



LIGA
F.T.A

CALL OF DUTY
MOBILE

REGULAMENTO

Season 6

CALL OF DUTY
MOBILE



PARCEIROS



ARENA LPK
SUA ARENA DE JOGOS MOBILE



PATROCINADORES





PREFACIO

- 01- INTRODUÇÃO
- 02- RESTRIÇÕES
- 03- DINÂMICA COM 60 TIMES
- 04- DINÂMICA COM 40 TIMES
- 05- CALENDÁRIO
- 06- SISTEMA DE PONTUAÇÃO
- 07- MAPAS
- 08- PREMIAÇÃO
- 09- VERIFICAÇÃO ANDROID
- 10- VERIFICAÇÃO IOS
- 11- VERIFICAÇÃO PÓS PARTIDA
- 12- VERIFICAÇÃO DE RESULTADOS
- 13- PENALIDADES DA VERIFICAÇÃO
- 14- REMAKE
- 15- REGRAS DE ÉTICA E CONDUTA
- 16- COMUNICAÇÃO
- 17- TRANSMISSÃO
- 18- REDES SOCIAIS



INSCRIÇÃO R\$ 40

VALOR PROMOCIONAL PARA LINES FEMININAS: R\$ 35

INSCREVA-SE AQUI

NÚMERO DE EQUIPES DE 40 A 64 TIMES

NÚMERO DE JOGADORES
CADA TIME DEVERÁ INSCREVER
ATÉ 6 JOGADORES. NÃO PODERÃO
SER ALTERADOS NO DECORRER
DA COMPETIÇÃO.

**ALTERAÇÃO DE NICKNAMES
NÃO PODERÁ SER FEITA A TROCA
DE JOGADOR, NEM SER ALTERADO
O NICKNAME, NEM A CONTA USADA
ATÉ O FINAL DA COMPETIÇÃO.**

JOGADORES UTILIZADOS DE MODO IRREGULAR TERÃO A PONTUAÇÃO ZERADA E A EQUIPE A PERDA DE 20 PONTOS NA RODADA.

01



RESTRICOES DE ARMAMENTOS



RESTRICOES DE VEÍCULOS



RESTRICOES DE CLASSES

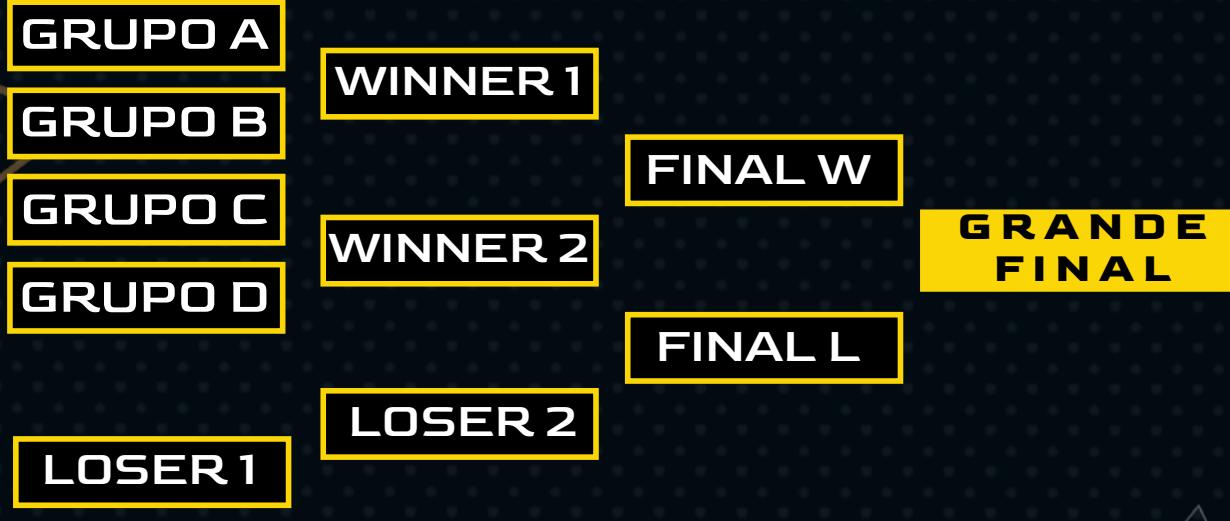


A UTILIZAÇÃO DE TAIIS ARMAMENTOS IMPLICARÁ NA PERDA DE PONTOS DE ACORDO COM O DANO APRESENTADO, PODENDO ATÉ, DEPENDENDO DO DANO APRESENTADO A DESCLASSIFICAÇÃO DA EQUIPE.



DINAMICA DO CAMPEONATO

COM 60/64 EQUIPES



| FASE DE GRUPOS | QUARTAS DE FINAIS | SEMI FINAIS | GRANDE FINAL |
|--|---|---|---|
| 16 EQUIPES POR GRUPO 10 AVANÇAM AOS WINNERS 05 CAEM AOS LOSERS 1 01 ELIMINADO POR GRUPO | 10 AVANÇAM A FINAL WINNERS 10 CAEM A LOSERS 2 10 LOSERS 1 AVANÇAM A LOSERS 2 10 ELIMINADOS | 10 WINNERS AVANÇAM A GRANDE FINAL 10 WINNERS CAEM A FINAL LOSERS 10 LOSERS 2 AVANÇAM A FINAL LOSERS 10 FINAL LOSERS AVANÇAM A GRANDE FINAL | AS 10 EQUIPES VINDAS DA FINAL WINNERS INICIAM A GRANDE FINAL COM 25 PONTOS |
| 4 QUEDAS | 4 QUEDAS | 4 QUEDAS | 6 QUEDAS |



DINAMICA DO CAMPEONATO

COM 40/44 EQUIPES



| FASE DE GRUPOS | SEMI FINAIS | REPESCA | GRANDE FINAL |
|---|--|--|--|
| 20/22 EQUIPES POR GRUPO 10 AVANCAM AOS WINNERS 10 CAEM AOS LOSERS 00/02 ELIMINADO(S) POR GRUPO | 10 WINERS AVANCAM DIRETAMENTE A GRANDE FINAL 10 CAEM PARA A FINAL LOSERS 10 LOSERS AVANÇAM A FINAL LOSERS 10 ELIMINADOS | 10 EQUIPES DA FINAL LOSERS AVANCAM A GRANDE FINAL 10 ELIMINADOS | AS 10 EQUIPES ADVINDAS DIRETAMENTE DOS WINNERS INICIAM A GRANDE FINAL COM 25 PONTOS |
| 8 QUEDAS (2 DIAS) | 4 QUEDAS (1 DIA) | 4 QUEDAS (1 DIA) | 6 QUEDAS (1 DIA) |

Datas Previstas



CALENDÁRIO DO CAMPEONATO

COM 60/64 EQUIPES

DEZEMBRO

SORTEIO: 03 DE DEZEMBRO

GRUPO AEB

06

GRUPO CED

07

GRUPO AEB

08

GRUPO CED

09

LOSERS 1

10

WINNERS 1 WINNERS 2

11

LOSERS 2

12

FINAL WINNERS

16

FINAL
LOSERS

17

GRANDE FINAL

18

05



SISTEMA DE PONTOS

| COLOCAÇÃO | PONTOS |
|-------------------|------------------|
| 1º LUGAR | 60 PONTOS |
| 2º LUGAR | 40 PONTOS |
| 3º LUGAR | 20 PONTOS |
| 4º LUGAR | 10 PONTOS |
| 5º LUGAR | 08 PONTOS |
| 6º LUGAR | 06 PONTOS |
| 7º LUGAR | 04 PONTOS |
| 8º LUGAR | 02 PONTOS |
| 9º LUGAR | 01 PONTO |
| 10º LUGAR | 01 PONTO |
| 11º AO 20º | 00 PONTOS |



05 PONTOS POR KILL



MAPAS

BATTLE ROYALE

Mapas 1 e 2 *Blackout*





Mapas 3 e 4 *Isolated*



**ABERTURA DA SALA: 19:00
INÍCIO DAS PARTIDAS: 19:40
INTERVALO: 5 A 8 MINUTOS**



PREMIAÇÃO

PRIZE POOL

R\$ 2.000,00*
(\$350 USD)

1° R\$ 1.200,00

2º R\$ 600,00

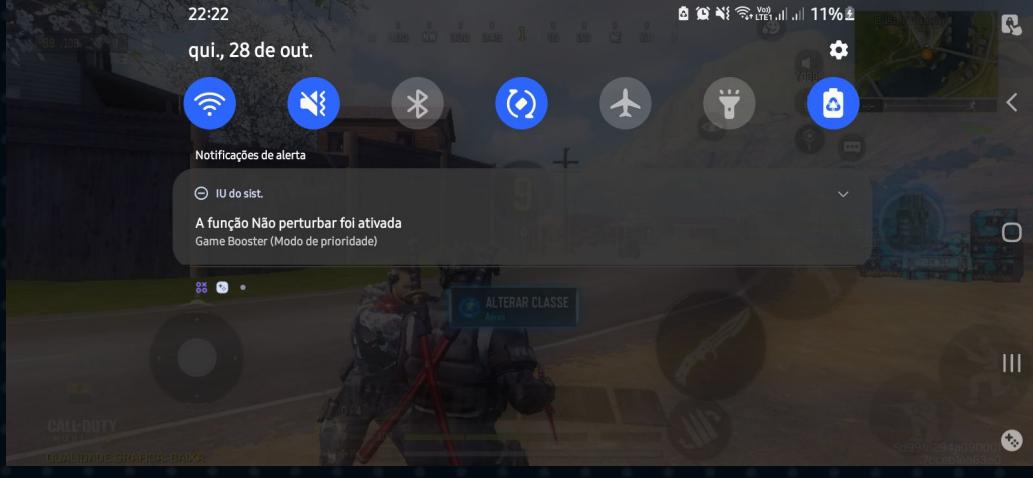
3º R\$ 200,00

*** VALORES SUJEITOS A ALTERAÇÃO
DE ACORDO COM O NÚMERO DE
EQUIPES PARTICIPANTES**



VERIFICAÇÃO PRE PARTIDA

ANDROID



CADA JUGADOR DEVERÁ ENVIAR UM PRINT NA SALA QUE ANTECEDE A PARTIDA (LOBBY), DURANTE A CONTAGEM DE >10, EM TODAS AS 4 EDAS MOSTRANDO A BARRA DE NOTIFICAÇÃO COM DIA E HORÁRIO DA QUEDA.

09



VERIFICAÇÃO PRÉ PARTIDA

IOS



O JOGADOR DEVERÁ GRAVAR OU PRINTAR NO LOBBY A MESMA CONTAGEM DOS >10 SE GUNDOS, ARRASTANDO PARA O LADO O PAINEL DE TAREFAS, MOSTRANDO OS APLICATIVOS RECENTES, E EM SEGUIDA ARRASTANDO PARA BAIXO APONTANDO O HORÁRIO. EM SEGUIDA, VOLTAR A TELA DO JOGO.



VERIFICAÇÃO PÓS PARTIDA



LOGO APOS O FINAL DAS 4 QUEDAS, CADA JOGADOR DEVERÁ ENVIAR UM PRINT DO STATUS DA BATERIA. O PRINT DEVERÁ CONTER O TEMPO DE USO DOS APlicativos RECENTES.



VERIFICAÇÃO POS PARTIDA

RESULTADO

| RELATÓRIO DETALHADO | | Toque aqui para ver os detalhes da XP de Ranking. | | | | | | |
|--|------------------------|---|------------------------|-------------------|--------------------------|---------------------|--|--|
| #1/50 | Battle Royale BLACKOUT | XP de Ranking adquirido 76 | XP adquirido 5404 | Precisão 8.8 % | Tiro na cabeça 33.3 % | | | |
| JOGADOR | BAIXAS | DANO CAUSADO | TEMPO DE SOBREVIVÊNCIA | RESGATAR | DISTÂNCIA PERCORRIDA | USOS DE HABILIDADES | | |
|  MVP | 12 | 1648 | 16:46 | 0 | 6365 | 9 | | |
|  | 6 | 930 | 16:46 | 0 | 7701 | 12 | | |

AO FINAL DAS 4 QUEDAS, UM DOS JOGADORES OU O RESPONSÁVEL PELA LINE DEVERÁ ENVIAR O RESULTADO DAS 4 QUEDAS CONFORME PRINT ACIMA CONTENDO OS RESULTADOS DE CADA JOGADOR.

OUTROS PROCEDIMENTOS

FILA LIVRE A ORGANIZAÇÃO A QUALQUER MOMENTO (ANTES, DURANTE E APÓS A PARTIDA) CONTESTAR A EQUIPE ATRAVÉS DE PRINTS, VÍDEOS OU OUTROS PROCEDIMENTOS. QUE PODEM SER:

- GRAVAÇÃO DURANTE A PARTIDA UTILIZANDO A FUNÇÃO TOQUE NA TELA HABILITADA;
 - ABERTURA DE UMA LIVE (NÃO LISTADA), NO QUAL A ORGANIZAÇÃO TENHA A CHAVE DE ACESSO;
 - HANDCAM.



PENALIDADES DA VERIFICAÇÃO

NÃO ENVIO | ENVIO ERRADO

PRINTS PRÉ JOGO

CASO O JOGADOR NÃO ENVIE OS PRINTS DE PRÉ JOGO, ELE TERÁ A PONTUAÇÃO DA QUEDA FALTANTE ZERADA. CASO A EQUIPE NÃO TENHA CONTABILIZADO NENHUM PONTO SERÁ DESCONTADO 20 PONTOS DA PONTUAÇÃO DA QUEDA.

NAO ENVIO I ENVIO ERRADO

PRINTS PÓS JOGO E RESULTADOS

CASO O JOGADOR NÃO ENVIE O PRINT DO STATUS DA BATERIA, OU DOS RESULTADOS A EQUIPE TODA TERÁ A PONTUACAO DA PARTIDA ZERADA.

**IRREGULARIDADE CONFIRMADA
CONFIRMADA QUALQUER IRREGULARIDADE
A EQUIPE SERÁ DESCLASSIFICADA E/OU
POSSIVELMENTE BANIDA DE FUTURAS
EDIÇÕES DA LIGA FTA.**





USO DE APLICATIVOS (CHEATERS) E EMULADORES.

SERÁ TERMINANTEMENTE PROIBIDO, O USO DE EMULADORES, BEM COMO PROGRAMAS E QUAISQUER "BUGS" DO JOGO QUE FORNEÇAM QUALQUER FORMA DE VANTAGEM, SEJA ELA DE MOVIMENTAÇÃO, PRECISÃO E ETC. CASO CONSTATADO O USO DE TAIS, A EQUIPE SERÁ PENALIZADA COM A DESCLASSIFICAÇÃO E POSSIVELMENTE SERÁ BANIDA DE OUTRAS EDIÇÕES DA LIGA.

REMAKE DA PARTIDA

A QUEDA SÓ SERÁ REFEITA CASO SEJA CONSTATADO QUE AO MENOS 10% DOS JOGADORES OBTIVEREM ERRO E NÃO ENTRAREM NA PARTIDA, OU SENDO IDENTIFICADO UM ERRO NA SALA PELA ADMINISTRAÇÃO.

ALTERAÇÃO DE EQUIPE TRANSFERÊNCIA DE VAGA O PÓDE SER ALTERADO NO

NAO PODERA SER ALTERADO O NOME DA EQUIPES OU A TAG DURANTE O DECORRER DA COMPETIÇÃO. A VAGA É INTRANSFERÍVEL, MESMO QUE A LINE INTEIRA INSCRITA NÃO REPRESENTE MAIS O CLÃ.



REGRAS DE ÉTICA E CONDUTA

**PROIBIDA TODA E QUALQUER FORMA DE
PRECONCEITO SEJA DE CUNHO RACISTA,
HOMOFÓBICO, XENOFÓBICO, MISOGENIA OU
QUALQUER DISCURSO DE ÓDIO OFENSIVO
AO(A) JOGADOR(A).**

**SUJEITO A DESCLASSIFICAÇÃO DIRETA E POSSIVEL BANIMENTO
DE PRÓXIMAS EDIÇÕES**

CONTESTAÇÃO DE RESULTADOS

CASO UMA EQUIPE PARTICIPANTES QUEIRA CONTESTAR UM RESULTADO OU REALIZAR UMA DENÚNCIA, O LÍDER OU RESPONSÁVEL DEVERÁ ENVIAR UMA SOLICITAÇÃO FORMALMENTE À DIREÇÃO DO EVENTO. SÓ SERÃO APURADAS DENÚNCIAS CONCRETAS (MEDIANTE PROVAS), PODENDO ELAS SEREM CONFIRMADAS OU NÃO.

DIREITO DE IMAGEM ESQUEMADO A SEU NOME

FICA RESERVADO A ORGANIZAÇÃO OS DIREITOS DE TRANSMISSÃO, BEM COMO OS DIREITOS DE IMAGEM DE FISCALizações. PODENDO A QUALQUER MOMENTO SEREM ROTULADAS EM REDES SOCIAIS, TANTO PARA DIVULGAÇÃO DO EVENTO, COMO PARA POSSÍVEIS ESCLARECIMENTOS.



COMUNICAÇÃO

FICA OBRIGATÓRIO A TODO TIME MANTER AO MENOS UM RESPONSÁVEL (SEJA JOGADOR OU MEMBRO DO CLÃ QUE TENHA CONTATO RÁPIDO COM A LINE). PARA UM POSSÍVEL ERRO (BUG) NA SALA. AS AUTORIZAÇÕES SOMENTE SERÃO CONCEDIDAS ATÉ 1 HORA ANTES DO INÍCIO DO EVENTO.

INFORMAÇÕES

CADA TIME DESIGNARÁ UM RESPONSÁVEL QUE DEVERÁ FICAR ATENTO AO GRUPO DOS LÍDERES DA LIGA. SERÃO FORNECIDAS INFORMAÇÕES SOBRE O CAMPEONATO, BEM COMO O ENVIO DOS LINKS DA SALA E DA TRANSMISSÃO.

**A EQUIPE DA LIGA NÃO SE RESPONSABILIZA
PELA AUSÊNCIA DO TIME NA SALA, OU A
POSSÍVEIS QUEBRAS DE REGULAMENTO.**

REEMBOLSO

NÃO SERÁ REEMBOLSADO O VALOR DA INSCRIÇÃO, SEJA PELA DESISTÊNCIA DA PARTICIPAÇÃO DA EQUIPE OU PELO DESCUMPRIMENTO DE QUALQUER UMA DAS REGRAS DESTE REGULAMENTO.

AO FINALIZAR A INSCRIÇÃO, A EQUIPE TEM CIÊNCIA, E CONCORDA COM TODAS AS REGRAS LISTADAS NESTE REGULAMENTO.



TRANSMISSÃO **OFICIAL**



IMPORTANTE
S. DE CONTEÚDO

**AOS CRIADORES DE CONTEÚDO QUE QUISEREM
OBTER O DIREITO DE TRANSMISSÃO ENTRE EM
CONTATO COM A ADMINISTRAÇÃO DO EVENTO
PARA OS PRÉ REQUISITOS.**

PS: O DESCUMPRIMENTO DE QUALQUER PRE REQUISITO DE TRANSMISSÃO PODERÁ LEVAR A PERDA DE PONTOS OU ATÉ MESMO A DESCLASSIFICAÇÃO DA EQUIPE



NOSSAS REDES SOCIAIS



DISCORD



**MAIS
INFORMAÇÕES:**

