

Tactical Ops Chile

Reglamento Liga The Last Dance 2024



Equipo responsable: Comunidad de Tactical Ops Chile

Actualizado por: BlackLung, Lalo, Slayer, Maiden

Fecha: 06-12-2024

Índice

1. Historial de cambios	2
2. Introducción	3
3. Inscripciones y Traspasos de Jugadores	4
4. Facultades y Obligaciones del Representante de Clan	5
5. Modalidad de Competición	6
5.1. Etapa inicial	6
5.2. Etapa Final	6
5.3. Clasificación y Pareos	6
5.4. Desempate en la Etapa Final	6
5.5. Selección de Mapas para la Final	6
5.6. Tiempo de Compra	6
6. Reglas dentro del Juego	7
6.1. Mínimo de Jugadores	7
6.2. Nicks Registrados	7
6.3. WalkOver (WO)	7
6.4. Tiempo de Espera	7
6.5. Administración del Match	7
6.6. Grabación obligatoria y versiones permitidas	7
6.7. Solicitud de Demos	8
6.8. Uso del Chat “Say”	8
6.9. Uso de Bugs	8
6.10. Reglas para Rehenes	8
6.11. Reglas para C4	8
6.12. Abandono de un Clan	9
6.13. Rondas por Partido	9
6.14. Comunicación Oficial	9
6.15. Cambios de Horario	10
6.16. Fechas de Partidos	10
6.17. Administración del Servidor	10
6.18. Reclamos y Sugerencias	10
7. Sanciones	11
7.1. Sobre el uso de trampas	11

1. Historial de cambios

Fecha	Autor	Cambio realizado	Título
18-12-2024	Lalo, SlayeR, Maiden, BlackLung	Redacción de documento	Corrección inicial.
10-02-2025	Lalo y BlackLung	Se añadió una nueva sección grabación obligatoria y demos.	Nueva sección.
-	-	-	-

2. Introducción

Bienvenidos a la Competición "The Last Dance" de Tactical Ops Chile. Este reglamento ha sido diseñado para garantizar una experiencia justa, competitiva y divertida para todos los participantes.

El documento incluye las normas generales, las responsabilidades de los clanes, y los procedimientos necesarios para el desarrollo de los partidos. Nuestro objetivo es fomentar el juego limpio y fortalecer la comunidad de jugadores.

Les invitamos a leer cuidadosamente cada sección del reglamento. Este será el marco de referencia que guiará cada aspecto de la competición, desde las inscripciones hasta las fases finales.

¡Les deseamos la mejor de las suertes a todos los clanes y jugadores en esta Liga!

3. Inscripciones y Traspasos de Jugadores

- Mínimo 7 jugadores y un máximo 11 por cada clan participante.
- Cada clan debe tener un representante oficial, quien será responsable de:
 - Apoyar a la comunidad en lo necesario para el correcto desarrollo de la competición. Delegar sus funciones, si no puede cumplirlas, a una persona de confianza.
 - El representante tiene la obligación de informar a su clan sobre las decisiones y acuerdos tomados en las reuniones convocadas por la comunidad.
- Cada jugador puede realizar un máximo de dos cambios de clan durante la competición, hasta la ronda número 7.
- Los equipos pueden realizar un máximo de tres cambios de jugadores a lo largo de la competición.
- Las inscripciones y cambios de clan deben notificarse en el grupo de WhatsApp de representantes con al menos 48 horas de anticipación antes del próximo partido. El representante debe editar su publicación original de inscripción para reflejar los cambios, indicando junto al nombre del jugador la hora y fecha del cambio. No se aceptarán publicaciones nuevas para este propósito.

4. Facultades y Obligaciones del Representante de Clan

- Mantener informado a su equipo sobre los acuerdos y comunicados oficiales difundidos por los medios oficiales (como el grupo de WhatsApp de representantes).
- Durante un partido de liga, solo los representantes o sus delegados podrán gestionar la administración del encuentro. Esto debe acordarse entre los clanes al inicio del partido.
- El representante debe moderar o mirar al menos un partido por ronda de liga. Si no puede hacerlo, debe designar a un delegado.

5. Modalidad de Competición

5.1. Etapa inicial

Los cinco mejores clanes de la tabla clasificarán directamente a la final presencial. En caso de empate, se resolverá siguiendo este orden de criterios:

1. Resultados directos entre clanes empatados.
2. Diferencia de puntos entre ataque y defensa.
3. Total de puntos anotados.
4. Número de partidos ganados contra oponentes empatados (TB).

Si el empate persiste, se realizará una definición en un único mapa, elegido por sorteo entre los mapas propuestos por los clanes.

Ejemplo de tabla de clasificación:

Nombre	Puntos	Partidos	Diferencia	Puntos Anotados	TB
Clan A	39	13-0-1	+60	85	2
Clan B	39	13-0-1	+60	85	0

Fecha 1: Clan A vs Clan B - Gana Clan A

Fecha 8: Clan A vs Clan B - Gana Clan A

5.2. Etapa Final

La etapa final se disputará bajo un sistema de todos contra todos entre los cinco clanes clasificados. Cada clan se enfrentará entre sí, y los dos mejores equipos avanzarán a una final al mejor de tres mapas.

5.3. Clasificación y Pareos

La tabla de clasificación oficial será la definida y publicada en Challonge, la cual también servirá como referencia para los pareos.

5.4. Desempate en la Etapa Final

En caso de empate en la etapa final, se aplicará un sistema de overtime que consistirá en tres rondas por cada lado, con dos Endround por lado, hasta que se determine un ganador.

5.5. Selección de Mapas para la Final

Los líderes de los clanes propondrán mapas nuevos, La selección se realizará entre los representantes de los clanes.

5.6. Tiempo de Compra

- Primer Preround: 20 segundos.
- Rondas siguientes: 10 segundos.

6. Reglas dentro del Juego

6.1. Mínimo de Jugadores

Cada equipo deberá contar con un mínimo de 5 jugadores en el encuentro. Si no se alcanza este mínimo, el partido se declarará como WalkOver (WO).

6.2. Nicks Registrados

Todos los jugadores deben presentarse con su nick registrado, el cual debe ser claramente identificable.

6.3. WalkOver (WO)

Un partido declarado como WalkOver se adjudicará con una victoria para el equipo afectado, asignándole un puntaje equivalente al promedio de puntos de ataque de los demás clanes de su división (XX-0). Este puntaje se denominará Puntuación WalkOver (WO).

6.4. Tiempo de Espera

El tiempo máximo de espera para el inicio de un partido será de 15 minutos desde el horario pactado. (Propuesta sujeta a votación).

6.5. Administración del Match

Antes de iniciar el partido, se debe acordar quién será el encargado de administrar el encuentro. Dicho administrador deberá:

- Grabar una demo con el comando:

```
forcedemorec all clanA_vs_clanB
```

- Subir los resultados al canal de Discord designado para esta función. En caso de no ser posible, se habilitará un FTP para compartir los archivos.
- Actualizar resultados antes del inicio de la siguiente fecha.

6.6. Grabación obligatoria y versiones permitidas

Antes de comenzar el partido, asegúrense de utilizar algunas de las versiones permitidas: v469d, v469e RC7 release, Legacy v451. La versión v469RC4 release no está permitida.

Todos los jugadores deben grabar una demo y transmitir por Discord. Esto será verificado por cada capitán o representante designado para el partido. En caso de problemas relacionados con hardware o recursos de computador, se deja a criterio de ambos clanes decidir sobre esta práctica.

El observador designado para verificar la grabación debe tener el micrófono apagado y el modo de audífonos desactivado en Discord 1, en el canal donde esté observando. Esta designación debe realizarse antes del partido.

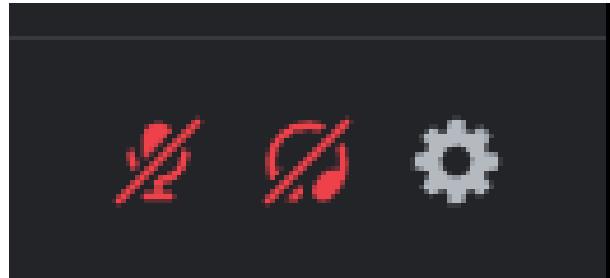


Figura 1: Reglas discord para observador.

6.7. Solicitud de Demos

Los representantes de los clanes pueden solicitar demos a los administradores dentro de un plazo máximo de dos rondas después del encuentro. Los jugadores deberán subir las demos al canal (DEMOS) de Discord en un plazo máximo de 48 horas tras la notificación. De no cumplir, los líderes de los clanes analizarán una posible sanción.

6.8. Uso del Chat “Say”

El chat “Say” está prohibido durante los partidos, excepto para los representantes de cada clan. Las infracciones serán sancionadas con un Warning. Si se reincide, el jugador recibirá un Mute durante el partido siguiente. El mute será levantado al finalizar el encuentro.

6.9. Uso de Bugs

Está estrictamente prohibido el uso de bugs o defectos de los mapas durante los partidos.

6.10. Reglas para Rehenes

- Los rehenes pueden moverse durante todo el partido sin restricción de movimiento y sin que afecte el desarrollo del mapa.
- Si un rehén muere o se bugea, y hay tiempo para rescatarlo, el punto será para el “SF”. Si no hay tiempo, el punto será para los terroristas.
- La sanción será de un punto de partido si el rehén se Bugea intencionalmente.

6.11. Reglas para C4

Cuando un jugador provoca un bug intencionalmente, ya sea realizando TK (team kill) o desactivando de forma intermitente, no se considerará válido para el equipo "SF", incluso si se alega que fue causado por un BUG.

En cambio, si el bug ocurre debido a que el enemigo impide la desactivación y el jugador termina cayendo sobre la bomba, se evaluará el tiempo y las condiciones del round en cuestión (como el número de enemigos restantes, la disponibilidad de tiempo, entre otros factores). Si las circunstancias son favorables, se otorgará el punto correspondiente por BUG.

En caso de cuestionamientos o simplemente no hay acuerdo entre los clanes, se solicitará el demo para aclarar las dudas, esto una vez terminado el partido.



Figura 2: Host no permitido.



Figura 3: C4 No permitida



Figura 4: C4 permitida

6.12. Abandono de un Clan

Si un clan abandona la competición, será eliminado del Challonge, y los clanes que lo enfrentaban recibirán 3 puntos de victoria en las siguientes rondas.

6.13. Rondas por Partido

Cada partido consta de 24 rondas (12 por lado). Si un equipo abandona, los puntos faltantes serán otorgados al equipo que se mantenga con al menos 5 jugadores.

6.14. Comunicación Oficial

- Solo se permite el uso del Discord oficial durante los partidos. Jugadores adicionales deben estar en mute.
- El Discord oficial es el siguiente Totito

6.15. Cambios de Horario

Se permiten cambios de horario con 24 horas de antelación y con la aprobación del equipo contrario.

6.16. Fechas de Partidos

Los partidos deben jugarse entre domingo y miércoles. En caso de conflicto, el encuentro será obligatorio el domingo a las 23:00 horas.

6.17. Administración del Servidor

Solo se permite un administrador por equipo dentro del servidor.

6.18. Reclamos y Sugerencias

Todos los reclamos deben ser realizados por el representante del clan después del partido.

7. Sanciones

Todas las sanciones están estipuladas en este reglamento en sus respectivos apartados. En caso de situaciones no contempladas o calificadas como ".típicas", se realizará una evaluación del caso en conjunto con los representantes de cada clan para determinar la sanción correspondiente.

Ningún miembro del Staff ni de la administración podrá participar ni influir en las decisiones o sanciones que se apliquen si su clan está involucrado en el caso en cuestión.

7.1. Sobre el uso de trampas

Si un jugador es sorprendido utilizando trampas (Cheats) o modificando el archivo INI de manera no autorizada (por ejemplo, no lighting, no recoil u otras modificaciones), se procederá a imponer la sanción máxima de acuerdo con la resolución acordada entre los representantes de los clanes involucrados.

Esta normativa aplica tanto para partidos de liga como para servidores de la comunidad. Cualquier modificación no autorizada será considerada como uso de trampas o manipulación indebida del archivo INI, lo que conllevará la sanción estipulada.