



Reglamento Torneo Counter Strike Global Offensive IGL Challenge 2019

- **Modalidad:** Online
- **Plataforma:** PC
- **Cupo:** 32 Teams
- **Formato:** Eliminación directa hasta semifinal. Gran final mejor de 3.
- **Coordinación general:** igl.gaming@gmail.com
- **Discord:** [LINK](#)
- **Fechas:** (Chequear tabla de horarios)

**PARA PARTICIPAR DEBERÁ SER RESIDENTE DE UNO DE ESTOS PAÍSES Y MAYOR DE 18 AÑOS
(menores con aprobación de los padres)**

REGIÓN CONO SUR: Paraguay

Para representar a una de las regiones mencionados el equipo deberá estar compuesto por 4 jugadores de la misma región como mínimo.

Este reglamento fue redactado y modificado para su mejor adecuación a los reglamentos utilizados mundialmente.

Ante cualquier duda o sugerencia, escribanos a igl.gaming@gmail.com

Premios:

Premios gran final:

1er Puesto:

2do Puesto:

3er Puesto:

Se hará entrega de los premios dentro de los 5 días de finalizado el torneo. La organización no se responsabiliza por la distribución del dinero mencionado.



1. Condiciones generales

Al participar de la competencia todos los participantes confirman y están de acuerdo con el reglamento.

También están de acuerdo a las franjas horarias para jugar, estas podrán ser cambiadas

Todas las decisiones de los organizadores, admins y árbitros son finales e irrefutables.

Toda conversación sea escrita o verbal, entre la organización, admins o árbitros con los jugadores es confidencial. Publicar las conversaciones está totalmente prohibido, al menos que se pida permiso a los organizadores.

Los árbitros solamente se comunicaran con el encargado del equipo sin excepción alguna. Los árbitros no podrán hablar con el resto de los jugadores del equipo.

El reglamento puede ser modificado por la organización. Cualquier cambio será anunciado a los equipos inscriptos.

2. Inscripción

Se usará la plataforma para toda la competencia, en esta los encargados anotarán a su equipo y completarán los datos requeridos para participar del torneo.

Costo: 100.000 por Equipo.

Los equipos contarán de 5 titulares y hasta 1 suplentes, 1 coach y 1 manager, este será responsable del equipo, este puede ser un jugador. (Se considera titulares a Player 1 al 5 y Player 6 suplente) Ningún jugador / coach / manager podrá estar participando en otro equipo sin excepción alguna.

Habrà por equipo 1 encargado responsable de responder por todo el equipo. El encargado del equipo es el único que puede realizar cambios e informar problemas o cualquier otro inconveniente que ocurriese.

Todos los jugadores tendrán que poseer una cuenta en estado PRIME

Una sola persona no puede tener a cargo a más de 1 equipo sin excepción en caso de equipos que tengan división A y B tendrán que tener un responsable para cada escuadra.

Al finalizar el registro, pasarán a estado pendiente donde verificaremos todos los datos proporcionados, si toda la información está correcta, se procederá a aceptar el registro. En caso de que encontremos algún problema en la información proporcionada esta será rechazada y se aclarará el motivo.

Todo registro será revisado entre las 08:00hs hasta las 22:00hs, horario de la Ciudad De Asunción (GMT -4). La demora de confirmación puede llegar a extenderse hasta 4 horas. El orden de prioridad será por el orden de registro.

3. Check-in

El check-in se habilitará 1 hora antes del inicio de la competencia, los jugadores tendrán 45 minutos para hacer el check in dentro de la página del torneo.

El encargado del equipo deberá estar presente en el canal de Discord en todo momento mientras se esté desarrollando el torneo.

Equipos en los cuales el responsable no haya hecho el check in quedarán descalificados, sin excepción.

4. Formato del Torneo

4.1 Clasificatorio

Series: Se jugará 1 partida o mapa (BO1) hasta la octavos de final inclusive. Desde cuartos de final en adelante se jugará a mejor de 3 mapas (bo3). El seed de los equipos se organizara aleatoriamente

4.2 Jugadores y suplentes

Se admitirán 5 jugadores titulares y 1 suplentes por equipo.

4.3 Map pool

- Inferno
- Cache
- Train
- Dust 2
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Vertigo

4.4 Mapas a jugar (octavos de final inclusive)

Ronda 1 Train

Ronda 2 Overpass

Ronda 3 Inferno

Ronda 4 Mirage

Round 5 Nuke

4.5 Veto de mapas (Final, mejor de 3)

El veto de mapas se tendrá que hacer 45 minutos antes del inicio del partido. El encargado estará a cargo del veto. La elección de cada capitán es definitiva y no podrá retractarse de su elección sin excepción alguna. Los equipos tendrán un total de 3 minutos para hacer su elección. En caso de que no se presente un capitán en el horario establecido el árbitro baneará aleatoriamente en su lugar

4.6 Selección de mapas (Final, mejor de 3)

El equipo con mayor seed va ser el primer en vetar. Todos los equipos deciden el lado en el mapa elegido por el equipo contrario (solamente en Bo3). En el último mapa (también en Bo1) se disputará knife round para elegir el lado.

Mejor de 3

Equipo A - 1 map ban

Equipo B - 1 map ban

Equipo A - 1 selección de mapa

Equipo B - 1 selección de mapa

Equipo A - 1 map ban

Equipo B - 1 map ban

Mapa restante a jugar en caso de definición

5. Reglas generales

5.1 Llegadas tarde y ausencias

Si un equipo no presenta los 5 jugadores dentro del servidor a la hora establecida del inicio del partido, se la dará W.O (Walk Over) y pasará el equipo con los 5 jugadores presentes. No habrá

excepciones a las llegadas tarde y retrasos. En caso de que los dos equipos no presenten los 5 jugadores se calificara el game como N.S (No Show) y quedarán descalificados ambos equipos.

Un match no podrá empezar con menos de 10 jugadores sin excepción alguna. Equipo que falle en presentarse en forma y horario quedará descalificado.

5.2 Número de jugadores

Todos los partidos tendrán que ser jugados con 5 jugadores por equipo (5vs5). Si un equipo falla al tener 5 miembros dentro del servidor en la hora de inicio, el match se dará por terminado y la derrota al equipo con el faltante de jugadores.

5.3 Nick in game

Los jugadores tendrán que respetar el nick que pusieron dentro del formulario de registro sin excepciones durante toda la duración de la competencia. Se permiten variaciones en los nicknames siempre y cuando mantengan el nick base que informaron en el registro al torneo. La decisión sobre si un nick es base o no de otro queda a discreción de la organización. Los jugadores podrán tener el TAG de su equipo en el nombre.

5.4 Cambios de jugadores y confirmación de equipos

El encargado tendrá hasta 3 días antes del inicio del torneo para confirmar el equipo o presentar cambios de jugadores, en caso de cambiar algún jugador tendrá que completar el formulario disponible en la administración del equipo poniendo en contacto con los admins. Los jugadores que desee ingresar en reemplazo deberán estar registrados en la plataforma para poder ingresar al equipo, y no estar participando del torneo en otro equipo.

Una vez iniciada la competencia no se podrá realizar cambio alguno en el equipo.

5.5 Información In-game

Se usará la configuración esl5on5.cfg para toda la competencia.

Dentro del servidor estará presente el game manager eBot.

El partido comenzará en el horario determinado, se les avisará a los jugadores para que escriban el comando !ready y dar inicio al match.

El partido puede comenzar antes siempre y cuando estén de acuerdo los dos equipos y hayan escrito !ready.

En caso de que el match termina en empate (15-15) se procederá a OverTime con las siguientes configuraciones

- mp_maxrounds 6
- mp_startmoney 16000

Al inicio del overtime los equipos mantendrán el lado en el que están y cambiarán en la mitad del overtime al lado contrario. Los equipos jugarán hasta que se determine un ganador.

5.6 Desconexiones

Los equipos contarán con 5 minutos de pausa técnica en caso de desconexión o problemas técnicos. Dentro de los 5 minutos establecidos está contemplado el reingreso del jugador o el reemplazo de este.

En caso de que el equipo falle en reconectar o meter un suplente podrán jugar con 4 jugadores. El jugador que haya tenido problemas técnicos y quiera volver a ingresar a la partida tendrá que esperar hasta que se hayan completado 15 rondas. En caso de que se estuvieran jugando las últimas 15 rondas este no podrá volver al partido.

5.7 Crasheo del servidor

En caso de que el servidor crashee se iniciara nuevamente el mapa si no se jugaron 2 rondas en su totalidad. En caso de haberse jugado 2 rondas o más se mantendrá el score y se reanudará el partido con los backup files del servidor.

5.8 DEMO/VOD

Es obligatorio el grabado de una demo con el POV del jugador por la duración de toda la partida de parte de todos los competidores. El encargado tendrá hasta 24 horas después de finalizar el match para subir las demos a un hosting (preferiblemente <https://www.wetransfer.com>) y reportarlas a los administradores con el link de descarga por discord. El nombre de la demo tiene que seguir el siguiente formato (nombredeequipo_nombredejugador_nombreequipocontrario; ej FuriousGaming_FGJuanito_IsurusGaming). Las 5 demos tienen que estar comprimidas bajo el siguiente formato nombredeequipo_fecha_nombreequipocontrario.zip/.rar/.7zip

Para grabar una demo con el POV cada jugador en consola tendrá que escribir el siguiente comando

record nombredejugador_equipo_equipocontrario

Ej record Tiroloco_PepeGaming_JuancitoGaming

6. Reglas generales mejor de 1 (Ronda 1 a 5, o hasta semifinal)

6.1 Previa del game

Se les otorgarán los datos de los servidores a los capitanes de cada equipo 30 minutos antes del inicio de la partida. Los 30 minutos cuentan como tiempo de warmup, pasado los 30 minutos se iniciará el match. Equipo que no presente los 5 integrantes en el servidor será descalificado sin excepción. El caso en el que falten integrantes de ambos equipos y sea el horario de inicio ambos equipos serán descalificados sin excepción.

6.2 Informacion in-game

- **VOD**
Obligatorio grabar demo con el PoV de cada uno de los jugadores con el comando record
Leer punto 5.8
- **Pausas**
Pausas técnicas. Duración: 5 minutos, 1 por partido.
Pausas tácticas: Duración: 1 minuto, 2 por partido.
- **Coaches**
No estará permitido el coach dentro del servidor.

7. Reglas generales mejor de 3 (Final)

7.1 Previa del game (Mejor de 3)

El encargado del equipo tendrá que estar presente 45 minutos antes del horario de inicio del match. Tendrán 15 minutos para realizar el veto de los mapas. En caso de que un encargado no se encuentre en el horario estipulado se iniciara el veto sin el y el árbitro asignado baneará mapas aleatoriamente. Pasado el veto se les otorgará la información del servidor y los jugadores tendrán 30 minutos para conectar y así dar inicio al match.

7.2 Informacion in - game

- **VOD**
Obligatorio grabar demo con el PoV de cada uno de los jugadores con el comando record
Leer punto 5.7
- **Pausas**
Pausas técnicas. Duración: 5 minutos, 1 por partido.
Pausas tácticas: Duración: 1 minuto, 2 por partido.
- **Coaches**
El coach podrá estar presente dentro del servidor
- **Descansos**
Después de cada mapa los jugadores tendrán 5 minutos de descanso/warm-up, pasado este tiempo comenzará el segundo o tercer mapa.

8. Cronograma de la competencia (Etapa clasificatoria):

Counter Strike Global Offensive					Horario Paraguay
IGL Challenge	Fechas	Check in	Fin Check in	Inicio 1er game	
Dia 1 Ronda 1					
Dia 2 Ronda 1					
Dia 3 Ronda 1					
Dia 4 Ronda 1					
Dia 5 Ronda 1					
Dia 6 Ronda 1 pt1					
Dia 6 Ronda 1 pt2					
Dia 6 Ronda 1 Pt3					
Dia 7 Ronda 2 pt1					
Dia 7 Ronda 2 pt2					
Dia 8					
Dia 9					
Dia 10					
Dia 11					
Cuartos de Final 1					
Cuartos de Final 2					
Semi Final					
Final	3-ago.				

9. Competencia antideportiva y violación de reglamento

La siguiente es una lista de reglas y prácticas injustas que pueden llevarse a cabo durante el juego. Cualquier jugador que se encuentre en infracción será advertido, suspendido o hasta penalizado con una derrota, sujeto a discreción del referí.

El uso HACKS está totalmente prohibido, en caso de tomar conocimiento del uso de los mismos se procederá a descalificar al equipo involucrado de la competencia en curso y de futuras ediciones.

- Es responsabilidad de los jugadores detectar las violaciones al reglamento y reportarlas a través del encargado al organizador del torneo inmediatamente en **el canal de discord #quejas-csgo**
- Los jugadores no deberán detener un match en progreso para reclamar por alguna violación no relacionada con el desarrollo del juego.
- Las violaciones a las reglas deberán ser reportadas en el momento que ocurren. En otro momento serán ignoradas.
- Los organizadores del torneo y referís podrán reportar violaciones a las reglas en nombre de los jugadores.
- Actitudes antideportivas o irrespetuosas dirigida hacia otro jugador o referí del torneo (incluyendo excesos verbales) serán penados severamente.
- Durante el curso del torneo, tanto los referís como el director del torneo pueden determinar cualquier otra acción que resulte antideportiva.
- Cualquier provocación, ya sea gestual, o dentro del mismo partido podrá ser penada con advertencias por el referí espectador, si éste lo considerara necesario.
- Las penas quedan a discreción del referí.
- La explotación de bugs/glitches del juego no está permitida y será penada severamente

9.1 Trampas/Cheats/Scripts

Queda totalmente prohibida el uso de cualquier tipo de cheats y scripts. En caso de que un equipo sospeche el mismo capitán tendrá que escalar una queja hasta 1 día después del partido. En caso de que se pruebe el uso de cheats/hacks en algún miembro del equipo, se procederá a descalificar al equipo y el culpable será reportado mediante mail a VALVE. Solamente el capitán puede levantar quejas en caso de sospecha, estas sospechas tendrán que estar justificadas y ofrecer referencias (número de ronda y situación).

9.2 Anti cheat

Todos los servidores contarán con Easy Anti Cheat, este lo pueden descargar desde steam (https://store.steampowered.com/app/282660/Easy_eSports/) Tendremos servidores disponibles para que verifiquen que el anti cheat ande correctamente en su computadora.

9.3 Uso de bugs o glitches

El uso de bugs o glitches está totalmente prohibida, en caso de tener pruebas del uso de estos el equipo culpable será descalificado de la competencia.

- Silent planting (plantar la bomba y que no se escuche el pitido de esta)
- Flashbang bugs
- Granadas por debajo de las paredes está prohibido, por arriba de las paredes está permitido
- Pixel walking (estar parado o caminando en bordes invisibles del mapa)
- Defusear bombas sin tener visión está prohibido (defusear a través de una caja o pared sin tener visión alguna de la bomba)

10. Preguntas frecuentes:

¿En qué plataforma se juega? – **PC**

¿Qué modalidad es? - **Competitivo**

¿Puedo jugar en más de un equipo? - **Sólo se permite a los participantes jugar en un equipo por torneo.**

Puedo hacer streaming de mis partidas ? - **Está permitida la transmisión de sus propias partidas hasta octavos de final. Tendrán que agregar “IGL Challenge” en el título de la transmisión, y delay de 3 minutos. Las partidas de semifinal en adelante no las podrán transmitir en su canal, se transmitirán únicamente a través del canales autorizados por la organización.**

11. Falla de equipos de juego

Si un jugador presenta problemas técnicos de hardware o conexión en el transcurso de un match podrá pedir pausa y intentar arreglar los problemas o el equipo podrá cambiar al jugador por el suplente designado. **Leer punto 5.6**

12. Misceláneos

- Ningún jugador puede rehusarse a que su partida sea emitida por la organización en vivo por Twitch.tv
- Las llaves podrán ser ajustadas según sea necesario por la organización.
- Los referís tienen la potestad de ajustar las reglas según lo crean conveniente, informando a los equipos anotados de cualquier ajuste.
- Este reglamento podrá ser actualizado hasta 3 días corridos antes del primer match.

Control de cambios

Todos los cambios que se hagan en el presente documento se detallarán en esta sección.

Versión	Fecha de subida	Notas
.09	15/06/2019	Versión preliminar
1.0	16/06/2019	Agregados horarios y canal de discord
1.1	16/06/2019	Correcciones de redacción.
1.11	16/06/2019	Corrección de requisitos de participación
1.2	17/06/2019	Cambio de fechas
1.21	17/06/2019	Agregada medida anti-cheat punto 9.2

