



Reglas Clasificatoria Nacional FEDECOLDE – Counter Strike 2.

- **Modo:** Online
- **Plataforma:** PC - FACEIT
- **Cupos:** Mínimo 4 equipos - Máximo 10 equipos.
- **Formato:** Liguilla todos contra todos.
- **Administrador de Torneo:** contacto@fedecolde.com
- **Discord:** [DISCORD FEDECOLDE](#)
- **Fecha Inicio Inscripciones:** 04 – Marzo - 2024.
- **Fecha Cierre Inscripciones:** 15 – Marzo - 2024.
- **Fecha Inicio Evento:** 18 – Marzo - 2024.
- **Fecha Final Evento:** 11 – Abril - 2024.

IMPORTANTE: Usted debe tener nacionalidad COLOMBIANA y ser mayor de 18 años para participar:

Estas reglas han sido diseñadas para que sean ajustadas en su mayor posibilidad a las reglas normalmente utilizadas por el formato de IESF. Si tiene alguna duda o sugerencia por favor comuníquese con nosotros al correo: contacto@fedecolde.com



1. Condiciones generales

Al participar de la competencia todos los participantes confirman y están de acuerdo con el reglamento. También están de acuerdo con las franjas horarias para jugar, estas pueden ser modificadas y pactadas con los administradores del torneo y siempre y cuando ambos líderes de equipo estén de acuerdo.

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.

El reglamento está sujeto a modificaciones por parte de la organización en caso de que sea necesario.

1.1 Aceptación del reglamento

Todos los jugadores que participen en el evento, aceptan automáticamente todo lo contemplado en este reglamento.

1.2 Nacionalidad

Todos los jugadores deben tener nacionalidad COLOMBIANA, y en su defecto su pasaporte en orden para efectos de posibles representaciones.

FEDECOLDE se reserva el derecho de solicitar cualquier documentación que considere necesaria en cualquier momento de la competencia para validar la nacionalidad de los jugadores. En caso de fallar en entregar esta información, la organización se encarga de tomar las decisiones de cara a los castigos que deben aplicarse. Estos castigos no están sujetos a revisiones ni a ser refutados por parte del equipo encargado.

1.3 Edad

Todos los jugadores tienen que tener como mínimo dieciocho (18) años cumplidos al momento de inscripción para poder disputar la competencia.

2. Inscripción

Se usará la plataforma <https://FACEIT.gg> para la inscripción durante toda la competencia, en esta los encargados crearán sus equipos y añadirán a cada uno de los integrantes para completar su registro.

Los equipos pueden contar con los siguientes integrantes: 5 jugadores titulares y 1 suplente y 1 coach, el creador será el responsable del equipo en llevar las comunicaciones con la organización y recibir los premios y/o incentivos, en caso de que los haya.

El coach tendrá que estar registrado en el equipo para poder ingresar correctamente a las partidas a disputarse en la plataforma FACEIT. El coach **NO** podrá ser un jugador suplente.

Ningún jugador / coach podrá estar participando en otro equipo sin excepción alguna.



Los jugadores tendrán que poseer una cuenta en FACEIT con el CS2 vinculado para poder participar de la competencia.

Una sola persona no puede tener a cargo a más de 1 equipo sin excepción.

El DISCORD ID del creador del equipo debe ser informado correctamente, con el fin de garantizar que exista una correcta comunicación de cara a los temas de discusión y organización asociados al torneo.

La organización se encargará de verificar todos los datos de los jugadores registrados por medio de la plataforma FACEIT.

3. Formato de Torneo

3.1.1 Formato

- Etapa Clasificatoria Tipo Liguilla (TODOS CONTRA TODOS).
 - Una vez finalizada la liguilla, los dos equipos con mas puntos en la tabla general avanzarán a la final del torneo.
 - Todas las partidas de la liguilla serán con formato al mejor de 3 mapas (BO3)
 - La final del torneo se realizará de manera presencial el día 11 de abril de 2024 en la ciudad de Cartagena y se realizará con formato al mejor de 5 mapas (BO5), es decir, el equipo que gane 3 mapas será el campeón.
 - El equipo que clasifique primero en la tabla general de la liguilla, tendrá como beneficio un mapa de ventaja en la final, es decir, esta inicia 1-0 a favor de dicho equipo y se iniciara jugando el primer mapa elegido por su contrincante.

3.2 Jugadores, suplentes y coach

Un equipo estará conformado de la siguiente manera:

Cinco (5) Jugadores titulares

Un (1) Jugador Suplente

Un (1) Coach



3.3 Lista de Mapas

- Inferno
- Ancient
- Anubis
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Vertigo

3.4 Selección de Mapa Mejor de 3 Mapa (Bo3 – Bo5)

Se decidirá aleatoriamente mediante la plataforma FACEIT qué equipo tiene decisión del orden de veto. Todos los equipos deciden el lado en el mapa elegido por el equipo contrario. Los equipos tendrán que declarar claramente que lado prefieren y el equipo contrario tendrá que dejarse perder el knife en ese mapa). En el último mapa se disputará knife round para elegir el lado

Mejor de 3

Equipo A - 1 map ban

Equipo B - 1 map ban

Equipo A - selección de mapa 1

Equipo B - selección de lado mapa 1

Equipo B - selección de mapa 2

Equipo A - selección de lado mapa 2

Equipo A - 1 map ban

Equipo B - 1 map ban

Mapa restante a jugar en caso de definición

Para la final presencial que se jugara con formato BO5, los vetos se realizaran de la siguiente manera:

Equipo A - 1 map ban

Equipo B - 1 map ban

Equipo A - selección de mapa 1

Equipo B - selección de lado mapa 1

Equipo B - selección de mapa 2

Equipo A - selección de lado mapa 2

Equipo A – selección de mapa 3

Equipo B – selección de lado mapa 3

Equipo B – selección de mapa 4

Equipo A – selección de lado mapa 4

El Mapa restante es el 5to mapa a jugarse en caso de que sea necesario.

4. Reglas del juego FACEIT



4.1 Anti-Cheat

Es obligatorio el uso del INICIADOR DE CS de FACEIT, si un jugador no puede utilizar esta plataforma no podrá ingresar al servidor, en caso de no entrar al servidor en el tiempo determinado este será descalificado, debido a que dentro de este INICIADOR se encuentra el ANTI-CHEAT.

4.2 Puntualidad y inicio de partidas

Todas las partidas deberán iniciar en el horario establecido en la plataforma FACEIT. En el caso de que se juegue más de una partida en el día, la partida siguiente iniciará en el momento en que los dos equipos hayan terminado su partida anterior.

Cada equipo tendrá **6 minutos** para realizar el veto. En caso de que a un equipo se le acabe el tiempo, el veto se realizará automáticamente para este.

Una vez finalizado el veto, los jugadores tendrán **10 minutos para ingresar al server y de warm-up**. Una vez ingresado todos los jugadores la partida comenzará automáticamente.

En caso de que un equipo no ingrese en su totalidad, este será descalificado automáticamente.

Cualquier equipo que presente jugadores AFK será descalificado instantáneamente de toda la competencia sin excepción alguna.

4.3 Ingreso al servidor

Es responsabilidad de cada jugador y equipo tener el Anti-Cheat en todo momento para poder ingresar correctamente al servidor en los 10 minutos asignados una vez finalizado el map veto.

Una vez pasado los 10 minutos la partida comenzará automáticamente, en caso de que un equipo no presente a los 5 jugadores en el tiempo designado este será descalificado instantáneamente de toda la competencia.

4.3.1 Cuentas Prime y cuentas FACEIT

Los jugadores tendrán que contar con una cuenta PRIME de CS2 y FACEIT para ingresar al servidor. De lo contrario no podrá acceder a los servidores oficiales.

4.5 Cambios de lista.

Los equipos podrán cambiar jugadores antes de la partida siempre y cuando hayan sido anotados como suplentes.

4.6 Configuración de la partida

- Rounds: Best out of 24 (mp_maxrounds 24)
- Round time: 1 minute 55 seconds (mp_roundtime 1.92)
- Start money: \$800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 20 seconds (mp_freezetime 20)
- Buy time: 20 seconds (mp_buytime 20)
- Bomb timer: 40 seconds (mp_c4timer 40)
- Overtime rounds: Best out of 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Overtime start money: \$12,500 (mp_overtime_startmoney 12500)
- Round restart delay: 5 seconds (mp_round_restart_delay 5)
- Prohibited items: none (mp_items_prohibited "")



4.7 Overtime

En caso de empate después de que se hayan jugado las 24 rondas de regulación, las horas extras se jugarán en el mejor de 6 rondas (mp_maxrounds 6) y con \$ 12.500 de dinero inicial (mp_startmoney 12500). Al comienzo de cada tiempo extra, los equipos se quedarán en el lado desde el que jugaron la mitad anterior – durante el descanso se intercambiarán. Los equipos continuarán jugando horas extras hasta que se encuentre un ganador.

4.7.1 Pausas tácticas y pausas técnicas

- 4 pausas tácticas de 30 segundos para cada equipo
 - El equipo tendrá que pedir la pausa usando la opción dentro del juego
- Pausa técnica
 - 5 minutos

4.7.2 Ubicación del servidor

- Chicago, Dallas

4.8 Desconexiones

Los equipos contarán con 5 minutos de pausa técnica en caso de desconexión o problemas técnicos. El equipo tendrá que usar el comando !pause dentro del servidor para parar la partida. Dentro de los 5 minutos establecidos está contemplado el reingreso del jugador.

En caso de que el equipo falle en reconectar podrán jugar con 4 jugadores.

4.9 Crasheo del servidor o interrupción del juego por motivos extraordinarios

La organización no se hace responsable en caso de fallo de los servidores. En caso de un crasheo de un servidor se pedirá el último backup posible a FACEIT.

4.10 Backups

Solo se realizarán Backups de rondas en caso de crasheo de servidores. No se realizarán backups por desconexiones.

En casos extraordinarios el equipo de Árbitros decidirá si otorgar o no un backup. En caso de que se realice un backup este será pedido al equipo de FACEIT.

4.11 Coach

El coach podrá ingresar a la partida siempre y cuando esté registrado y sea integrante del equipo en FACEIT.

4.12 Reprogramación de partidas por causa de fuerza mayor

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha y hora oficial, la organización tiene la potestad de reprogramar el encuentro a otro día y horario según su mejor criterio.



DESEMPATE EN LIGUILLA TODOS CONTRA TODOS

Resultado cara a cara, si no es aplicable; La diferencia de puntuación de ronda entre los participantes empatados (23:21 > 23:22), si no es aplicable; Número de victorias de ronda entre los participantes empatados (24:22 > 23:21), si no procede; Diferencia general de puntuación de la ronda (39:31 > 40:33), si no procede; Número total de victorias de la ronda (40:32 > 39:31). En el caso de un empate de tres vías, después de cada empate resuelto, el proceso se repite para los participantes empatados restantes. Cuando se trata de puntuaciones de ronda, cada tiempo extra será considerado con una puntuación 7 de 13:12 para el ganador. En casos especiales, el árbitro puede gobernar de una manera diferente para determinar el orden en un empate sin resolver (i.e. lanzamiento de moneda).

CONFIGURACION DEL JUGADOR

1. **Archivos de configuración:** Todos los cambios de configuración están permitidos siempre y cuando no den una ventaja injusta comparable a las trampas. Un jugador o equipo puede ser penalizado por la configuración no permitida en cualquier archivo de configuración, independientemente de si está en uso, o incluso almacenado en la carpeta de juego en cuestión.

Los siguientes comandos están prohibidos: `cl_showpos 1` - el valor debe establecerse en 0. Los participantes deben ponerse en contacto con los oficiales del torneo si no están seguros de la validez de un comando y su valor.

2. **Scripts:** Todos los scripts son ilegales excepto los scripts `buy` y `jumpthrow`. Los participantes pueden ser penalizados por scripts prohibidos en cualquier archivo de configuración, independientemente de si está en uso, o incluso almacenados en la carpeta de juego en cuestión.
3. **Controladores gráficos:** Cualquier modificación o cambio del juego utilizando soluciones gráficas externas u otros programas de terceros está estrictamente prohibido y puede ser castigado como engaño. 4. **Superposiciones** Está prohibido todo tipo de superposiciones que muestren la tasa de uso del sistema de cualquier forma en el juego (p. ej., superposición de discordia, superposición de Rivatuner). Las superposiciones que muestran solo los marcos por segundo (FPS) están permitidas y se pueden usar. 5. **Archivos personalizados** Los jugadores no pueden utilizar ningún tipo de archivo de juego personalizado durante sus partidas oficiales. Se permite cambiar los skins CS2, pero los skins de jugador "Agent" están prohibidos. Cualquier otro cambio incluyendo, pero no limitado a, modificación de sprites, radares, HUDs, y marcadores está estrictamente prohibido.
4. El uso de controladores de dispositivos para preinstalar/pre-escribir macros ilegales en los dispositivos del participante (teclados, ratones, tarjetas de sonido) está prohibido y puede ser castigado como engaño.
5. **Etiquetas de nombres de objetos del juego** No se permite a los participantes utilizar etiquetas de nombres que violen el código de conducta de los objetos del juego.



USO DE BUGS Y GLITCHES

El uso intencional de cualquier error, falla o error en el juego está prohibido. Es a discreción de la administración del torneo si el uso de dichos errores tuvo un efecto en el partido, si otorgarán o no rondas, o el partido, al equipo contrario, o si forzarán una revancha. El uso de los siguientes errores está estrictamente prohibido. Si algún error utilizado no aparece aquí, el árbitro decidirá si es necesario o no un castigo: Moverse por áreas recortadas donde el movimiento no está previsto por el diseño del mapa (paredes, techos, pisos, etc). La bomba no puede colocarse en un lugar donde no pueda desactivarse. Colocar la bomba de tal manera que nadie pueda oír el sonido de pitido o el sonido de plantación.

PROHIBICIONES DE VAC

Si cualquier participante recibe una prohibición sobre el sistema anti-trampa del editor (Válvula Anti-Cheat), o por cualquier otro Anti-Cheat utilizado en una plataforma de torneo (FACEIT Anti-Cheat, ESEA, Challengermode), será descalificado retrospectivamente, comenzando con su primer partido en el torneo. Las prohibiciones de CS2 VAC se cumplen específicamente, pero solo hasta 2 años después de haber sido emitidas.