



Reglamento

Operator's Cup

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir en la Operator's Cup.

El incumplimiento del reglamento puede estar penalizado y se debe tener en cuenta que la administración de la competición siempre tendrá la última palabra frente este. Las reglas que no estén especificadas, respaldadas o detalladas, o incluso vayan en contra del mismo, se podrán modificar durante el desarrollo de la competición para así poder preservar el juego limpio y deportivo.

Esperamos que como participante o espectador disfrute de una competición agradable y haremos todo lo posible para que sea justa, divertida y emocionante para todos.

Índice

| | |
|--|---|
| 1.- Definiciones..... | 4 |
| 1.1.- Rango de Validez | 4 |
| 1.2.- Participantes..... | 4 |
| 1.3.- La Competición..... | 4 |
| 1.3.1.- Calendario | 4 |
| 1.3.2.- Formato..... | 5 |
| 1.4.- Penalizaciones | 5 |
| 1.4.1.- Definiciones y alcance de las penalizaciones | 5 |
| 1.4.2.- Combinación de penalizaciones | 6 |
| 1.4.3.- Penalizaciones por infracciones repetidas | 6 |
| 1.5.- Partidos retransmitidos | 6 |
| 2.- General..... | 6 |
| 2.1.- Cambios en el reglamento..... | 6 |
| 2.2.- Confidencialidad..... | 6 |
| 2.3.- Acuerdos adicionales..... | 6 |
| 2.4.- Retransmisión de partidos..... | 6 |
| 2.4.1.- Derechos..... | 6 |
| 2.4.2.- Renuncia a estos derechos | 6 |
| 2.4.3.- Responsabilidad del jugador..... | 7 |
| 2.5.- Discord | 7 |
| 2.5.1.- Soporte..... | 7 |
| 2.6.- Restricciones de patrocinio | 7 |
| 2.6.1.- Contenido maduro u ofensivo | 7 |
| 2.7.- Condiciones de participación..... | 7 |
| 2.7.1.- Restricción de edad | 7 |
| 2.8.- Detalles del jugador..... | 7 |
| 2.8.1.- Cuentas de juego | 7 |
| 2.8.2.- Apodo del juego | 7 |
| 2.9.- Equipos..... | 7 |
| 2.9.1.- Cambiar el representante del equipo | 7 |
| 2.9.2.- Materiales del equipo..... | 8 |
| 2.9.3.- Nombres del equipo | 8 |
| 2.9.4.- Cambios en los Equipos | 8 |
| 2.9.5.- Cambios en el roster..... | 8 |
| 2.9.6.- Composición del equipo | 9 |

| | |
|---|----|
| 2.9.7.- Alineación del partido | 9 |
| 2.9.8.- Jugadores insuficientes..... | 9 |
| 2.9.9.- Contratos | 9 |
| 2.10.- Cheating | 10 |
| 2.11.- Anti-Cheat | 10 |
| 2.12.- Premio | 10 |
| 2.12.1.- Transferencia del dinero | 10 |
| 2.12.2.- Deducciones por penalizaciones..... | 10 |
| 2.13.- Inicio del partido | 10 |
| 2.13.1.- Puntualidad | 10 |
| 2.13.2.- No presentado | 11 |
| 2.14.- Map Pool | 11 |
| 2.15.- Procedimientos de partido | 11 |
| 2.15.1.- Alineación..... | 11 |
| 2.15.2.- Proceso de veto de mapas..... | 11 |
| 2.15.3.- Descanso entre mapas..... | 11 |
| 2.15.4.- Abandono de partida..... | 11 |
| 2.15.5.- Número mínimo de jugadores | 11 |
| 2.16.- Protestas de partido | 11 |
| 2.16.1.- Definición | 11 |
| 2.16.2.- Reglas de protestas de partido | 12 |
| 2.17.- Administración de la competición | 12 |
| 2.18.- Aplazamiento de partido | 12 |
| 3.- Progresión de la competición | 12 |
| 3.1.- Fase de liga regular | 12 |
| 3.1.1.- Empate en la clasificación..... | 12 |
| 3.2.- Playoffs | 12 |
| 3.3.- Gran final | 12 |
| 4.- Configuración de la partida | 13 |
| 4.1.- Configuración | 13 |
| 4.2.- Agentes, gadgets y equipamiento..... | 13 |
| 4.2.1.- Agentes prohibidos..... | 13 |
| 4.3.- Uso de bugs | 13 |
| 4.3.1.- Nuevas posiciones | 13 |
| 4.3.2.- Spawn Kill | 14 |
| 4.3.3.- Paquetes cosméticos | 14 |

| | |
|---|----|
| 4.4.- Rehost | 14 |
| 4.4.1.- Procedimiento para pedir rehost | 14 |
| 4.4.2.- Continuar una partida interrumpida | 15 |
| 4.4.3.- Desconexión de jugador después del tiempo de rehost | 15 |
| 4.5.- Pausa | 15 |
| 4.5.1.- Procedimiento para pedir pausa táctica | 15 |
| 4.5.2.- Procedimiento para pedir pausa técnica | 15 |
| 5.- Código de conducta y penalizaciones generales..... | 15 |
| 5.1.- Código de conducta | 15 |
| 5.2.- Penalizaciones generales | 16 |
| 5.2.1.- Romper la confidencialidad | 16 |
| 5.2.2.- Negación de retransmisión de un partido | 16 |
| 5.2.3.- Alineación del partido | 16 |
| 5.2.4.- No disponer del archivo MOSS | 16 |
| 5.3.- Penalización por cheating | 16 |
| 5.4.- Manipulación de la competición | 16 |
| 5.5.- Amaño de partidos | 16 |
| 5.6.- Comportamiento antideportivo..... | 17 |
| 5.6.1.- Falsificar resultados de partidos | 17 |
| 5.7.- Penalizaciones en la partida | 17 |
| 5.7.1.- Uso de agentes, gadgets y equipamientos no permitidos. | 17 |
| 5.7.2.- Uso de bugs y errores | 17 |
| 6.- Sistema de licencias..... | 17 |
| 7.- Aviso de Copyright..... | 18 |
| 7.1.- Cambios sobre el documento | 18 |
| 7.1.1.- Versión 1..... | 18 |

1.- Definiciones

1.1.- Rango de Validez

Este es el único reglamento válido tanto como para todos los jugadores y equipos dentro de la Operator's Cup. El participante declara que entiende y acepta todas las reglas aquí descritas.

1.2.- Participantes

Un participante es un jugador o equipo que participa en la Operator's Cup. Cualquier miembro perteneciente a un equipo participante está sujeto al reglamento.

1.3.- La Competición

La competición comienza el 17 de Junio con un total de 8 equipos, empieza con una fase de liga regular con una duración de 7 jornadas, pasando después por una fase de playoffs hasta llegar a la gran final donde se decidirá el ganador definitivo de la competición.

1.3.1.- Calendario

1.3.1.1.- Fase de Liga Regular

- Jornada 1:
 - Sábado 1 de Julio
 - Domingo 2 de Julio
- Jornada 2:
 - Sábado 8 de Julio
 - Domingo 9 de Julio
- Jornada 3:
 - Sábado 15 de Julio
 - Domingo 16 de Julio
- Jornada 4:
 - Sábado 22 de Julio
 - Domingo 23 de Julio
- Jornada 5:
 - Sábado 5 de Agosto
 - Domingo 6 de Agosto
- Jornada 6:
 - Sábado 12 de Agosto
 - Domingo 13 de Agosto
- Jornada 7:
 - Sábado 19 de Agosto
 - Domingo 20 de Agosto

Se jugará una jornada por semana y los 4 partidos de cada una serán retransmitidos. Todos los horarios están en formato CEST. Los horarios se reparten en 2 días (sábado y domingo) y serán los mismos para ambos:

- Partido 1: 17:00
- Partido 2: 18:30

1.3.1.2.- Playoffs

Solo se retransmitirán los partidos del winner bracket, todos los demás partidos del loser bracket serán offline. Todos ellos se jugarán a BO3, excepto la gran final que será BO5. Los horarios de retransmisión son los siguientes:

- Semifinales:
 - Sábado 2 de Septiembre
 - Partido 1: 16:00
 - Partido 2: 19:00
- Final:
 - Sábado 9 de Septiembre a las 17:00
- Gran final:
 - Sábado 16 de Septiembre a las 16:00

Los partidos del loser bracket deberán jugarse lo antes posible sin molestar a los horarios de retransmisión del winner bracket y se debe comunicar a la administración el resultado final de cada mapa jugado mediante una captura de pantalla.

1.3.2.- Formato

El equipo ganador del partido recibirá 3 puntos y el perdedor recibirá 0 puntos. En caso de overtime, el equipo que gane el overtime recibirá 2 puntos y el perdedor 1 punto.

Los 4 primeros equipos pasan directamente a semifinales y los que estén en 5ª y 6ª posición pasan al loser bracket, mientras que los últimos 2 equipos quedan totalmente descalificados de la competición.

1.4.- Penalizaciones

1.4.1.- Definiciones y alcance de las penalizaciones

Las penalizaciones se aplicarán por incumplir el reglamento dentro de la Operator's Cup. Pueden ser advertencias, penalizaciones menores, mayores o una descalificación total del equipo dependiendo del incidente en cuestión e incluso, pueden ocurrir combinaciones de dos o más de ellas. Solo el capitán del equipo es elegible para incurrir en las apelaciones de las penalizaciones.

La organización siempre abogará y explorará todos los escenarios posibles para evitar aplicar una penalización y favorecer que se jueguen los partidos, depende de todos cumplir la normativa y preservar un clima justo y bueno de competición.

1.4.1.1.- Advertencias

Las advertencias serán aquellos incidentes que la administración considere menores, como por ejemplo retrasarse o retrasar una retransmisión, entre otras. Cualquier ofensa repetida del mismo tipo de advertencia llevará penalizaciones más severas, así como igualmente se podrá aumentar la penalización en caso de que la administración lo considere a favor de la deportividad de la competición.

1.4.1.2.- Penalizaciones menores

Se consideran penalizaciones menores acciones como: retrasar el arranque de un partido por falta de preparación previa de los jugadores, no cumplir los plazos para proporcionar información a la administración sobre el equipo o jugadores del mismo, faltas de respeto leves hacia otros equipos o la organización, entre otros.

1.4.1.3.- Penalizaciones mayores

Se consideran penalizaciones mayores acciones como: engañar a la administración, no presentarse a un partido sin previo aviso, incumplir las reglas repetida y deliberadamente, faltas de respeto graves hacia otros equipos o la organización, no disponer de un archivo MOSS (en caso de ser requerido), entre otros.

1.4.1.4.- Descalificación

Se considerará la descalificación en casos como: Amaño de partidos, apuestas ilegales, promoción de actividades prohibidas (prostitución, drogas, etc...), todo tipo de acoso o amenazas a otros jugadores o equipos participantes o incluso a la propia organización.

1.4.2.- Combinación de penalizaciones

Los métodos de penalizaciones enumerados con anterioridad no se excluyen mutuamente y pueden administrarse en combinación, según se considere conveniente.

1.4.3.- Penalizaciones por infracciones repetidas

Todas las penalizaciones descritas en este reglamento son aplicables a las ofensas por primera vez. Las ofensas repetidas generalmente serán castigadas más severamente.

1.5.- Partidos retransmitidos

Esto se refiere a todos los partidos transmitidos por la organización por cualquier medio, generalmente Twitch y YouTube. Los socios oficiales de la Operator's Cup, como los patrocinadores, tienen la posibilidad de retransmitir los partidos si así lo desean.

2.- General

2.1.- Cambios en el reglamento

La administración se reserva el derecho de modificar, eliminar o cambiar el reglamento, sin previo aviso para preservar el juego limpio y deportivo.

2.2.- Confidencialidad

Las apelaciones, protestas, soportes, correos electrónicos, discusiones o cualquier otra correspondencia con la administración se consideran confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin previo consentimiento y puede conllevar una descalificación total del equipo en cuestión.

2.3.- Acuerdos adicionales

La administración no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, previo o posterior, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores o equipos. La administración desaconseja en gran medida dichos acuerdos. Los acuerdos que vayan en contra del reglamento no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

2.4.- Retransmisión de partidos

2.4.1.- Derechos

Todos los derechos de retransmisión son propiedad de la propia administración de la Operator's Cup.

2.4.2.- Renuncia a estos derechos

La administración tiene el derecho de otorgar derechos de retransmisión para uno o varios partidos a un tercero o a los propios participantes. En tales casos, las retransmisiones deben haber sido acordadas con la administración antes del inicio del partido.

2.4.3.- Responsabilidad del jugador

Los jugadores no pueden negarse a que se emitan sus partidos, ni pueden elegir de qué manera se retransmitirá el partido. La emisión sólo puede ser rechazada por la administración.

2.5.- Discord

El Discord se utilizará como forma oficial de comunicación durante los días de competición. Además, podrá utilizarse como punto de encuentro para participantes y comunidad.

2.5.1.- Soporte

Los problemas que puedan surgir durante el transcurso de la competición deben discutirse en Discord, en el canal habilitado para su uso.

2.6.- Restricciones de patrocinio

2.6.1.- Contenido maduro u ofensivo

Los patrocinadores o socios que son única o ampliamente conocidos por el uso de drogas, el uso pornográfico u otros temas y productos de adultos no están permitidos en relación con la Operator's Cup.

2.7.- Condiciones de participación

Se deben cumplir los siguientes requisitos para poder participar en la Operator's Cup.

2.7.1.- Restricción de edad

Todos los participantes deben ser mayores de 16 años.

En caso de que la administración lo requiera se debe adjuntar un documento de identificación legal que así lo demuestre, como lo puede ser el DNI.

2.8.- Detalles del jugador

Cuando se solicite, los jugadores deben proporcionar toda la información necesaria, que incluye el nombre, datos de contacto y fecha de nacimiento, etc.

2.8.1.- Cuentas de juego

Es obligatorio rellenar correctamente la cuenta de Ubisoft Connect en la inscripción. No se permitirá el uso de otra cuenta durante la competición y está prohibido suplantar la identidad de un jugador.

2.8.2.- Apodo del juego

Los jugadores deben usar los apodos apropiados dentro del servidor de Discord, que coincidan con los proporcionados a la organización en el momento de su inscripción.

2.9.- Equipos

2.9.1.- Cambiar el representante del equipo

El representante del equipo puede ser modificado en cualquier momento por:

- Solicitud del actual representante del equipo.
- Solicitud de la mayoría de los jugadores y el entrenador del equipo.
 - En equipos sin entrenadores, 3 de 5 jugadores.
 - En equipos con entrenadores, 4 de 6 jugadores.

2.9.2.- Materiales del equipo

Cuando se solicite, los equipos deben proporcionar toda la información necesaria para el transcurso de la competición, incluyendo logotipos, cuentas de redes sociales o cualquier otra información sobre el equipo relevante para la competición.

2.9.3.- Nombres del equipo

Es posible, pero no obligatorio, agregar al nombre del equipo un único patrocinador. Para evitar confusiones, solo se permite emplear nombres de equipo que no estén siendo utilizados por otro equipo en la competición. El patrocinador puede aparecer en más de un equipo siempre que el nombre del equipo sea diferente.

2.9.4.- Cambios en los Equipos

Todos los cambios deben realizarse en el mercado de fichajes. Cualquier cambio en el equipo debe ser aprobado por la administración antes de que se materialicen los cambios. Esto incluye:

- Agregar o eliminar jugadores (cambios en el roster)
- Cambiar el nombre del equipo
- Cambiar el logotipo del equipo

Cualquier cambio realizado sin la aprobación de la administración puede ser desechado y está sujeto a sanciones.

Se podrán realizar cambios de staff, en caso de cambio de coach este no podrá participar como jugador hasta el próximo mercado de fichajes.

2.9.5.- Cambios en el roster

2.9.5.1.- Número de cambios

Se pueden realizar un máximo de 2 fichajes en toda la competición. Solo es posible efectuar cambios de alineación en el mercado de fichajes.

2.9.5.2.- Transferencia de jugadores

Cuando un jugador de un equipo se cambia a otro equipo participante en la Operator's Cup, se considera una transferencia. Únicamente se permiten las transferencias durante el mercado de fichajes.

2.9.5.3.- Mercado de fichajes

Se habilitarán mercados de fichajes a disposición de los participantes en las siguientes etapas de la competición pudiendo estas fechas variar en el tiempo a medida que transcurra la competición:

- En mitad de la fase de liga regular, previsto del 24 de Julio al 4 de Agosto.
- Entre la fase de liga regular y los playoffs, previsto del 21 de Agosto al 1 de Septiembre.

2.9.5.4.- Requisitos formales

Antes de que un jugador pueda ser oficialmente agregado al roster, la administración debe ser informada formalmente a través de Discord para su validación. La solicitud debe contener la siguiente información:

- Jugador externo:
 - Formulario con los datos del jugador.
 - Club de origen.
- Transferencia de jugador:

- Formulario con los datos del jugador.
- Club de origen - Club de destino.
- Documento de conformidad firmado por ambos clubes.

En el formulario se solicitará toda aquella información sobre el nuevo jugador necesaria para el transcurso de la competición. No se puede anunciar públicamente un nuevo fichaje sin haber superado este proceso de aprobación.

2.9.6.- Composición del equipo

Al comienzo de la competición, los equipos que han sido invitados a la Operator's Cup o que han accedido mediante los clasificatorios, deben constar de al menos cinco jugadores principales, opcionalmente de hasta dos jugadores suplentes y un entrenador.

2.9.7.- Alineación del partido

La alineación del equipo en cada partido debe tener al menos tres jugadores principales, y un total de 5 jugadores. El equipo no podrá jugar si no se cumple esta restricción. Los cambios de alineación se pueden hacer durante el transcurso de un partido si hay una razón de peso (cortes de conexión, problemas con el hardware de un jugador u otros problemas). La sustitución del jugador no debe exceder los 5 minutos. Se realizará un control estricto por parte de la administración para evitar el abuso de estos casos.

2.9.8.- Jugadores insuficientes

Si en algún momento, por circunstancias excepcionales, un jugador no puede jugar un partido, y no existe suplente, el entrenador podrá entrar como sustituto temporal con previa aprobación de la administración.

En caso de no existir un sustituto y el entrenador no pueda por algún motivo, los equipos podrán excepcionalmente solicitar la incorporación de un stand-in. Un jugador "stand-in" es una persona autorizada excepcionalmente a competir en un equipo con el que no tiene contrato, por un periodo de tiempo limitado y con el único propósito de evitar que el equipo sea penalizado por no tener suficientes jugadores. Esta autorización siempre deberá ser aprobada por la administración y estará sujeta a ciertas limitaciones.

Finalmente, si un equipo por cualquier motivo no tiene la cantidad suficiente de jugadores, se le otorgará una derrota por defecto. Por lo tanto, se sugiere que cada equipo tenga sustitutos para compensar la baja de jugadores durante la temporada.

Según las circunstancias que lleven a no participar en el partido se aplicará una penalización menor o mayor al equipo correspondiente.

2.9.9.- Contratos

Todos los jugadores y entrenadores deberán tener un contrato escrito u oral con el equipo al que pertenecen.

Está estrictamente prohibido que un jugador u entrenador tenga contrato con dos o más equipos participantes a la vez. La competición se reserva el derecho de impedir que ambos jueguen hasta que la situación se haya resuelto. Si la situación no se resuelve, la administración tiene el derecho de descalificar al jugador u entrenador, e incluso al equipo en cuestión.

2.10.- Cheating

El uso de los siguientes programas se considera cheating: Multihacks, Wallhack, Aimbot, modelos a color, sin retroceso, sin flash y cambios de sonido. Estos son solo ejemplos, otros programas o métodos también pueden considerarse cheating.

Si se detectan estos programas durante un partido, el jugador culpable será vetado de la competición durante un cierto número de partidos e incluso la directa expulsión del jugador o equipo en cuestión.

Como norma general, todo aquel software o hardware que asista al jugador y pueda dar ventajas sobre el resto de participantes está terminantemente prohibido y será castigado dura y consecuentemente.

2.11.- Anti-Cheat

El MOSS es un Anti-Cheat creado para ayudar al desarrollo de pequeñas ligas y poder controlar el juego limpio y la identidad de sus jugadores.

MOSS - Monitor System Status: <https://nohope.eu/download/MossX644.zip>

Los archivos del MOSS se deberán proporcionar siempre y cuando sean requeridos por la administración. En caso de que un jugador no disponga de su archivo MOSS, se otorgarán las sanciones que la administración crean correspondientes.

2.12.- Premio

2.12.1.- Transferencia del dinero

El premio se abonará a la cuenta de PayPal suministrada por el equipo ganador en un máximo de 7 días después de que haya finalizado la competición.

2.12.2.- Deducciones por penalizaciones

Cada penalización otorgada a un equipo durante la temporada reducirá el total del dinero del premio en caso de ganar.

- Por cada penalización menor, se reducirán 5€.
- Por cada penalización mayor, se reducirán 10€.

La cantidad reducida del dinero del premio por el equipo ganador se repartirá a partes iguales a los miembros de la administración.

2.13.- Inicio del partido

2.13.1.- Puntualidad

Todos los partidos deben comenzar como se indica en la comunicación oficial o tan pronto como termine el partido anterior. Cualquier cambio en la hora de inicio debe ser aprobado por la administración.

Todos los participantes deben estar listos 15 minutos antes de la hora programada para cada partido, aunque se recomienda estar preparado 30 minutos antes para evitar cualquier fallo técnico de última hora. Todos los jugadores son responsables de configurar, preparar y resolver cualquier problema existente previamente.

Si por cualquier circunstancia se llegará tarde a un partido, ha de informarse a un administrador lo antes posible. Los retrasos en la competición debidos a un jugador o equipo pueden conllevar penalizaciones.

2.13.2.- No presentado

Si un participante no está listo para jugar 10 minutos después del inicio programado del partido o tras la finalización del anterior, se considera que no se presenta. En este caso, el participante será penalizado con una penalización mayor y el equipo perderá el partido por roster no presentado.

2.14.- Map Pool

En el Map Pool se encuentran los siguientes mapas a elegir para los partidos:

- Banco
- Frontera
- Chalet
- Club
- Café Dostoyevsky
- Oregón
- Rascacielos
- Parque de atracciones
- Villa

2.15.- Procedimientos de partido

2.15.1.- Alineación

En la fase regular los equipos deberán enviar su alineación como muy tarde el día anterior al partido.

2.15.2.- Proceso de veto de mapas

Cada equipo tiene 3 minutos por paso, pasado ese tiempo se les dará un toque de atención.

Los vetos se realizarán el mismo día del partido, una hora antes del comienzo de este. Es decir, si un equipo juega el sábado a las 17:00 realizará el veto el mismo día a las 16:00.

2.15.3.- Descanso entre mapas

Después de cada mapa, un jugador puede tardar un máximo de 10 minutos en unirse a la siguiente partida.

2.15.4.- Abandono de partida

Todos los partidos deben jugarse hasta el final, el no hacerlo será penalizado. Una partida se considera acabada cuando se muestra el marcador final y se vuelva a la sala de host.

2.15.5.- Número mínimo de jugadores

El número mínimo de jugadores para disputar un partido será siempre 5. Si un equipo no cumple esto perderá el partido automáticamente.

2.16.- Protestas de partido

2.16.1.- Definición

Una protesta debe hacerse para resolver posibles problemas que puedan afectar al resultado del partido, incluso se puede presentar una protesta durante una partida para cosas como la configuración incorrecta del servidor u otros problemas relacionados.

2.16.2.- Reglas de protestas de partido

2.16.2.1.- Plazo para iniciar una protesta

Se puede iniciar una protesta hasta el inicio del siguiente partido de cualquiera de los dos participantes.

2.16.2.2.- Contenidos de una protesta

La protesta debe contener información detallada sobre por qué se presentó la protesta, cómo surgió la discrepancia y cuándo se produjo. Se puede rechazar una protesta si no se presenta la documentación adecuada. Siempre se debe mantener en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

2.16.2.3.- Participantes en una protesta

Solo un representante por equipo puede formar parte del proceso de apelación de la protesta.

2.17.- Administración de la competición

Las instrucciones de la administración siempre deben ser obedecidas y seguidas. De lo contrario, se podrán aplicar las sanciones que se crean correspondientes.

2.18.- Aplazamiento de partido

Se puede modificar la fecha de un partido con previo aviso de un máximo de 48 horas. Dicho partido se podrá mover y disputar en la próxima jornada o inclusive jugarse offline. Únicamente se disponen de 2 aplazamientos por equipo.

La administración propondrá la fecha para la disputa del partido aplazado. Por regla general, se jugarán los partidos la siguiente jornada al aplazamiento en los días oficiales de competición.

No es posible aplazar los partidos en fase de playoffs de la competición o aplazar un partido posterior al periodo de un mercado de fichajes. Se estudiará cada caso particular y la administración se reservará el derecho de denegar un aplazamiento.

3.- Progresión de la competición

3.1.- Fase de liga regular

Un total de 8 equipos juegan en formato liga, durante 7 jornadas. Los partidos se juegan a Bo1.

3.1.1.- Empate en la clasificación

En caso de empate, se aplicarán las siguientes reglas en el siguiente orden:

1. Diferencia de rondas.
2. Porcentaje de partidos ganados.
3. Porcentaje de rondas ganadas.
4. Jugar un partido de desempate.

3.2.- Playoffs

Los 4 primeros equipos del ranking pasarán directamente a semifinales, los que se encuentren en 5º y 6º lugar pasarán al loser bracket, mientras que los últimos 2 equipos quedarán totalmente descalificados. Todos los encuentros se jugarán a Bo3.

3.3.- Gran final

La gran final se disputará entre el ganador del winner bracket y el loser bracket y se jugará a Bo5.

4.- Configuración de la partida

4.1.- Configuración

- Número de vetos: 4
- Cronómetro de vetos: 20
- Número de rondas: 12
- Cambio de papel Atacante/Defensor: 6
- Rondas con prórroga: 3
- Diferencia de puntuación de prórroga: 2
- Cambio de bando: 1
- Parámetro de rotación de objetivo: 2
- Rotación de tipo de objetivo: Rondas jugadas
- Aparición única de atacante: Sí
- Cronómetro de fase de elección: 15
- Contador de fase pública: 5
- Límite de daño: 100
- Daño de fuego amigo: 100
- Herido: 20
- Carrera rápida: Sí
- Asomarse: Sí
- Repetir muerte: No
- Duración de la colocación: 7
- Duración del desarme: 7
- Tiempo de activación: 45
- Selección del portador del SEDAX: Sí
- Duración de la fase de preparación: 45
- Duración de la fase de acción: 180

4.2.- Agentes, gadgets y equipamiento

La administración se reserva el derecho de prohibir dispositivos, agentes, equipos o accesorios específicos en cualquier momento para garantizar que no se abusa de ninguna ventaja.

4.2.1.- Agentes prohibidos

Aquellos agentes que a causa de algún error no se encuentren en un estado óptimo para su uso en competición, se prohibirán y los equipos no tendrán que gastar ningún ban en ellos. Los agentes actualmente prohibidos son:

- Fenrir

4.3.- Uso de bugs

Depende de la administración considerar si el uso de dichos bugs tuvo o no un efecto en el partido, y si otorgará o no rondas, o el partido al equipo contrario. En casos extremos, la penalización por abusar de errores puede ser incluso mayor.

4.3.1.- Nuevas posiciones

Si cualquier jugador o equipo quiere utilizar una nueva posición que se crea desconocida generalmente, es recomendable contactar con la administración para revisar si esa posición está permitida antes de utilizarla en un partido oficial.

4.3.2.- Spawn Kill

No está permitido el Spawn Kill que derive en la muerte de un atacante durante los 2 primeros segundos de la fase de acción. Hacerlo acarreará la pérdida de la ronda para el equipo defensor.

4.3.3.- Paquetes cosméticos

Se permiten los siguientes uniformes y cascos cosméticos para su uso en la competición:

- Skins predeterminadas.
- Gold sets de Pro League.
- Cosméticos de equipos profesionales.
- Cosméticos de esports.

Los cosméticos del pase de batalla del Six Invitational no están permitidos para su uso en competición. No existen restricciones de skins de armas o amuletos.

Si algún equipo detecta a sus contrarios utilizando alguno de los cosméticos baneados en cualquier ronda, deberán notificarlo a la administración antes del inicio de la siguiente ronda para advertir o si se repite varias veces aplicar la penalización correspondiente.

4.4.- Rehost

A continuación, se especifican las reglas de rehost, incluyendo las condiciones en las que será permitido:

- Cualquier problema antes de que comience la fase de preparación (relacionado con el juego, software o hardware).
- El jugador no se puede mover (excepto si lo hace a propósito). Se podrá realizar en los 30 primeros segundos de la fase de acción si ningún jugador ha recibido daño.
- Mecánicas del juego que no funcionan como deberían (disparar, recargar, moverse, gadgets, equipamiento, etc). Se podrá realizar en los 30 primeros segundos de la fase de acción si ningún jugador ha recibido daño.
- Desconexión o problema de hardware o software. Se podrá realizar en los 15 primeros segundos de la fase de preparación.
- Problemas del observer. Se podrá realizar en los 30 primeros segundos de la fase de acción si ningún jugador ha recibido daño.

Cada equipo podrá recibir 1 rehost por mapa. Los rehost solicitados a causa de una mecánica del juego que no funcione como debería (sonido bug, recargar, disparar, etc..) no contarán como rehost para el equipo solicitante.

La administración se reserva el derecho de hacer rehost en caso de ocurrir un bug del juego fuera del control de los equipos.

4.4.1.- Procedimiento para pedir rehost

En caso de que se cumpla alguna de las condiciones mencionadas en el punto anterior, los jugadores deberán solicitar instantáneamente un rehost escribiendo en el chat del juego "rehost", seguido del motivo. Se efectuará una pausa técnica para que todos los jugadores afectados puedan reunirse a la partida, en caso de no poder unirse, se efectuará un rehost.

Los jugadores deberán seguir jugando hasta que el rehost se confirme por un administrador. Una vez confirmado, todo el mundo debe abandonar la partida.

4.4.2.- Continuar una partida interrumpida

Si se debe volver a jugar una ronda debido a un rehost en los primeros 15 segundos de una ronda (fase de preparación), los jugadores deben elegir los mismos operadores, mismo sitio inicial, mismos sitios de bomba, mismo equipamiento y mismos gadgets.

Un jugador tiene como máximo 5 minutos para reconectar después de un rehost. Si el jugador no puede reconectar (por ejemplo, por una caída de internet, corte de luz, etc), el equipo afectado podrá realizar un cambio de alineación si dispone de suplentes inscritos. La sustitución del jugador no debe exceder los 5 minutos.

En caso de que el equipo afectado no disponga de un suplente y no cumpla con el número mínimo de jugadores necesarios para disputar la partida, 5 jugadores, perderá el partido automáticamente.

4.4.3.- Desconexión de jugador después del tiempo de rehost

Si un jugador se desconecta de la partida después del tiempo especificado en el punto 4.4 del reglamento, la ronda continuará. Si el jugador no se reconecta antes del final de la ronda, la partida se pondrá en tiempo muerto hasta volver, si no se pudiera unir se volverá a crear el lobby. Esta recreación del lobby no contará como un rehost pedido por el equipo.

4.5.- Pausa

4.5.1.- Procedimiento para pedir pausa táctica

Cada equipo dispondrá de una pausa táctica de un minuto por mapa, para solicitarlo bastará con escribir en el chat del juego “p tac” durante la fase de selección de agente.

4.5.2.- Procedimiento para pedir pausa técnica

Cada equipo dispondrá de pausas técnicas para mecánicas del juego que no funcionen como debieran, para solicitar la pausa técnica los jugadores deberán escribir en el chat “p tec” seguido del motivo de la pausa durante la fase de selección de agente.

A continuación, se especifican las reglas de pausa técnica, incluyendo las condiciones en las que será permitido:

- Mecánicas del juego que no funcionan como deberían (disparar, recargar, moverse, gadgets, equipamiento, etc...).
- Desconexión o problema de hardware o software.

5.- Código de conducta y penalizaciones generales

5.1.- Código de conducta

Todos los participantes aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás participantes y espectadores. Ser modelos de buena deportividad a seguir es responsabilidad por ser un jugador u organizador de la Operator's Cup y debemos comportarnos en consecuencia.

Cualquier tipo de acoso debe ser reportado a la administración inmediatamente. El acoso incluye, entre otros, declaraciones u acciones ofensivas relacionadas con el género, la identidad y la expresión de género, la edad, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la raza, la religión. También se consideran acoso la publicación de imágenes sexuales u ofensivas en redes sociales, intimidación deliberada, acoso, seguimiento, acoso vía

fotografías o grabaciones, interrupción sostenida de charlas u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada.

Se aplican restricciones similares no solo a los participantes, sino a todas las personas involucradas en la Operator's Cup. Cualquier persona que rompa este código de conducta puede ser penalizada, incluso con su expulsión o desvinculación del proyecto.

5.2.- Penalizaciones generales

5.2.1.- Romper la confidencialidad

Dependiendo de la información y la plataforma donde se filtre, los participantes podrán ser penalizados.

5.2.2.- Negación de retransmisión de un partido

Los participantes que se nieguen a que se emita su partido o que no realicen las adaptaciones necesarias para que esto suceda, serán castigados con la derrota del partido.

5.2.3.- Alineación del partido

Si la alineación del partido no se proporciona antes de la fecha límite impuesta por la administración, el equipo en cuestión podrá ser penalizado.

5.2.4.- No disponer del archivo MOSS

Los participantes que no dispongan del archivo MOSS en caso de necesitarlo y no lo suban a Discord en el canal habilitado en las 12 horas posteriores al final del partido serán penalizados.

Si no se dispone del archivo MOSS, debe ser comunicado a la administración lo antes posible, sino se aplicarán penalizaciones mayores.

5.3.- Penalización por cheating

Si se descubre engaño alguno sobre la ocultación de cheating, se anularán los resultados de todos los partidos jugados hasta el momento, el jugador será expulsado, el equipo será descalificado, perderá el dinero del premio y se le prohibirá participar en la Operator's Cup para siempre.

5.4.- Manipulación de la competición

Ofrecer dinero o beneficios, hacer amenazas o ejercer presión hacia cualquier persona involucrada en la Operator's Cup con el objetivo de influir en el resultado de un partido o de la competición en general, se considerará manipulación. El caso más común es ofrecerle dinero a tu oponente para que puedas ganar.

Si se descubriese algún tipo de manipulación durante la competición, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio.

5.5.- Amaño de partidos

El uso de cualquier medio para manipular el resultado de un partido con fines que no son un éxito deportivo, se considera un amaño de partido. El caso más común es perder una partida intencionalmente para manipular el resultado final de la competición.

Si se descubriese algún tipo de manipulación durante la competición, se anularán los resultados de los partidos en cuestión. El jugador será descalificado y perderá su premio.

5.6.- Comportamiento antideportivo

Para un juego ordenado y agradable es esencial que todos los jugadores tengan una actitud deportiva y justa. Los delitos más importantes y más comunes se enumeran a continuación. Sin embargo, la administración puede asignar penalizaciones para todos los tipos de comportamientos antideportivos que no se mencionan explícitamente.

5.6.1.- Falsificar resultados de partidos

Si se descubre que un equipo informa resultados falsos en el canal de Discord dispuesto para este fin, o si intenta falsificar el resultado del partido, el equipo perderá el partido y será expulsado de la competición.

5.7.- Penalizaciones en la partida

5.7.1.- Uso de agentes, gadgets y equipamientos no permitidos.

Se castigará al equipo en cuestión con una ronda perdida en la partida.

5.7.2.- Uso de bugs y errores

El uso de un error o bug no permitido conllevará una ronda perdida para el equipo en cuestión. Si el equipo repite esta acción en el mismo partido, perderá el mapa.

6.- Sistema de licencias

Cada equipo participante será el poseedor de una única licencia por temporada. La licencia es del equipo exclusivamente y no del núcleo de jugadores, excepto en el caso de que un equipo no se encuentre representando a un club, en tal caso la plaza pertenecerá a los jugadores.

Mientras el equipo no sea descalificado la licencia se mantiene durante la competición. Se busca recompensar a los equipos que inviertan en la competición pudiendo desarrollar sus proyectos a medio-largo plazo y se busca mejorar el nivel de la competición al tener la posibilidad de mantenerse por méritos deportivos.

Una licencia se podrá traspasar en cualquier momento. Los casos principales son:

- Equipo A traspasa el roster y la licencia al Equipo B: En este caso ambos equipos implicados deberán ponerse en contacto con la organización de la competición para certificar dicha transacción y comprobar la conformidad de ambas partes.
- Equipo A pierde el roster y es adquirido por el Equipo B:
 - Si el roster del Equipo A termina el contrato y son adquiridos por el Equipo B. El Equipo A tendrá que decidir si quiere seguir manteniendo la licencia. En caso afirmativo, el Equipo A deberá presentar un nuevo roster a la organización de la competición para que ésta valide si se cumplen los requisitos y exigencias del nivel de la competición. En caso de que no se cumplan los requisitos, la licencia se ofrecerá al Equipo B mientras mantenga el núcleo de jugadores (>50% de los titulares). Si el Equipo B no cumple con la restricción del núcleo de jugadores o rechaza la licencia se realizará un clasificatorio para otorgar la licencia.
 - En caso de que el Equipo A decida ceder la licencia, esta se ofrecerá al Equipo B mientras mantenga el núcleo de jugadores (>50% de los titulares). Si el Equipo B no cumple con la restricción del núcleo de jugadores o rechaza la licencia se realizará un clasificatorio para otorgar la licencia.
 - En el caso de que ninguna de las partes quiera la licencia, esta se otorgará mediante un clasificatorio.

Para otros casos específicos que no estén contemplados en esta normativa, se creará un comité específico para escuchar a ambas partes implicadas.

7.- Aviso de Copyright

Todo el contenido que aparece en este documento es propiedad de la Operator's Cup. Todo el contenido de este documento es exacto según nuestro conocimiento. No asumimos ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. La administración de la Operator's Cup se reserva el derecho de cambiar el contenido en cualquier momento sin previo aviso o notificación.

7.1.- Cambios sobre el documento

7.1.1.- Versión 1

- Lanzamiento inicial del Reglamento.