



Conselhos Qualificadores FACEIT



Introdução:

Serve o presente documento para ajudar as Equipas nas competições que estas disputam na Plataforma FACEIT.

Só com a consola do CSGO activa será possível detectar qual o erro que está a ocorrer.

Anti-Cheat:

O CS:GO é um jogo que quando jogado Online acaba por levantar algumas suspeições devido aos programas existentes para o mesmo que alteram a verdade Desportiva. Felizmente a FACEIT é uma plataforma (se não a mais) segura para a prática de CSGO.

O Anti-Cheat deverá ser testado dias antes de os Qualificadores ocorrerem. Nenhuma Equipa poderá culpar a Master League Portugal ou a Administração da mesma por serem penalizados com default após não conseguirem entrar no jogo devido ao Anti-Cheat.

Invalid Certificate:

Este é um erro comum que acontece geralmente com quem tem diversas contas.

Passos a seguir:

- Verificar se encontram-se logados no Anti-Cheat com a mesma conta que se inscreveram no Qualificador.
- Reiniciar o computador caso a situação anterior não resolva o problema e realizar novamente o login no anti-cheat.

30 “Retries”:

Este é um erro que acontece frequentemente a quem tem problemas de “portas” com o seu router. Passos a seguir:

- Vão à Biblioteca dos Jogos na Steam
- Botão direito do rato por cima do CS:GO
- Escolhem a opção propriedades
- Definir opções de arranque
- Copiam a porta do IP do servidor do jogo por exemplo: [62.184.2.45:27048](https://support.faceit.com/hc/en-us/articles/207953889-LAN-Settings-Playing-with-friends)
- Com o 27048 copiado colocam isto na opção de arranque: +clientport 27048
- Clicam ok e já poderão continuar a vossa competição sem problemas.

Caso o método acima não resolva e pegando no exemplo 62.184.2.45:27048, o jogador em questão deverá continuar a tentar nas opções de arranque colocar +clientport 27049, caso não funcione deverá colocar +clientport 27047. Em caso de não resolver o problema o Jogador deverá continuar a tentar somar ou subtrair valores ao último número do +clientport .

Situação explicada pela Plataforma FACEIT, com imagens: <https://support.faceit.com/hc/en-us/articles/207953889-LAN-Settings-Playing-with-friends>



Substituições (YOUR STEAM ID IS NOT ALLOWED):

Ao longo do Qualificador não poderão efetuar substituições.

As Equipas têm até às 13:00 de cada Qualificador para saírem e juntarem-se novamente ao Qualificador com o line-up que irão disputar a competição.

Demos:

Em todos os Qualificadores Internacionais é obrigatório que façam record de todos os Jogos, sendo que tem que ter cuidado que às vezes o record pára após a ronda de facto. Caso falte uma ronda os Admins da FACEIT iram-vos dar default. Nós como compreendemos que nem toda a gente tenha computador com capacidade para fazer record, deixamos à escolha dos Jogadores de o realizarem.

Problema de Check-in:

Apenas o Capitão conseguirá realizar o Check-in da Equipa. Em caso do botão estar bloqueado a Equipa deverá sair do Qualificador escolher um novo Capitão e voltar a entrar no Qualificador e efectuar o Check-in.

Funções do Capitão:

O capitão deverá ser o único Jogador que comunica com a Administração da Competição para não criar confusão na resolução do problema. Obrigações do Capitão:

- Certificar que os seus Jogadores cumprem com o que diz nas Regras
- Inscrever a Equipa no Qualificador
- Remover e Inscrever a Equipa no Qualificador caso queira fazer alteração de Line-up
- Realizar o Check-in (Entre as 13:00 e as 13:55)
- Realizar os Vetos
- Fazer com que a Equipa entre a tempo de Jogo no Servidor e que coloca “.ready “ (Se não o fizerem levam DEFAULT automático). **Tem 5 minutos para entrar no server, não interessa o tempo que diz no lobby mas sim o que diz no Servidor de Jogo.**
- Em caso de a sua equipa pedir ajuda de um Admin no Match Room, apenas deverá ser ele a falar.

Ressalvas em relação à FaceIT

Situação em que o vosso colega foi ao WC,..., durante os vetos:

- As Equipas dispõem de bastante tempo para banir, logo poderão o usar. Contudo terá que haver consciência de que se estão na Competição é para jogar e não para chegarem atrasados ou para fazerem as outras Equipas esperarem uma eternidade. Caso demorem muito tempo a banir a Equipa Adversária terá o direito de chamar o Admin para que este faça com que o processo acelere.

Situação em que nem todos os Jogadores conseguem conectar ao Servidor antes do início do Jogo:

- O tempo que falta para terem que dar “.ready” encontra-se a contar dentro do servidor, caso não o façam antes que este acabe vocês serão automaticamente punidos com “default”.
- Primeira acção a tomar: “!ready”.
- Após a ronda de faca iniciar, deverão perder o máximo de tempo possível.
- Após o final da ronda de faca e caso o vosso colega ainda não tenha voltado, deverão manter o diálogo com a outra Equipa e explicar a situação para que estes demorem a tomar a decisão de que lado pretendem iniciar o mapa.
- Após o jogo iniciar e o vosso colega ainda não tenha voltado, usem os vossos “pauses”. (Para pedir pause, usem o menu de Jogo e cliquem em pedir pausa, como se faz no MatchMaking)

Esperemos que este Documento vos ajude a melhorar as vossas experiências nos Qualificadores realizados na Plataforma FACEIT.

Relembramos que a melhor maneira de evitar problemas nos Qualificadores é testando diversas vezes o vosso computador na Plataforma e entrando com bastante tempo de antecedência nas partidas.

As faltas de respeito nos Match Room poderão levar à exclusão da Equipas das Competições da Master League Portugal.