

Reglamento Game Show Arena Samsung 2019 Counter-Strike: Global Offensive

Este reglamento nace de la necesidad de mantener la armonía entre los integrantes de la comunidad y no como un medio para abusar y sacar provecho de este injustificadamente, por esto en la competencia Game Show Arena Samsung 2019 serán usadas y aplicadas con criterio, racionalidad, objetividad e imparcialidad por parte de los administradores. Del mismo modo los organizadores tienen la facultad de tomar decisiones aún fuera del reglamento para garantizar el “*fair play*”.

1. Inscripción de Equipos/Jugadores

La modalidad de inscripción será mediante la plataforma Toornament. El capitán de cada equipo será el encargado de hacer la creación de su equipo con un límite máximo de siete (7) integrantes por equipo. Cabe destacar que cualquier Steam ID que se encuentre en blacklist o con alguna penalización no podrá participar en la competencia. Una vez iniciado el torneo y **si la organización lo determina**, el proceso de cambios de jugadores en un equipo será restringido con un máximo de dos (2). Para hacer efectivo este ingreso, el capitán deberá contactarse con el organizador del torneo respectivo e indicar el motivo de cambio y los datos del jugador a incorporar los cuales serán solicitados por el organizador.

1.1 Cambios de equipos

Los cambios de jugadores a equipos que estén participando del torneo no están permitidos, si algún jugador se encuentra inscrito en algún equipo y “no participa” por este, podrá inscribirse por otro equipo, sin embargo tendrá que esperar el término de fase (se dará un tiempo de “inscripción abierta”) para el cambio de equipo.

1.2 Suplantaciones u otras faltas

Para concretar de forma correcta la inscripción es necesario ingresar la Steam ID de cada jugador, de esta forma se puede corroborar de qué está jugando el participante inscrito y no hay suplantación. La falsificación de identidad de un jugador en la competencia será sancionada con la descalificación automática del jugador evitando que participe en los siguientes torneos del año con la Steam ID registrada y con la que realizó la suplantación, de todas formas, apelaremos a la sinceridad de los jugadores y equipos, esto será para ver cómo se comportan y definir modos de inspección para los próximos encuentros.

Es responsabilidad de cada equipo el comprobar que el contrincante cumple con esta regla, en caso de no hacerlo se deberán contactar inmediatamente con el personal organizador, al comprobar que el equipo no cumple con esta medida se procederá a aplicar la sanción.

2. Game Show Arena Samsung 2019.

Inscripciones: El criterio de elección de los clanes participantes, será de forma arbitraria fundamentada en la disciplina y participación de los equipos en diferentes competencias

asistidas. Se realizará una invitación a 8 equipos, quedando 24 cupos con inscripción abierta de un total de 32 equipos que competirán. Los administradores estarán encargados de anunciar la apertura de las inscripciones del torneo, una vez se cumpla la fecha de plazo de inscripción el sistema las cerrará automáticamente sin opción de apelar por falta de tiempo. Esto quiere decir que **si un equipo se encuentra en proceso de inscripción eso no asegura su participación del torneo.**

Modalidad del torneo: La modalidad de la competencia se dividirá en dos, la primera es la fase de grupos, que se sortearán los equipos integrantes de manera aleatoria, y por otra parte la fase de play offs que se construirá según los equipos clasificados por grupos.

3. Formato de los encuentros

3.1 Modalidad General

En cada mapa los equipos deberán jugar una mitad como TERRORISTAS y otra mitad como ANTI-TERRORISTAS. La cantidad de rondas a jugar son 2 mitades de 15 rondas cada una, en donde el ganador de un mapa será el primero que complete 16 rondas ganadas. **El lado para comenzar el encuentro será determinado por un knife round en los Bo1** y, por otra parte, **los encuentros Bo3 el equipo contrario al que selecciona mapa escogerá el lado de inicio.** El mapa en que se jugará será determinado por la organización en fase de grupos y por ban y pick en fase de play offs.

3.2 Modos de Juego:

1. Best of One (BO1)

Un encuentro bo1 es aquel que los dos equipos sólo juegan un mapa para determinar un resultado, existe la posibilidad de que se genere un empate por tanto no será necesario jugar OT.

2. Best of Two (BO2)

Un encuentro bo2 es aquel que los dos equipos juegan dos mapas para determinar un resultado, cada mapa jugado genera puntaje para la tabla de posiciones, esto quiere decir que si el Equipo A gana un mapa, suma tres (3) puntos inmediatamente, si empatan un

(1) punto y si pierden cero (0) puntos.

3. Best of Three (BO3)

Un encuentro de bo3 es aquel encuentro en donde dos equipos jugarán al mejor de 3 mapas para determinar un resultado. Se jugarán en mapas distintos, el ganador general del encuentro será aquel que gane 2 juegos sencillos dentro del bo3. **Si un equipo comienza jugando de CT al próximo mapa deberá comenzar de**

TERRORIST y así sucesivamente. En estos casos sí se juega OT para decidir el mapa.

4. Overtime (OT)

Overtime es una instancia que se juega en caso de existir un empate en un bo3, ya que en etapa de fase de grupos donde se juega bo1 existe la opción de empatar el mapa lo que hace innecesario el overtime.

En el OT se jugarán un total de 6 rondas (3 en CT y 3 en Terrorista aplicando mp_maxrounds 6 en consola), el primer equipo en llegar a 4 rondas será el ganador del encuentro. En caso de empatar nuevamente se procederá a jugar 6 nuevas rondas del mismo modo hasta determinar al ganador.

Se conservará el lado en que quedaron los equipos al entrar al Overtime.

Antes de realizar el restart round para comenzar el overtime el capitán del equipo que está haciendo uso de la rcon deberá poner en consola los siguientes comandos:

```
rcon mp_maxrounds 6
```

```
rcon mp_startmoney 10000
```

```
rcon mp_restartgame 1
```

3.3 Clasificación

El método de clasificación de equipos será mediante la mayor acumulación de puntaje, el sistema de puntuación se detalla a continuación:

Sistema de Puntuación

En el sistema de puntuación existen 4 variantes:

- Victoria: Ganar un partido dará 3 puntos.
- Derrota: No gana puntos.
- Empate: Se reparte 1 punto para cada equipo.
- No presentado (W.O): Se perderán el encuentro por la cuenta máxima (16 - 0).

En el caso que finalizadas las fechas se presenten igualdades de puntajes el paso a seguir será evaluar la diferencia de puntos (DIFF) la cual consiste en el total de rondas ganadas menos el total de rondas perdidas, si bajo este criterio sigue habiendo igualdad, la siguiente alternativa a utilizar será una definición bo1(mejor de 1 mapa) la cual determinará el equipo que pasará del grupo.

4. Dinámica de Encuentros/Partidos

El torneo Game Show Arena Samsung 2019 contará con el apoyo en servidores de GamersClub.

En cada encuentro se asignará una ip de servidor proporcionado por la organización para que puedan jugar en la fecha asignada la cual la verán en el detalle del encuentro.

La password de todos los servidores de la competencia serán reveladas en la ficha de partido, donde solo los jugadores involucrados tendrán acceso a ellas.

Los equipos determinarán quién utilizará la rcon la cual aparecerá en la ficha de partido antes de comenzar el encuentro.

Los comandos a utilizar serán los siguientes (ya estarán aplicados a la configuración del servidor):

rcon_password (comando para utilizar la rcon)

rcon exec partido.cfg (comando para realizar modo partido)

rcon sv_password (comando para cambiar password del servidor, esto solo se realizará solo en casos extraordinarios)

rcon mp_restartgame 1 (comando para lanzar restart round)

Una vez terminado el encuentro, el equipo ganador tiene un máximo de 2 horas para reportar el resultado el cual se realiza en el detalle del partido.

En partidos bo1: reportar por cantidad de rondas ganadas. ejemplo: 16-12

En partidos bo3: reportar por cantidad de mapas ganados. ejemplo: 2 - 1

Cualquier resultado que no sea verdadero será considerado como falta grave.

4.1 Horario de los encuentros.

La administración fijará una fecha y hora tentativa, en el caso que alguno de los 2 equipos presente problemas para presentarse a la hora y fecha estipulada por la administración (lo cual debe ser avisado un mínimo de anticipación de 24 horas tanto a la administración como al otro equipo), los capitanes de cada equipo tendrán que ponerse de acuerdo en la hora y fecha en que jugarán el encuentro , cabe destacar que con respecto al cambio, podrá ser solo dentro de la semana en que se tenía que jugar el encuentro , es decir , con un plazo máximo hasta el día Domingo de esa semana hasta las 23:59 Hrs.(Hora de reporte del partido).

Una vez que ambos capitanes estén de acuerdo en el cambio de fecha y hora deberán comentar en el encuentro el cambio de horario indicando que ambos se encuentran de acuerdo con el cambio y posteriormente avisar al personal de organización.

La organización no se hará responsable de los cambios de fechas por lo cual los equipos deberán jugar en servidores propios configurados en modo partido con su respectivo sistema anti cheat.

En caso que el equipo contrario no quiera realizar el cambio el caso pasará directamente a personal de la organización el cual podrá tomar la decisión.

Estos cambios quedan excluidos para los encuentros programados para ser transmitidos, de igual forma, se realizará una consulta previa a los respectivos equipos para ver la puntual asistencia a la transmisión programada.

4.2 Tiempo de espera y pausas en el juego

Ambos equipos deberán presentarse a la hora estipulada que haya determinado la organización. En caso de demora de uno de los equipos se esperará un máximo de 15 minutos pasada la hora oficial. En caso que el equipo no se presente o no tenga la cantidad de jugadores necesarios para comenzar el encuentro (mínimo 4) el equipo que haya cumplido con estar a la hora podrá pasar el W.O, esto deberán demostrarlo sacando un screenshot del score con los 5 o 4 jugadores dentro del servidor a la hora correspondiente y reportando el resultado en 16 - 0 adjuntando en el comentario del reporte la screenshot que acredite la falta del otro equipo al encuentro.

La cantidad de pausas en cada encuentro será de un máximo de 3 pausas por equipo en todo el encuentro, con una duración de un máximo de 1 minutos por pausa, una vez que cualquiera de los 2 equipos haga uso de sus 3 pausas no podrán pausar más el juego (en el caso de solo haber 3 jugadores en la partida se dará por terminado el encuentro ganando el equipo contrario 16 - 0) para demostrar esto en el reporte también deberá estar la screenshot correspondiente. **Se trata de solicitar que los equipos que serán transmitidos reduzcan al máximo el uso de sus pausas disponibles por reglamento.**

En caso de existir algún problema que no sea de exclusiva responsabilidad de los jugadores el cual evite la realización del partido, la organización otorgará una nueva fecha para realizar el encuentro. Esto puede deberse a actualizaciones del juego, problemas del servidor, entre otros de fuerza mayor (evaluados por los encargados).

5. Configuraciones en el juego

5.1 Configuración del server

El servidor será configurado por la empresa responsable **GamersClub** con ayuda de personal administrativo de la organización para que todos los servidores proporcionados se encuentren correctamente configurados.

5.2 Configuración del cliente

El cliente o jugador podrá determinar sus configuraciones en que más cómodo se sienta. Cabe destacar que no se utilizará el sistema anti trampas Easy Anticheat (EAC).

6. El juego

6.1 Antes de un encuentro

Los encuentros serán jugados de acuerdo con lo que los organizadores del evento señalen. Los líderes de equipos son los encargados de cumplir con el reglamento y la disponibilidad de los jugadores del equipo contrario, esto quiere decir que el líder del equipo contrario es quien debe verificar si el roster presentado por el equipo es válido está habilitado para jugar, no tienen ninguna sanción y su Steam ID es correcta. Al comenzar el match, ambos líderes aceptan que los equipos se encuentran en legalidad para empezar dicho encuentro y no podrá realizarse ningún reclamo con respecto a estos datos.

6.2 Durante el encuentro

Las caídas de servidor y de jugadores en medio del juego pueden llegar a darse en cualquier momento, aunque no lo queramos, por lo que las siguientes reglas serán utilizadas para estos casos:

Primeramente se aplicará el comando backup para restablecer el inicio de la última ronda jugada con problemas, esto quiere decir, si el suceso pasa en la ronda 10, se volverá al comienzo de la misma ronda.

Si la caída del servidor se da antes del final de las 4 primeras rondas el encuentro comenzará con el marcador antes de la desconexión (EJ 2-0) y comenzando con dinero inicial 5000 con el comando mp_startmoney 5000.

Cabe destacar que, si el capitán (o quien esté manejando la rcon) realiza un rcon quit a propósito mediante la consola virtual, el personal de la organización podrá saber si esto fue intencional y el equipo que realizó tal infracción perderá 16 - 0 el encuentro).

Si la caída del servidor ocurre luego de las 4 primeras rondas, el partido continuará con el resultado que tenían hasta ese momento comenzando con dinero inicial 10000 con el comando mp_startmoney 10000.

Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al servidor lo antes posible, si no es posible que ingrese el jugador podrá hacer uso de otro inscrito en el equipo y en el torneo que haya confirmado en el partido mediante la opción del detalle o ficha de partido, si no lo tienen disponible deberán

seguir jugando con 4 jugadores o bien hacer uso de 2 o 3 pauses de manera consecutiva hasta que pueda ingresar un jugador.

Las conductas anti-deportivas dentro de los juegos son catalogadas como conductas GRAVES. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, hablar más de la cuenta por parte de los que no son capitanes, hack, no tener fair play, etc.

Cualquier jugador que sea detectado en una conducta anti-deportiva dentro del juego será expulsado del evento de manera inmediata dependiendo de la gravedad.

Si el evento ha sido por pago el dinero no será regresado a ningún jugador con alguna de estas conductas. Las decisiones tomadas por un organizador de torneo son irrevocables, pero apelables y pueden trascender a eventos futuros (ban en otros eventos).

6.3 Luego del encuentro

Cuando un equipo sienta que el otro equipo ha violado alguna de las reglas establecidas dentro de este documento, el equipo no podrá detener el partido por ninguna circunstancia hasta que el evento termine de manera normal. Una vez acabado el encuentro, el capitán del equipo podrá realizar un reclamo formal ante los organizadores de la competencia. Es muy necesario que los capitanes de los equipos proporcionen información DETALLADA de lo que haya ocurrido (ronda que sucedió, qué regla violó, etc.) para que los oficiales tomen cartas en el asunto todo esto deberá ir acompañado de material el cual acredite lo informado.

7. Reglas y violaciones

7.1 Reglas y violaciones particulares

-El uso de consola para configuraciones ilegales es totalmente ILEGAL.

-El uso de cualquier script dentro o fuera del juego es totalmente ILEGAL.

7.2 Advertencias y sanciones

Un jugador puede recibir una sanción si comente alguna de las siguientes ofensas: No sigue las instrucciones de los organizadores. Utiliza lenguaje ofensivo (verbal y/o por gestos). Es culpable de actitud anti-deportiva.

Un jugador podrá ser baneado y podrá ser castigado de cualquier manera si comete cualquiera de las siguientes ofensas:

Recibe más de una advertencia.

Es culpable de conducta agresiva.

Va en contra de cualquiera de los organizadores de manera agresiva o violenta.

Viola alguna de las reglas escritas en el documento presente.

7.3 Otras sanciones

La violación de cualquiera de las reglas particulares causará la pérdida del encuentro y dependiendo de la gravedad la eliminación del torneo del equipo. Un organizador puede otorgar las sanciones que así lo desee, siempre y cuando las mismas sean demostradas y tengan una razón lógica.

7.4 Disputas

Las disputas deberán establecerse de forma detallada luego que el encuentro es finalizado. Antes de ello, los equipos deberán terminar el encuentro de forma totalmente normal. Las sanciones serán aplicadas en caso necesario y las rondas serán descontadas de forma inmediata.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN INFORMARSE Y CUMPLIR ESTE REGLAMENTO. DESCONOCER ESTAS REGLAS NO EXIME DE SER SANCIONADOS.

Sobre las transmisiones de los partidos.

Nos da gusto informar que contamos transmisiones para algunos de los encuentros de la liga PRO los cuales serán determinados y anunciado a través de los medios oficiales. Los replays se subirán y publicarán para que tengan acceso a esa información.

Premios:

CS:GO Profesional.

1°Lugar: \$500.000

2°Lugar: \$300.000

3°Lugar: \$200.000