

# **1. Información General**

## **1.1. Reglamento General**

- El Reglamento General se decidió por parte de los administradores de la ICC Technium. Estos se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso.

Es obligación de todos los participantes haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

## **1.2. Aplicación del Reglamento**

Los participantes de la ICC Technium, aceptan todas y cada una de las reglas aquí expuestas, así como las condiciones generales de uso y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del sitio.

Las nuevas normas indicadas en la información de cada torneo prevalecerán sobre las aquí expuestas. Por lo tanto, el usuario, al inscribirse en el torneo, acepta todas y cada una de las reglas aquí expuestas por lo que se ven obligados a cumplirlas.

El no cumplimiento de alguno de los puntos aquí o allí expuestos podría suponer la expulsión de la competición.

La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia.

# **2. Cuentas**

Es responsabilidad de cada jugador que el nombre de jugador no contenga palabras ofensivas hacia el rival. Tener un nombre ofensivo puede suponer la expulsión de la competición.

## **2.1. Equipos**

Únicamente se permite la creación de un único equipo en la página por equipo. Cada uno de ellos podrá tener en sus filas a un total máximo de 6 jugadores.

### **2.1.1. Capitán**

Cada equipo deberá tener un capitán, este tendrá la posibilidad hablar con la administración y resolver encuentros con rivales no presentados, incumplimientos del reglamento u otras cuestiones.

Un jugador nunca podrá competir con dos equipos diferentes en una misma competición. Si esto se detecta el jugador será sancionado y los equipos expulsados de la competición.

Queda totalmente prohibido añadir nuevos miembros al equipo durante el transcurso de un torneo. En caso de realizarse esta acción, dicho equipo será expulsado de la competición inmediatamente.

## **3. Competiciones**

### **3.1. Modo de juego**

En cada uno de los mapas deberá jugarse en ambos bandos, Terrorista y Antiterrorista. En cada uno deberán jugar 15 rondas.

El ganador de cada mapa será el equipo que consiga alcanzar 16 rondas.

En caso de empate a 15-15 se jugará Overtime , en el overtime se jugará mr5 (3 rondas de cada bando) y se empezará con 16000\$ de dinero. En el caso de haber empate de nuevo se realizará otro overtime con el mismo formato, así hasta conseguir una resolución del partido.

El sistema elegido para este torneo será Fase de grupos + Playoffs , se crearán grupos de 4 equipos o 5 dependiendo de la cantidad de participantes y de los cuales pasarán los 2 mejores de cada grupo a la siguiente fase (Playoffs). Las partidas de grupos serán todas a bo1.

En los Playoffs se disputarán partidos a bo3, en los que si el resultado es 16-0 a favor de algún equipo se considerará eliminación directa y no será necesario jugar más mapas (Excepto en la final).

### **3.2. Elección de bando**

Antes de comenzar el partido se deberá jugar una ronda a cuchillos para decidir en el bando que comienza cada equipo. De esta manera el ganador de dicha ronda tendrá la posibilidad de elegir entre comenzar siendo terrorista o antiterrorista.

### **3.3. Mapas**

La elección de los mapas para jugar en cada ronda del torneo será seleccionado por la administración.

Los mapas en los que se jugarán los correspondientes partidos a cada competición serán los siguientes:

- De\_nuke
- De\_train
- De\_inferno
- De\_cache

- De\_mirage
- De\_overpass
- De\_dust2

Por lo tanto estos serán los mapas que se utilizar en las competiciones. Cuando se produzca un cambio de mapas, desde la organización se avisará a los participantes del cambio.

## **4. Procedimiento del partido**

### **4.1. Antes del partido**

#### **4.1.1. Ficha del partido**

Cuando un torneo comienza, automáticamente se crea en la web el bracket del torneo donde los jugadores de cada equipo podrán:

- Visualizar los enfrentamientos
- Visualizar los nicks de los integrantes de cada equipo.

#### **4.1.2. Servidor**

El servidor será en local y el encargado de crearlo deberá ser uno de los integrantes de los dos equipos.

#### **4.1.3. Configuración del servidor**

La configuración del servidor será la establecida por la ESL. Con la siguiente configuración:

<https://play.eslgaming.com/counterstrike/csgo/download/26251762/>

#### **4.1.4. Tiempo de espera / no presentado**

Cuando uno de los equipos no se presente, se conceden 15 minutos de cortesía para que éste se presente. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al jugador/equipo que está presente en ese enfrentamiento. Dicho equipo presente, debe hacer constar esto a los organizadores, mediante una protesta del tipo "Oponente no presentado", comunicando a los organizadores de que su rival no ha aparecido y estos actúen en consecuencia.

Acompañada a esta protesta, el equipo deberá subir una captura de pantalla en la ficha del partido correspondiente donde haga constar a los árbitros del torneo que el

otro equipo no está presente. En esta captura deberá aparecer el equipo presente (con todos los jugadores) dentro de la partida, los adversarios invitados a la misma, la hora en ese preciso instante y la web de ICC Technium de fondo. Si este paso no es realizado, los organizadores podrán dar por inválida su propuesta por ausencia de pruebas.

#### **4.1.5. Ronda TBA**

Cuando se generan los enfrentamientos de un torneo/evento en donde las inscripciones no han ocupado el número de plazas necesarias para encuadrar de manera perfecta el cuadro de enfrentamientos (bracket), hay jugadores/equipos que aleatoriamente pasan directamente a la siguiente ronda debido a la ausencia de rival en la primera ronda.

### **4.2. Durante el partido**

#### **4.2.1. Interrupción de la partida**

Si un jugador se desconecta de la partida en los primeros cinco minutos, su equipo dispondrá de una pausa de quince minutos, siendo prolongable si ambos equipos están de acuerdo. Si este jugador no consigue reconectar en el tiempo de espera, la partida continuará. El jugador podrá reconectarse a la partida cuando pueda.

Cada equipo tiene a su disposición quince minutos de pausa, dentro de los cinco primeros minutos de partida, siempre y cuando sea por problemas técnicos.

La partida podrá empezar de nuevo (Recrear la partida desde cero) siempre y cuando antes de la caída no se haya conseguido “primera sangre”, se haya destruido alguna torre y ambos equipos estén de acuerdo. Si esto ocurre, la partida deberá ser jugada con los mismos picks y bans.

#### **4.2.2. Abandono voluntario de la partida**

No está permitido que ningún jugador o equipo abandone un partido en curso. Si se produce sin una justificación válida, el enfrentamiento se le dará por perdido y se le aplicará una sanción oportuna.

Cuando el problema afecte a ambos equipos (caída de los servidores del juego, etc.), la partida en juego queda anulada y deberá ser jugada de nuevo.

### **4.3. Después del partido**

#### **4.3.1. Introducir resultado**

Al finalizar el partido, el jugador o capitán del equipo ganador deberá subir una captura de la screen final del partido, donde salen todas las puntuaciones, a la web.

## **5. Penalizaciones**

### **5.1. Sanciones**

La organización del torneo se guarda el derecho a determinar la gravedad de la sanción tomando la decisión según las acciones realizadas por los integrantes partícipes.

Todos los programas de “cheats” están totalmente prohibidos y serán expulsados de nuestra web todo aquel jugador que los utilice. Por supuesto, el uso de “bugs” o fallos del juego, para sacar provecho de la situación, está totalmente prohibido y se tomarán las mismas medidas.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición serán castigadas con la expulsión inmediata de la competición y probablemente de los posteriores torneos.

Crear mal ambiente supondrá la expulsión inmediata de la competición sin derecho a reclamar premios.

Infringir cualquiera de las normas significará la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total de la partida o partido.

La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

## **6. Aclaraciones**

Se aconseja utilizar lo mínimo el chat entre jugadores/equipos. Los comentarios pueden verse malinterpretados por lo que, para no causar problemas, es preferible no hacer comentarios agresivos o que puedan llevar a un malentendido.

Esperamos y vigilaremos el respeto de los jugadores/equipos hacia sus competidores o cualquier miembro de la administración. Si esto no ocurre se le expulsará o baneará de las competiciones futuras a dicho jugador/equipo. Por ello, siempre respeta si quieres que te respeten.

**IMPORTANTE** - El número mínimo de equipos para que se realice el torneo será de 16.

**IMPORTANTE** – Para participar en este torneo es requisito indispensable, estar presencialmente en la ICC Technium.

## **6.1. Horarios**

Todos los horarios serán expuestos en la web, salvo que se indique lo contrario.