

Campionat CS:GO Palamós Lan Party 2015 normativa

Específica

- 1.Los equipos constarán de 5 miembros y opcionalmente de 2 reservas.
- 2.Dentro de los equipos habrá un “capitán” o “líder” que será el responsable de hablar con la Organización si existiera alguna duda o quisiera solicitar información del torneo.
- 3.No se podrá jugar con ningún jugador que no esté inscrito en el equipo.
- 4.Se usará la CFG estandarizada de los *Majors*.
- 5.Serán obligatorias las capturas de pantalla de cada final de parte.
- 6.Si al terminar los 10 minutos de calentamiento no está el clan entero en fase BYOC se permitirá el comienzo del enfrentamiento con 4 jugadores.
- 7.En la fase final se deberá estar presente en la arena correspondiente a la partida 10 minutos antes del inicio de esta.
- 8.No se podrán realizar cambios de jugador durante un partido.
- 9.Sólo el líder puede realizar 1 pausa por partido de máximo 2 minutos. Si se quita la pausa pasados 30 segundos, contará como gastada y no podrá usarse de nuevo. Por cada vez que se pause de más un juego, será contado como falta leve.
- 10.Será obligatorio grabar demo en cada partido. Los nombres de las demo tendrán que llevar el tag de cada equipo, la fase y el partido que se juegan, así como el nombre del jugador. Ejemplos: “TeamA_vs_TeamB_Byoc_MatchX_Jugador1” o “TeamC_vs_TeamD_OCFinal_MatchX_Jugador2”.
- 11.En caso de duda fundada se revisarán las demos y configuraciones.
- 12.Se jugarán un máximo de 30 rondas, 15 rondas como Terroristas y 15 rondas como Anti-Terroristas.
- 13.Se declarará vencedor el primer equipo en ganar 16 rondas.
- 14.El tiempo por Ronda será de 1.45 minutos.
- 15.Los mapas son los siguientes: Dust2, Inferno, Train, Mirage, Cache, Cobblestone y Overpass.
- 16.Se jugará una ronda a cuchillos para determinar el bando, siendo el ganador quien elige.
- 17.En caso de empate se jugarán tantos *overtimes* con mr5 como fueran necesarios. Se jugarán con mp_startmoney 10000.

Formato del Torneo

- Se formarán dos grupos de cuatro equipo y se utilizará el sistema Lurppis (bracket dentro del grupo, donde serán necesarias dos victorias para pasar). Dos equipos de cada grupo pasarán a semifinales. Se jugará a Bo1 en los mapas previamente elegidos por la organización.
- Las semifinales se jugarán a Bo3, donde el campeón de cada grupo jugará contra el segundo clasificado del otro y, además, tiene el derecho al primer veto de mapa.
- La final, al igual que las semifinales, se jugarán Bo3, pero en este caso el orden para el veto de

mapas será a suerte. El tercer y cuarto puesto tendrá idéntico formato.

Desconexiones

En caso de producirse una desconexión no intencional reconocida por la organización el administrador pausará la partida durante 5 minutos. Al finalizar dicho tiempo el equipo que ha sufrido la desconexión podrá usar su pausa correspondiente si no la ha gastado ya. No se permitirán cambios de jugadores. Si hay una caída generalizada por culpa del servidor, se reiniciará el mismo y se mantendrá el marcador. Cada equipo comenzará con mp_startmoney 6000. Si la caída se produce antes de finalizar la tercera ronda, se empezará desde cero.

Penalizaciones

1. Subirse encima de un jugador para alcanzar zonas más elevadas está permitido, salvo si es para llegar a texturas invisibles (pixelwalking), donde automáticamente se dará por perdedor al equipo que haga uso de dicha acción.
2. El uso de cualquier bug del juego (que no sea pixelwalking) será penalizado con una falta leve, excepto si éste permite ver a través de cualquier objeto o pared, que será considerado una falta grave.
3. No llevar correctamente el Tag y Nick será una falta leve.
4. El no presentarse un mínimo de 4 jugadores conllevará perder el partido.
5. Uso de scripts del juego. Si se demuestra que es un script que altera el juego, se considerará falta grave. (Se permiten Walk-Scripts o Buy-Scripts).
6. Una desconexión intencional se considera una falta grave.
7. Un retraso superior a 10 minutos supondrá la descalificación del equipo.

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.