



## Torneo zectoR-Gamers South American III 2020

### I. Ingreso al torneo:

La modalidad de ingreso será mediante el portal de Facebook **zGamers South American**; es un Torneo gratuito en la cual los equipos pueden registrarse directamente en el link del evento de Facebook o mandar su información por nuestro grupo de Whatsapp, Facebook, Discord, etc. El capitán de cada equipo será el encargado de coordinar con el staff de la organización y dar la información de su equipo (Logo , tag, integrantes, TL e información de página WEB si se requiere).

Cabe destacar que cualquier Steam ID que se encuentre en blacklist o con alguna penalización no podrá participar de en el Torneo. Una vez iniciado el torneo, el proceso de cambio de jugadores en un equipo será restringido. Para hacer efectivo este cambio el capitán deberá contactarse con un miembro de la administración de **zGamers** e indicar el motivo de cambio y los datos del jugador a incorporar los cuales serán solicitados por el administrador.

### II. Cantidad de Equipos:

- La cantidad de equipos para el torneo serán de 16.

### III. Inscripciones:

- ✓ Los administradores estarán encargados de anunciar la apertura de las inscripciones del **Torneo zGamers South American III**, una vez que los primeros 16 equipos se encuentren correctamente inscritos en el sistema se cerrará automáticamente sin opción de apelar a la inscripción por falta de tiempo.
- ✓ Cada equipo deberá tener mínimo 5 jugadores inscritos, **zGamers** exige un máximo de 8 jugadores inscritos por equipo. En caso de no completar los 16 equipos a la fecha determinada se mandara dos opciones: información del fixture con la cantidad equipos registrados o ampliación de la fecha del torneo.

### IV. Formato de los encuentros.

#### ➤ CONSIDERACIONES PREVIAS

- Por medio del presente reglamento se intenta fomentar un ambiente propicio mediante el cual el jugador pueda desarrollar normalmente sus habilidades. **zectoRGamers Comunidad de Sudamérica** en su carácter de Organizadores que consideran fundamental la conducta de los equipos durante el desarrollo de la Competencia denominada **Torneo zGamers South American III 2020**", basado principalmente en el respeto a los compañeros, los rivales, árbitros y los miembros



# Counter-Strike

del Staff organizador. Las reglas y reglamentación del presente Torneo para Counter Strike 1.6 han sido decididas y desarrolladas por la Organización. La organización desarrolla, especialmente para la competencia, un sitio **zectoRGamers Comunidad South American** Grupo en Facebook, se publicará toda la información referida a la presente competencia.

**IMPORTANTE:** Para participar en este torneo, todos los integrantes del equipo deben estar previamente inscritos o poseer entrada para el evento "**Torneo zGamers South American III 2020**"

➤ MODO DE COMPETICIÓN

- En la presente competencia se usará el juego Counter-Strike 1.6 Steam, [5 vs 5] (Team Play, 5 jugadores por Team, pudiendo registrar hasta 8 jugadores en la inscripción previa y un manager que no podrá jugar). Una vez comenzado el torneo no se podrá incorporar jugadores a ningún equipo.
- Ningún jugador podrá jugar en más de un equipo, bajo pena de descalificación de los equipos involucrados.
- En la primera ronda se jugará una ronda cuchillo para decidir de qué lado empieza cada equipo. (Knife Round)
- Se jugará un sistema de Bo1 (1 partido) en la primera fase de 16 equipos, quedando los 8 ganadores en el sistema de doble eliminación, arrancando en Winner Bracket, continuando en la misma zona los ganadores y bajando 8 equipos al Losser Bracket los perdedores.
- Para la Zona de Eliminación directa de 16 equipos, se jugarán partidas simples a un solo mapa, tanto en el lado Terrorista, como en lado Counter-Terrorist en 2 rondas de 15 puntos cada una, el primer equipo en llegar a los 16 puntos es el vencedor del match. Los cruces serán determinados por sorteo.

V. **Mapas Oficiales:**

[ de\_dust2 | de\_train | de\_inferno | de\_nuke | de\_tuscan | de\_mirage ]

**Ojo:** En cada fase el mapa lo escogerá Miembro del Staff seleccionado como árbitro.

VI. **Método de Llaves:**

- Se formarán 2 llaves de 2 equipos cada uno, de los cuales los ganadores continuarán en el Winner Bracket y los perdedores irán a Losser Bracket. Para definir las llaves se hará un sistema de Match en Bo1, donde se verán los equipos ganadores y los equipos perdedores en la primera ronda.
- Los equipos del Winner Bracket jugarán siempre al mejor de 1 mapa [BO1] y mientras ganen seguirán en el Winner Bracket eliminándose directamente hasta la final.
- Los equipos que vayan perdiendo irán al Losser Bracket donde de ganar continuarán en esa zona, los perdedores quedarán eliminados del torneo (sistema de doble eliminación) siempre al mejor de un mapa [BO1] hasta la final de Losser Brackets que será al mejor de 3 [Bo3].



# Counter-Strike

- En la final del torneo se cruzará el equipo ganador del Winner Bracket con el ganador del Losser Bracket, en este caso se jugará al mejor de 5 mapas [BO5], teniendo el equipo proveniente del Winner Bracket +1 mapa ganado como ventaja.
- El equipo proveniente del Winner Bracket comenzará el descarte de mapa de entre los mapas oficiales, donde descartara el 1er mapa.

## VII. Caso de empate:

- Habrá juego de Overtime donde se jugaran un total de 6 rounds (3 en defensiva y 3 en ofensiva), el primer equipo en llegar a 4 rounds ganados será el ganador, de empatar nuevamente se procederá a jugar 6 rounds del mismo modo hasta determinar el ganador.

Se conservarán los bandos de acuerdo con el último side del mapa empatado. Los ajustes del sistema monetario en juegos de Overtime será el siguiente - mp\_startmoney 5000

**IMPORTANTE:** El ganador de la SEMIFINAL WINNER BRACKET disputará el match por la Gran Final con el Ganador de la SEMIFINAL LOSER BRACKET para determinar al ganador del "Torneo zGamers South American III 2020", proclamándose al vencedor como Campeón del torneo, compitiendo al mejor de 5 mapas [BO5]

### 🚩 AJUSTES DEL SERVIDOR:

sv_unlag 1	mp_tkpunish 0
sv_maxunlag .5	mp_startmoney 800
sv_voiceenable 1	sv_aim 0
sv_unlagsamples 1	sv_airaccelerate 10
sv_unlagpush 0	sv_aimove 1
mp_autokick 0	sv_allowdownload 1
mp_autocrosshair 0	sv_allowupload 1
mp_autoteambalance 0	sv_alltalk 0
mp_buytime .25	sv_proxies 1
mp_consistency 1	sv_cheats 0
mp_c4timer 35	sv_clienttrace 1.0
mp_fadetoblack 0	sv_clipmode 0
mp_flashlight 1	sv_friction 4
mp_forcechasecam 2	sv_gravity 800
mp_forcecamera 2	sv_maxspeed 900
mp_footsteps 1	sv_minrate 25000
mp_freezetime 15	sv_send_logos 1
mp_friendlyfire 1	sv_send_resources 1
mp_hostagepenalty 0	sv_stepsize 18
mp_limitteams 6	sv_stopspeed 75
mp_logecho 1	sv_timeout 65
mp_logdetail 1	allow_spectators 1
mp_logfile 1	decalfrequency 60
mp_logmessages 1	edgefriction 2
mp_maxrounds 0	host_framerate 0
mp_playerid 0	log on
mp_roundtime 1.75	pausable 1



# Counter-Strike

mp\_timelimit 0

**IMPORTANTE** Esta estrictamente prohibido hacer RR para aprovechar el dinero al comienzo de la ronda si se sorprende a algún player abusando de esto el equipo se dará solo 1 advertencia.

- **Horario de los encuentros.**

La administración fijara una fecha y hora tentativa, en el caso que alguno de los 2 equipos presente problemas para presentarse a la hora y fecha estipulada por la administración, los capitanes de cada equipo tendrán que ponerse en contacto con la administración para evaluar la situación y determinar una decisión.

- **Tiempo de espera y pauses en el juego.**

Ambos equipos deberán presentarse a la hora estipulada que haya determinado personal administrativo de zGamers. En caso de demora de uno de los equipos se esperará un máximo de 15 minutos pasada la hora oficial. En caso de que el equipo no se presente o no tenga la cantidad de players necesarios para comenzar el encuentro (mínimo 4) el equipo que haya cumplido con estar a la hora podrá hacer el uso de W.O, esto deberán demostrarlo sacando un screenshot del score con los 5 o 4 players dentro del servidor a la hora correspondiente y reportando el resultado en 16 - 0 adjuntando en el comentario del reporte la screenshot que acredite la falta del otro equipo al encuentro. En caso que el equipo no presente el mínimo de players (4) en el line up en el detalle del partido del portal no será necesario el proceso de entrar al servidor y pasada la hora del encuentro podrán reportar el W.O. La cantidad de pauses en cada encuentro será de un máximo de 3 pauses por equipo en todo el encuentro con una duración de un máximo de 5 minutos por pause, una vez que cualquiera de los 2 equipos haga uso de sus 3 pauses no podrán pausar más el juego (en el caso de solo haber 3jugadores en la partida se dará por terminado el encuentro ganando el equipo contrario 16 - 0) para demostrar esto en el reporte también deberá estar la screenshot correspondiente.

- **Mapas oficiales OCTETO ZG 2020**

Se consideran como mapas oficiales de cualquier evento los siguientes:

🔗 de\_dust2

🔗 de\_inferno

🔗 de\_nuke

🔗 de\_train

🔗 de\_tuscan

🔗 de\_mirage



# Counter-Strike

## I) En el juego:

### 1. Antes de un encuentro

Los encuentros serán jugados de acuerdo con lo que los oficiales del evento señalen. Los participantes deben estar atentos acerca de la hora de cada uno de los juegos. Cada equipo debe poseer un capitán o líder el cual será el mismo para todo el evento y representará al equipo en cualquier disputa. Este capitán puede ser cualquiera de los 5 jugadores, una banca o un manager. Los participantes deben ser puntuales con la hora de los juegos. Los líderes de equipos son los encargados de cumplir con el reglamento y la disponibilidad de los jugadores del equipo contrario, esto quiere decir que el líder del equipo contrario es quien debe verificar si el roster presentado por el equipo es válido está habilitado para jugar, no tienen ninguna sanción y su STEAM ID es correcta. Al comenzar el match, ambos líderes aceptan que los equipos se encuentran en legalidad para empezar dicho encuentro y no podrá realizarse ninguna disputa con respecto a estos datos.

**Recalcar que los servidores estaran activos con el anti cheat EAC Easy sport.**

### 2. Durante el encuentro

Las caídas de servidor y de jugadores en medio del juego pueden llegar a darse en cualquier momento, aunque no lo queramos, por lo que las siguientes reglas serán utilizadas para estos casos: Si la caída del servidor se da antes del final de las 4 primeras rondas el encuentro tendrá que ser repetido desde el inicio. (Cabe destacar que si el capitán realiza un rcon quit a propósito mediante la consola virtual el personal de ZG podrá saber si esto fue intencional y el equipo que realizo tal infracción perderá 16 -o el encuentro). Si la caída del servidor ocurre luego de las 4 primeras rondas, el partido continuara con el resultado que tenían hasta ese momento con un inicio de economía de 5000. Si se produce la caída de un jugador, el equipo deberá hacer todo lo posible para regresar al jugador lo antes posible, si no es posible que ingrese el jugador podrá hacerse uso de otro jugador inscrito en el equipo y en el torneo que se haya inscrito en el partido mediante la opción del detalle del partido, si no lo tienen disponible deberán seguir jugando con 4 jugadores o bien hacer uso de 2 o 3 pauses de manera consecutiva hasta que pueda ingresar un jugador. Las conductas anti-deportivas dentro de los juegos son catalogadas como conductas GRAVES. Estas conductas incluyen: ofensas verbales, discriminación racial, hablar más de la cuenta por parte de los que no son capitanes, hack, etc. Cualquier jugador que sea detectado en una conducta anti-deportiva dentro del juego será expulsado del evento de manera inmediata dependiendo de la gravedad. Si el evento ha sido por pago el dinero no será regresado a ningún jugador con alguna de estas conductas. Las decisiones tomadas por un oficial de zGamers son irrevocables y pueden trascender a eventos futuros (ban en otros eventos o demás).

### 3. Luego del encuentro:

Cuando un equipo sienta que el otro equipo ha violado alguna de las reglas establecidas dentro de este documento, el equipo no podrá detener el partido por ninguna



# Counter-Strike

circunstancia hasta que el evento termine de manera normal. Una vez acabado el encuentro, el capitán del equipo podrá realizar un reclamo formal ante los oficiales de la liga. Es muy necesario que los capitanes de los equipos proporcionen información DETALLADA de lo que haya ocurrido (ronda, que violó, etc.) para que los oficiales tomen cartas en el asunto todo esto deberá ir acompañado de material el cual acredite lo informado.

## II) Reglas y violaciones.

### - Reglas y violaciones particulares.

- ❖ El uso de consola para configuraciones ilegales es totalmente ILEGAL.
- ❖ El uso de cualquier script dentro o fuera del juego es totalmente ILEGAL.
- ❖ En competencias online los jugadores deberán utilizar el SXE injected.
- ❖ El aprovechamiento de los bugs dentro del juego es totalmente ILEGAL.
- ❖ Moverse dentro de las paredes, pisos, techos y demás es totalmente ILEGAL.
- ❖ Las bombas silenciosas son ilegales. De igual manera son ilegales las bombas plantadas en sitios en donde son necesarias dos personas para ser defusada.
- ❖ Desactivar las bombas a través de pisos, techos, paredes es completamente ILEGAL.
- ❖ Los "flash bugs" son ILEGALES.
- ❖ Tirar las granadas por encima de los techos, paredes y demás es completamente LEGAL siempre y cuando no sean bug hacia otros sectores.
- ❖ "Mapswimming" como en mid de\_dust2 es completamente ILEGAL.
- ❖ "Pixelwalking" es ILEGAL (mantenerse en esquinas invisibles de los mapas).
- ❖ "Bunny hop" y "silent run" es completamente LEGAL siempre y cuando se realicen SIN SCRIPT y sin MOUSE WHEEL (+duck en el mwheel por ejemplo).
- ❖ El uso de +duck detrás de una caja es completamente LEGAL.
- ❖ El duck con ctrl es completamente LEGAL no así con scroll.

### • Advertencias y sanciones.

- ❖ Si el jugador no hace la grabación de demo de los

encuentros, podrá recibir las siguientes sanciones de acuerdo al criterio del staff:

- ❖ Expulsión del jugador de la competencia
- ❖ Reversa del marcador en caso que el equipo sea ganador del encuentro.
- ❖ Un jugador puede recibir una sanción si comente alguna de las siguientes ofensas:
- ❖ No sigue las instrucciones de los oficiales.
- ❖ Utiliza lenguaje ofensivo (verbal y por gestos).
- ❖ Es culpable de actitud anti-deportiva.

Un jugador podrá ser baneado y podrá ser castigado de cualquier manera si comete cualquiera de las siguientes ofensas:

- Recibe más de una advertencia.
- Es culpable de conducta agresiva.
- Va en contra de cualquiera de los oficiales.
- Viola alguna de las reglas en esta reglamentación.

### 1. Otras sanciones:



# Counter-Strike

La violación de cualquiera de las reglas particulares causará la pérdida del encuentro y dependiendo de la gravedad la eliminación del torneo del equipo. Un oficial puede otorgar las sanciones que así lo desee, siempre y cuando las mismas sean demostradas y tengan una razón lógica de ser.

- Disputas:

Las disputas deberán establecerse de forma detallada luego que el encuentro es finalizado. Antes de ello, los equipos deberán terminar el encuentro de forma totalmente normal. Las sanciones serán aplicadas en caso necesario y las rondas serán descontadas de forma inmediata.

- Dinámica de Encuentros/Partidos:

Este torneo se jugará exclusivamente en servidores **zGamers** MR. Los servidores deberán contar con el sistema de anticheat, EAC Easy Esport. Cada partida tendrá un HLTV en vivo grabando demos de los encuentros. Los demos podrán ser solicitados en un plazo de 24 horas, estas deberán ser solicitadas por los Team Líder de cada team mediante mensaje por el portal a un Staff de ZG.