NL TECH
E-SPORTS

NORMATIVA CS2

ÍNDICE NORMATIVA

1. NORMATIVA ESPECÍFICA.

1.1. FORMATO DE LA COMPETICIÓN.

1.2. PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO.

1.3. DESCONEXIONES.

1.4 NORMATIVA CS2 5v5.

---

1. NORMATIVA ESPECÍFICA.

1.1. FORMATO.

1.1.1. Torneo de CS2, 8 equipos, bracket de eliminación directa.

1.1.2. El torneo tendrá límite de inscripción.

1.1.3. Los partidos se jugarán al mejor de una partida (Bo1).

1.1.4 El premio del torneo es 100€ al equipo ganador.

1.2. PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO.

1.2.1. Se otorgará un periodo de gracia de 10 minutos de cortesía desde la hora del encuentro para que los participantes entren al servidor de juego.

1.2.2. Todos los partidos tienen que ser empezados con cinco jugadores por equipo (5vs5), otras composiciones no están permitidas. Si un equipo no se presentase con suficientes jugadores, el partido contará como no presentado y se perderá (1.4.9), más las correspondientes sanciones a dicho equipo.

1.3. DESCONEXIONES.

1.3.1. El jugador que sufra una desconexión en medio de un partido se procederá de la siguiente manera:

- Podéis usar el comando: !pause
- Que pondrá una pausa técnica sin tiempo fijo para poder solucionar el problema de desconexión, el equipo rival pasados 10 minutos podría solicitar seguir con el partido si no se ha podido solucionar el problema. En caso de continuar con el mismo problema la pausa técnica no podrá volver a utilizarse.

1.3.2. El jugador que decida abandonar el encuentro por su propia voluntad, por las causas que sean y sin importar resultado y tiempo del encuentro, dicho jugador/equipo pierde el partido.

1.4. Dentro del servidor.

1.4.1 Selección de bando:

Para decidir qué jugador empieza jugando en el bando T o CT, se explica en el punto 1.4.4 (Elección de mapa).

1.4.2 Ajustes de la partida y del tiempo extra:

Todos los mapas se juegan con las opciones de juego competitivo. El máximo de rondas es 24, si un equipo gana 13 rondas, gana el mapa. Si los equipos están empatados a 12 rondas, se aplican los ajustes del tiempo extra.

Si tras las 24 rondas el partido está empatado a 13, el tiempo extra comenzará de forma automática.

Los tiempos extra se juegan a un máximo de 3 rondas (3 rondas en cada bando) y un dinero inicial de 12.500, si ambos equipos siguen empatados después del tiempo extra, seguirá con otro tiempo extra con las mismas condiciones hasta que haya un ganador.

- Rondas: Mejor de 24 (mp_maxrounds 24)
- Tiempo de ronda: 1 minuto 55 segundos (mp_roundtime 1.92)
- Dinero inicial : $800 (mp_startmoney 800)
- Tiempo de enfriamiento: 20 seconds (mp_freezetime 20)
- Tiempo de compra: 20 seconds (mp_buytime 20)
- Tiempo de bomba: 40 seconds (mp_c4timer 40)
- Ronda de Overtime: Mejor de 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Dinero inicial Overtime: $12,500 (mp_overtime_startmoney 12500)
- Retraso en el inicio de ronda: 5 seconds (mp_round_restart_delay 5)

1.4.3 Mapas permitidos.

de_overpass de_inferno de_nuke de_mirage

de_train de_ancient de_dust2

1.4.4 Elección de mapa.

Teniendo en cuenta que el equipo del lado superior (o lado izquierdo) del bracket es el Equipo A, el del lado inferior (o lado derecho) es el Equipo B tenemos el siguiente sistema de vetos:

Vetos en Bo1:

- Equipo A veta un mapa.
- Equipo B veta un mapa.
- Equipo A veta un mapa.

- Equipo B veta un mapa.
- Equipo A veta un mapa.
- Equipo B veta un mapa.

- Se juega el mapa restante, se decide bando en ronda de cuchillos.

1.4.5 Trampas.

El uso de cualquier ayuda externa. Uso de programas o modificaciones externas para beneficio propio, otorgando una ventaja sustancial sobre el resto de participantes (macros, scripts, cualquier software que inyecte código o modifique el correcto funcionamiento del juego).

1.4.6 Demo POV.

Es obligatorio grabar la POV de cada jugador que esté en el servidor. Para ello el jugador dentro del server tendrá que abrir la consola y escribir “record (nombre que quiera poner a la demo).dem”.

La no tenencia de la demo que requiera la organización es motivo de partido perdido y posibilidad de una sanción mayor.

1.4.7 Fallo del servidor.

En el caso de que el servidor falle y se pierda la puntuación, deberá cargarse una copia de seguridad por parte de un árbitro, en caso de no haber o no poderse cargar, los jugadores deben escribir “kill” en la consola hasta que se restaure la puntuación previa.

1.4.8 Pausas.

Cada equipo contará con 4 pausas de 1 minuto de duración en cada mapa, para pedir la pausa en partida tendrá que escribir !pause en el chat del juego.

1.5. PROTESTAS.

1.5.1. Una protesta puede ser presentada durante un partido para reclamaciones como la configuración del servidor incorrecta y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre los equipos y la administración de la liga.

1.5.2. El equipo al que se le solicita la demo de uno o varios jugadores, tiene 48 horas de tiempo para entregarla a la organización.

1.5.3. La protesta debe contener información detallada acerca de por qué se presentó la protesta, problema presentado etc… Una protesta puede ser rechazada si no se presenta la documentación apropiada. Como por ejemplo, un simple “son tramposos” no será válido.

1.5.4. El equipo que presenta la protesta por posibles trampas tiene 48 horas a partir del envió de las demos para indicar en qué momento exacto ocurren dichas trampas.

1.5.5. Cualquier protesta deberá ser tratada con la administración.

1.6 MOTIVOS DE SANCIÓN.

1.6.1.

- Conducta irrespetuosa en el chat del juego.
- Conducta irrespetuosa en el chat de emisión.
- Conducta antideportiva durante el torneo.
- Conducta antideportiva en redes sociales.

1.7. CONFIGURACION IN-GAME

1.7.1. El uso de todos los scripts, así como el albergar en cualquiera de los archivos del juego cualquiera de ellos, está totalmente prohibido. Sin embargo, hay varias excepciones para la siguiente secuencia de comandos. – Script de Compra – Script para las Demos – Script para el Chat – Script para el cambio de nicks.

Si no estás seguro de si tu script es legal o no, ponte en contacto con alguien del equipo de la administración antes de jugar el partido.

1.7.2. El uso de los siguientes errores está estrictamente prohibido, si se utilizara por algún error el administrador tomará la decisión del castigo aplicado.

Fase de calentamiento. Errores de carga como pueden ser las faltas de cajas, texturas negras o transparentes. Dejar que el partido comience significa que ambos equipos han aceptado el estado en el que se encuentra el mapa.

Debajo del Mapa. Está estrictamente prohibido moverse por debajo del mapa, pared o techo.

Sitios de NO Acceso. Plantar la bomba en sitios que no se puedan acceder está totalmente prohibido. Tampoco es posible colocar la bomba donde es imposible llegar.

Bug Flash. Está estrictamente prohibido el uso de flash a través de las paredes.

Pixeles. Está prohibido caminar por pixeles y flotar en el aire o similar. Generalmente el uso de cualquier otro tipo de bugs en el juego está prohibido, ya sea desactivar la bomba a través de la pared, hacer “surfing” o “fireboost”.

Cualquier otro aspecto que no se refleje en este reglamento, lo tratará la dirección del torneo con una máxima prioritaria: SENTIDO COMÚN.

La organización se reserva el derecho a cambios en la normativa y la ejecución del torneo.