

BASES DE TORNEO XUVENTUDE GALICIA NET



Counter-Strike (abreviado como CS) es un videojuego de disparos en primera persona por equipos, los terroristas y los antiterroristas. Se concibió originalmente como un juego de tipo multijugador (ya sea en LAN u online). Counter-Strike es una modificación completa del juego Half-Life, realizada por Minh Le y Jess Cliffe quienes lanzaron la primera versión el 18 de junio de 1999.

REGLAMENTO

En la presente competición se usará el juego Counter-Strike: Global Offensive en su última versión. Se usará la plataforma STEAM únicamente, la misma deberá estar actualizada a la última versión antes de iniciar el juego.

Los equipos estarán conformados por 5 jugadores. [5 Vs. 5] y se podrán anotar hasta un máximo de 1 suplente por equipo. Los jugadores anotados no pueden ser reemplazados durante toda la vigencia del torneo.

Cada equipo usará el mismo Clan Tag durante todo el enfrentamiento, el mismo que figura en la planilla de inscripción, no aceptándose modificaciones en el juego.

La competición será al mejor de 3 mapas (BO3), siendo ganador el primero que gane 2 de los 3 mapas en juego, sean o no consecutivos. Cada mapa consta, tanto en el lado Terrorista, como en lado Counter-Terrorist en 2 lados de 15 puntos cada una, el primer equipo en llegar a los 16 puntos es el vencedor del partido.

Si un partido llega a 15-15, empate. Se jugaran rondas de OverTime.

Si se llega al 6º OverTime, y se mantiene el empate, ambos equipos ganan 1 punto, y se procede con el siguiente mapa, el que gane el siguiente mapa, ganara el enfrentamiento por 2-1.

Mapas oficiales: [de_dust2 | de_train | de_inferno | de_overpass | de_mirage | de_cbble | de_cache]

Tiempo de ronda: 1,45 minutos (roundtime 1,75).

El sistema de veto será el siguiente:

Equipo 1 Veta mapa

Equipo 2 Veta mapa

Equipo 1 Elige mapa

Equipo 2 Elige mapa

Equipo 2 Veta mapa

Equipo 1 Veta mapa

El ultimo mapa queda como mapa para el desempate

Habrà un cupo total de 32 equipos, se enfrentaran en bracket directo, todos los partidos tanto de losers como de fase de winners serán BOA3.

Si un equipo consigue una victoria por 16-0, vencerá por Walk-Over y no será necesario jugar el resto del enfrentamiento, pasando así de ronda.

Es obligatorio tener la configuración de video en 32bpp. La configuración en 16bpp no es aceptada.

Está prohibido el uso de cualquier programa externo y de cheats (trampas) de ningún tipo, lo que implicará la descalificación automática del torneo de todo el equipo.

Exploits en players o modificaciones de mapas y texturas no están permitidas y serán consideradas igual a un cheat.

Los jugadores podrán comunicarse verbalmente durante toda la partida, incluso estando muertos (Ghost Talking).

Los cambios de jugadores están permitidos durante el cambio de lado o entre un mapa y otro, no admitiéndose cambios de players durante la partida, salvo autorización del árbitro fundada en la imposibilidad técnica de un player que estaba jugando de poder continuar. En tal caso el jugador reemplazado no podrá volver a su lugar sino hasta el siguiente mapa. Cabe destacar que el jugador a reemplazar debe estar anotado previamente como suplente en el equipo, de otro modo la maniobra no es permitida.

Las faltas de respeto hacia el árbitro, organización y/o otros jugadores serán consideradas faltas muy graves y se aplicarán las sanciones más duras posibles, incluyendo descalificación del jugador o del equipo entero a criterio de la organización y sin derecho a indemnización alguna, hayan recibido o no un warning previamente.

Horarios

Los horarios del torneo podrían solaparse con otros torneos, no se esperara por nadie más de los 15 minutos de cortesía, sea cual sea la excusa.

De no presentarse a tiempo suficientes jugadores del equipo, todos serán automáticamente eliminados

La organización puede cambiar estas normas sin previo aviso.

La decisión de un árbitro es incuestionable, siempre tendrán la última palabra sobre las normas durante una disputa.