outras contas inválidas – Caso um jogador tenha uma conta inválida, deverão reportar à Organização do Torneio com provas do mesmo.
- l. As equipas poderão utilizar quatro (4) timeout tático por mapa.
- m. Uma equipa não poderá usar possíveis problemas técnicos, como desconectar-se do TeamSpeak; Desconectar algum cabo e/ou ferramenta necessária ao funcionamento do material de cada jogador; e afins; de maneira a puderem utilizar mais um timeout – Sendo esse tipo de problemas do jogador e a organização do torneio não se responsabilizando pelo mesmo.
- n. Se um jogador desconectar-se do servidor, a ronda não será reiniciada. O jogador terá permissão para voltar a entrar no servidor e finalizar o jogo mas durante a ronda em que saiu será dado como morto. Se a equipa inteira desconectar-se ao mesmo tempo, essa ronda será dada como desistência e entregue à equipa que se encontra no servidor – Expecto em casos especiais, como no caso de a equipa encontrar-se no mesmo espaço.
- o. Apenas é permitido conversa sobre o jogo no chat geral. Qualquer tipo de outra conversa poderá ter consequências.

### 2.2. Regras do Torneio – Evento Final

- a. Cada jogo irá consistir de duas (2) partes de 15 rondas. Um jogo terminará se uma das equipas atingir 16 rondas ganhas no período normal de jogo (Duas (2) partes de 15 rondas cada, portanto, 30 rondas no total). No caso de no final do período normal (30 rondas), um empate a 15 rondas se encontrar irá passar-se ao Overtime, sendo

esse MD3 (Melhor de 3) e com 10 000€ iniciais. O Overtime consiste em duas (2) partes de 3 rondas cada. O jogo terminará se uma das equipas atingir 4 rondas ganhas num período de Overtime (Duas (2) partes de 3 rondas cada, portanto, 6 rondas no total). No caso de no final do período de Overtime (6 rondas) um empate a 3 rondas se encontrar um outro período de Overtime irá iniciar-se e assim por consequente até um vencedor ser encontrado. Sendo os jogos à MD3 (Melhor de 3), irá realizar-se um mínimo de dois (2) e um máximo de três (3) mapas até um vencedor ser encontrado (Havendo como resultados possíveis: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2).

- b. O servidor encontrar-se-á disponibilizado 15 minutos antes da hora marcada para as equipas puderem iniciar a entrada no servidor – Exemplo: No caso do primeiro jogo, será dado o servidor às 09:45h e espera-se que as equipas comecem a entrar no servidor a essa mesma hora.
- c. Entre cada mapa terão uma pausa de 5 minutos para descansarem e preparem o próximo mapa – Não tolerável atrasos nesta pausa.
- d. Não existe tempo de atraso tolerável após o início da hora do jogo – Definida na altura pela Organização E-Tech Portugal, sendo os horários atuais provisórios.
- e. O Map-Veto será feito 20 minutos antes da hora marcada.
- f. É proibido a utilização da bind de JumpThrow.
- g. É proibido a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- h. É proibido a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- i. As equipas poderão utilizar quatro (4) timeouts táticos por mapa.
- j. É obrigatório ter uma conta STEAM válida e com o jogo CSGO;
- k. Uma equipa não poderá usar possíveis problemas técnicos, como desconectar-se do TeamSpeak; Desconectar algum cabo e/ou ferramenta necessária ao funcionamento do material de cada jogador; e afins; de maneira a puderem utilizar mais um timeout – Sendo esse tipo de problemas do jogador e a organização do torneio não se responsabilizando pelo mesmo.
- l. Se um dos jogadores perder a conexão durante o primeiro minuto (60 segundos) da ronda e não existir dano causado, nenhum jogador tiver morrido nem a bomba tiver sido plantada, a ronda deve ser reiniciada.
- m. Se um jogador desconectar-se do servidor, a ronda não será reiniciada. O jogador terá permissão para voltar a entrar no servidor e finalizar o jogo mas durante a ronda em que saiu será dado como morto. Se a equipa inteira desconectar-se ao mesmo tempo, essa ronda será dada como desistência e entregue à equipa que se encontra no servidor – Expecto em casos especiais, como no caso de a equipa encontrar-se no mesmo espaço. Na eventualidade do servidor ir abaixo por um problema da parte da Organização E-Tech Portugal, a Organização E-Tech Portugal retém o direito de tomar uma decisão na altura tendo em conta a situação que se encontrava no servidor.
- n. Apenas é permitido conversa sobre o jogo no chat geral. Qualquer tipo de outra conversa poderá ter consequências.
- o. Existirá um TeamSpeak3 proporcionado pela Organização da E-Tech Portugal, para a realização dos jogos. Será estritamente proibido a partilha desse TeamSpeak3 para membros não inscritos.

### 2.3. Regras gerais

- a. Uma equipa que seja desqualificada antes do início de um jogo não poderá participar nesse jogo. Uma equipa que seja desqualificada durante um jogo deverá desconectar-se do jogo. Uma equipa que seja desqualificada não receberá a sua parte do prémio, independentemente da sua classificação atual ou final. A mesma equipa e os seus jogadores poderão, ainda, receber uma suspensão temporária ou permanente de competições futuras.
- b. As equipas devem ter, pelo menos, quatro (4) jogadores online e prontos para jogar 15 minutos antes da hora marcada de maneira a dar início aos preparativos para o jogo. Caso uma equipa não tenha, pelo menos, quatro (4) jogadores online e prontos para jogar 15 minutos antes da hora marcada, essa equipa perde o mapa por falta de comparência (Na eventualidade de ser um MD3 (Melhor de 3) a equipa poderá jogar os restantes mapas, desde que cumpra as regras na participação dos restantes mapas).O jogo só terá início assim que os 5

jogadores, de cada equipa, encontrarem-se presentes no servidor e prontos para jogar, até um limite máximo de 10 minutos depois da hora marcada. Caso uma das equipas não se encontre pronta para jogar após esses 10 minutos perderá por default. Na eventualidade de nenhuma das equipas encontrar-se pronta para jogar após 10 minutos depois da hora marcada é avaliado pela E-Tech Portugal e tomado uma decisão.

- c. Caso uma das equipas queira contestar o resultado de um mapa, terá de o fazer, notificando o comissário do torneio até o mapa seguinte iniciar. Caso uma das equipas queira contestar o resultado de um jogo, terá de o fazer, notificando o comissário do torneio num tempo máximo de 1 hora depois de terminado o jogo. A administração E-Tech Portugal reserva o direito de escolha sem qualquer tipo de justificação.
- d. Dentro do servidor os nicknames dos jogadores deverão corresponder aqueles encontrados na inscrição da equipa (O nickname poderá conter outras informações, não podendo ser estas ofensivas ou com faltas de respeito, desde que mantenha o core do seu nickname de inscrição) \*(P.E.) Se o jogador X inscrever-se como “x”, pode utilizar nomes como xStarBoy\*. Quanto aos logótipos, deverá corresponder aos logótipos das equipas e/ou outras imagens aprovadas pelo Administrador do Torneio - Por exemplo, fotografias de jogadores, quer em Media Days ou Eventos, podem ser utilizadas.
- e. O Administrador do Torneio tem a última palavra sobre todas as decisões.

#### 2.4. Regras gerais – Evento Final

- a. É proibido manter líquidos em cima das mesas de jogo;
- b. Todas as equipas que irão participar no Final Four devem ter uma organização, não podendo ir como jogadores individuais em conjunto e/ou mixes sem representação oficial;
- c. É proibido qualquer tipo de insulto/falta de respeito a alguém no recinto – Seja membro da Organização E-Tech Portugal ou não. Caso haja uma “troca de palavras” no âmbito competitivo, como por exemplo, e não só, duas equipas a defrontar-se em palco, a Organização E-Tech Portugal reserva o direito de tomar uma decisão dependendo da gravidade da “troca de palavras”;
- d. É proibido a utilização de chapéus; Bonés; Gorros e qualquer tipo de acessório parecido enquanto estiverem a jogar;
- e. É proibido olhar para o Monitor de transmissão/Monitor dos jogadores adversários – inclui streams e/ou plataformas nas quais existem estatísticas em tempo real ou com pouco atraso do jogo;
- f. É proibido a utilização de qualquer tipo de bind/exploit para cancelar o som do jogo/computador de maneira a dar para ouvir os casters e/ou comunicações da equipa adversária, para ter vantagem sob o adversário;
- g. É proibido a utilização do telemóvel enquanto o jogo estiver a decorrer ou pausado – E proibido manter o telemóvel em cima do palco durante os mesmos;
- h. As equipas que irão fazer o seu primeiro jogo às 10:00h, deverão encontrar-se em palco às 09:30h para montagem de periféricos e aquecimento para o jogo. Todas as restantes equipas devem estar atentas aos seus jogos e aparecerem pós início do segundo mapa anterior ao seu jogo – Havendo a possibilidade desse jogo ainda ir a terceiro mapa, tendo os jogadores de esperar esse tempo;
- i. As equipas têm de esperar pela entrega de prémios para puderem sair do evento por completo;
- j. Os jogadores devem manter o Headset Isolador até indicação de um administrador do torneio ou finalização do jogo (Mapa, em caso de MD3) – Caso estejam com desconforto, devem indicar a um Árbitro que encontrar-se-á em palco e apenas retirar o Headset Isolador no final da ronda e não devem demorar mais que o “Freeze-Time”. Caso seja algo que irá demorar mais, deverão utilizar uma pausa técnica;
- k. Os jogadores devem levar o seu próprio material (Teclado; Rato; Tapete de rato; Microfone; In-Ears – Sendo o Headset Isolador dado pela Organização E-Tech Portugal);
- l. Os jogadores devem respeitar o que é dito pela Organização E-Tech Portugal e todas as suas decisões e indicações – Incluindo as indicações de tempo;
- m. Nenhum jogador deve sair do palco sem a autorização explícita da Organização E-Tech Portugal. Caso haja uma saída de palco, o jogador e/ou equipa poderão sofrer consequências;

- n. Qualquer regra que não seja cumprida, incluindo saídas de palco sem autorização ou atrasos nas pausas, poderão ser sancionadas, dependendo da gravidade;
- o. Nas pausas técnicas nenhum elemento da equipa poderá falar sobre o jogo nem se levantar, sem autorização explícita da Organização E-Tech Portugal;
- p. Nas pausas táticas os elementos poderão falar sobre o jogo, não se podendo levantar, sem autorização explícita da Organização E-Tech Portugal t;
- q. O Coach apenas poderá falar no freeze-time, nas pausas táticas e entre Halfs (Mudança de lado de uma equipa, que contém uma pequena pausa de segundos). Caso o Coach fale com os seus jogadores noutra altura o mesmo e/ou equipa poderão sofrer consequências decididas na altura pela Organização E-Tech Portugal;
- r. Caso sejam encontradas provas que algum membro do público e/ou Coach esteja a dar sinais à equipa sobre decisões de jogo/posicionamentos/economia ou algum outro conteúdo que possa dar vantagem à sua equipa, irão haver consequências;

## 2.5. Regras de conduta

- a. Qualquer ofensa e/ou falta de respeito demonstrada num jogo do Torneio terá consequências, podendo mesmo dar à desqualificação da equipa e suspensões à mesma.
- b. Qualquer ofensa, falta de respeito e/ou ameaças, dentro ou fora de um jogo mas que seja associada ao torneio ou à E-Tech Portugal terá consequências, podendo mesmo dar à desqualificação da equipa e suspensões futuras à mesma.

## 2.6. Regras adicionais

- a. É esperado dos jogadores/equipa que joguem sempre o seu melhor em todos os jogos, independentemente da sua situação posicional.
- b. Jogadores/equipas não devem perder de propósito ou combinar manipular um resultado de maneira a dar proveito ou negativismo a uma outra equipa/jogadores.
- c. É esperado que todos os jogadores/equipas mostrem o máximo de respeito para todos os staffs e sponsors da E-Tech Portugal.

## 2.7. Regras de Plantel

### a. Inscrição

- i. Cada equipa pode inscrever 5 jogadores.
- ii. A inscrição será feita pós-Qualificação, através do formulário entregue por parte da Organização E-Tech Portugal.
- iii. Caso um jogador inscrito esteja impossibilitado de participar por variadas razões, um pedido deverá ser feito por parte da equipa para substituição de jogador. Este jogador não deverá estar inscrito noutra equipa e deverá ser aceite por parte da E-Tech Portugal.
- iv. O nome, tag e imagem da equipa deve ser aprovado por parte da E-Tech Portugal.
- v. Está proibida a participação de jogadores que se encontrem a participar em competições profissionais ou semiprofissionais, tais como: LPCS (Liga Portuguesa de Counter-Strike) e WGR MLP (Worten Game Ring Master League Portugal).
- vi. As equipas qualificadas através do Qualificador Aberto devem jogar sempre com 60% desse respetivo lineup.
- vii. Existe um preço de inscrição, sendo o mesmo de 5€/Jogador (25€/Total) para o Evento Final. Este montante deverá ser pago na admissão da equipa no dia do evento.

## 2.8. Direitos de imagem/som/transmissão

- i. As equipas e os jogadores participantes na E-Tech School Cup FTW 2019 declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente durante o período de duração da edição corrente da mesma em que estão a participar, à EDUGEP e à ESDMM, os direitos de utilização de imagem, tais como logotipo e imagens representantes das equipas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a E-Tech Portugal utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover o respetivo evento, nomeadamente, no seu site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.
- ii. Qualquer jogador inscrito no torneio, concorda e autoriza a gravação/audição de todas as suas comunicações, efetuadas no Discord da E-Tech Portugal.
- iii. Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da E-Tech Portugal.
- iv. Não é permitida qualquer transmissão externa à E-Tech Portugal de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia.
- v. Não é permitida a transmissão dos jogos do torneio por parte dos participantes (o mesmo levará a desclassificação da equipa).

Patrocinado por:

OMEN  
by hp

ALPHA  
GAMER

3  
ozone