

REGLAS COUNTER STRIKE SOURCE – CLP 2k9

- **GRUPOS:**

Una vez distribuidos los clanes en sus divisiones, se colocará el número de clanes por grupo que se estime oportuno, enfrentándose estos entre sí.

Los clanes de cada división se enfrentarán paralelamente en el tiempo con los de otras divisiones, y aunque cada una de ellas tenga sus propios premios y administradores, todas tendrán en común las normas y el calendario (siempre que sea posible).

Por cada partido ganado se obtienen 3 puntos, así como 1 por empate.

El clan perdedor no puntúa.

- **BRACKETS**

Una vez se han jugado todos los partidos de la fase de Grupos, comienza la fase de Brackets.

En esta fase participarán los que mejor puntuación saquen en la fase anterior, manteniéndose el sistema de divisiones. Se trata de una fase de eliminatorias normal y corriente, en la que el perdedor de cada jornada tendrá una segunda oportunidad (Brackets Losers), y en la que poco a poco irán quedando menos clanes hasta llegar a la final de winners (los que no han perdido ningún partido), y de losers, los cuales se enfrentarán en la Gran Final para decidir el ganador del Torneo (de su división). Esta Gran Final será "al mejor de 3".

Si el clan de winners gana el primer partido se proclamará vencedor, mientras que si lo hace el de losers deberá jugarse un 2º mapa. En caso de empate se jugará un 3º, decidiendo así el vencedor.

- **COMPORTAMIENTO/CONDUCTA**

Tanto los jugadores como los clanes mostrarán una conducta racional, responsable y respetuosa hacia los miembros de otros clanes o administradores.

Cualquier conducta inapropiada será sancionada pertinentemente por los administradores del Torneo, y se perderá el derecho de reclamación en caso de futuras sanciones por otras causas.

- **PARTIDOS**

Consideraciones previas y cuestiones básicas

Una vez se ha quedado con el clan contrario como se explica más abajo, y llegada la hora del partido, los clanes deberán entrar en el servidor puntualmente.

En caso de que algún jugador tenga algún problema, el clan que ha entrado primero deberá esperar un máximo de 15 minutos para que entren todos los jugadores contrarios. Pasado este tiempo deberá iniciarse el partido, siempre y cuando no haya menos de 4 jugadores en alguno de los 2 clanes.

Esperar más de 15 minutos dependerá de la buena voluntad del clan que espera al otro.

Aunque no se haya celebrado el partido, se enviarán las screens igualmente, así como las monitorizaciones del cliente Eirene.

La primera ronda (no contabilizada) será una ronda a cuchillos, que determinará en qué equipo jugará el ganador.

Las pistolas deberán dejarse en base.

Si al morir un jugador se comprueba que llevaba el arma encima, se dará por ganada la ronda al equipo contrario.

Configurador del Servidor

Mapas

Los mapas serán todos los oficiales... tales como dust2, nuke, inferno, las cpl, tuscan...

Caídas de jugadores/servidor

Si un jugador o jugadores se caen durante el transcurso del partido, se realizará una pausa al final de la ronda, que durará como máximo 5 minutos, para dar tiempo a volver a unirse a la partida.

Se podrán hacer todas las pausas que sean necesarias siempre y cuando el motivo sea el comentado.

Si es el servidor el que se cae, se tomará nota de las rondas jugadas y se empezará de nuevo con 10000, siempre y cuando esto ocurra después de la finalización de la 3ª ronda. Si ocurre durante las 3 primeras rondas, se reiniciará el partido sin contar puntuaciones, dinero, etc.

Sustitución de jugadores

En el caso en que un jugador tenga que ser sustituido por otro (caídas constantes, indisponibilidad, etc.), se hará una pausa al final de la ronda, y como si fuera una caída, se dispondrá de 5 minutos para la entrada del nuevo jugador. Si se exceden los 5 minutos, no podrá realizarse otra pausa hasta la próxima mitad. Sin embargo, el nuevo jugador podrá unirse al partido cuando pueda.

Solo se permite una sustitución por equipo y por mitad de partido (15 rondas).

Sistema de puntuaciones

Tanto en la fase de Grupos como en la de Brackets, no es obligatorio jugar las 30 rondas enteras de las que consta un partido, pudiendo salir al alcanzar 16 puntos de diferencia frente al clan contrincante (partido ganado matemáticamente). Sin embargo, en la fase de Grupos esto trae ciertas consecuencias, ya que el resto de rondas (hasta completar las 30) serán adjudicadas al clan que ha permanecido en el servidor.

El primer jugador en abandonar el servidor determinará qué clan ha sido el primero en salir.

En caso de empate de puntos (3 puntos por partido ganado, 1 por empate), el clan con más rondas a su favor estará por encima en la clasificación.

Si un jugador/clan se cambia de equipo antes de tiempo durante la primera mitad (antes de alcanzar las 15 rondas), el resto de rondas irán para el clan que no se haya cambiado.

En la fase de Brackets, los clanes podrán finalizar el partido al concluirse matemáticamente, sin penalización alguna, ya que no se tienen en cuenta los puntos ni las rondas ganadas, sino los partidos ganados. En caso de empate durante esta fase, se reiniciará el partido con 10000 y se jugarán 6 rondas (3 por cada equipo), repitiéndose el proceso las veces que sean necesarias hasta que un clan se proclame vencedor.

Protestas, incidentes, quejas...

Durante el transcurso del partido pueden ocurrir diversos problemas, enfrentamientos, etc. que deriven en insultos, faltas de respeto, o incluso que el partido no finalice ó siquiera se inicie. En este caso los administradores serán los responsables de intentar llegar a un término medio para que nadie sea perjudicado.

Cheating (Chetos) y modificaciones en el juego

○ **Puntos generales**

Se define "cheat" a cualquier tipo de programa externo o interno (wallhack, aimbot, speedhack, NoRecoil, flashhack, etc.) cuyo objetivo sea el de obtener ventaja sobre los demás jugadores en un partido.

Los cheats o chetos están terminantemente prohibidos en este Torneo y su uso implica la expulsión del JUGADOR del Torneo permanentemente. Si el jugador pillado usando cheats ya ha sido anteriormente baneado por VAC, Eirene o similares, y se apunta de nuevo al Torneo, aún teniendo diferente ID, será expulsado junto al clan. Recomendamos que los clanes investiguen a sus jugadores a la hora de ficharlos para evitar problemas.

○ **Bugs**

No está permitido hacer uso de bugs en el juego. Una ronda ganada gracias a un bug será restada al clan que hizo uso de él y añadida al clan contrario. Los principales bugs son los siguientes:

▪ **Desactivación y plantación de bomba**

Sólo se permite desactivar la bomba si ésta es visible, y nunca se podrá desactivar a través de un objeto. El amago de desactivación se adhiere también a estas normas. Tampoco se permite plantarla en un lugar con agua.

▪ **Subirse a determinados sitios**

No se permite subir a sitios donde los dos pies no se apoyen completamente en la superficie, como pueden ser farolas, u otros objetos. Se permite subir y apoyarse en todo tipo de cajas, siempre y cuando haya una superficie mínima en la cual apoyarse. Se permite subir a sitios elevados gracias a un compañero subiéndose encima de él (pero nunca formando una torre de más de 2 jugadores), y siempre y cuando desde esa posición no se vea una parte del mapa que no debería verse (como en respawn T en dust2, que desde la ventana se ve "escas").

- **Salto mediante granada**

No se permite hacer uso de un flash o granada para dar grandes saltos

- **Andar uno encima de otro**

Tampoco se permite caminar uno encima de otro, ya que el salto que se puede conseguir desde esa posición es enorme.

- **Hay más bugs de sentido común que tampoco están permitidos.**

La administración determinará si una determinada acción se considera bug o no.

- **Modificaciones permitidas**

Se permite modificar la configuración del menú de opciones, colocación de fondos de pantalla de menú y consolas personalizadas, así como GUIs o configs para el aumento de FPS, pero solo la "Eirene GUI" y "LAN79".

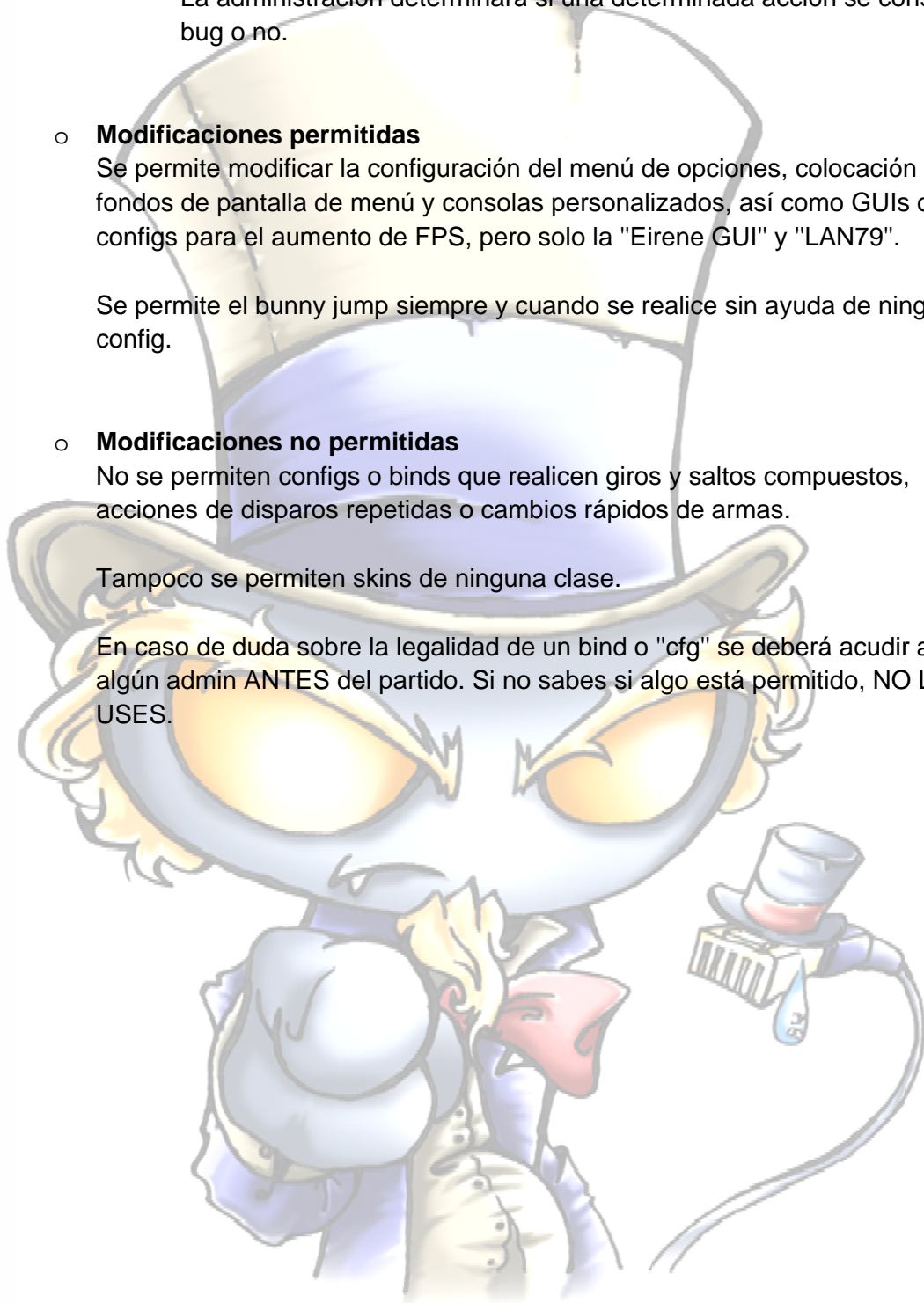
Se permite el bunny jump siempre y cuando se realice sin ayuda de ninguna config.

- **Modificaciones no permitidas**

No se permiten configs o binds que realicen giros y saltos compuestos, acciones de disparos repetidas o cambios rápidos de armas.

Tampoco se permiten skins de ninguna clase.

En caso de duda sobre la legalidad de un bind o "cfg" se deberá acudir a algún admin ANTES del partido. Si no sabes si algo está permitido, NO LO USES.



- **cfg del servidor:**

```
// Electronic Sports League  
// CS:S Config 5on5 Ladder  
// Version 4.0  
// 24.05.2008
```

```
mp_allowspectators "1"  
mp_autokick "0"  
mp_autoteambalance "0"  
mp_buytime "0.25"  
mp_c4timer "35"  
mp_chattime "5"  
mp_decals "300"  
mp_dynamicpricing "0"  
mp_fadetoblack "0"  
mp_flashlight "1"  
mp_footsteps "1"  
mp_forcecamera "1"  
mp_freezetime "6"  
mp_friendlyfire "1"  
mp_limitteams "20"  
mp_maxrounds "0"  
mp_playerid "0"  
mp_roundtime "1.75"  
mp_spawnprotectiontime "0"  
mp_startmoney "800"  
mp_timelimit "0"  
mp_tkpunish "0"  
mp_winlimit "0"  
phys_timescale "1.4"  
tv_enable "1"  
tv_source "1"  
tv_dispatchmode "1"  
  
sv_cheats "0"  
sv_consistency "1"  
sv_friction "4"  
sv_gravity "800"  
sv_unlag "1"  
sv_maxunlag "0.5"  
sv_maxspeed "320"  
sv_pausable "0"  
sv_pure "2"  
sv_stepsize "18"  
sv_timeout "60"  
sv_turbophysics "1"  
sv_voiceenable "0"  
sv_minrate "25000"  
sv_maxrate "30000"  
sv_minupdaterate "66"  
sv_maxupdaterate "100"  
sv_mincmdrate "66"  
sv_maxcmdrate "100"  
sv_client_min_interp_ratio "1.0"  
sv_client_max_interp_ratio "1.0"  
sv_client_predict "1"  
sv_client_interpolate "1"  
sv_client_cmdrate_difference "30"  
sv_pure_kick_clients "1"  
sv_allow_wait_command "0"  
sv_allow_color_correction "0"  
  
decalfrequency "60"  
host_framerate "0"  
sv_rcon_log "1"  
log on  
  
sv_accelerate "5"  
sv_airaccelerate "10"  
sv_allowdownload "1"  
sv_allowupload "1"  
sv_alltalk "0"  
  
say "> Ceuta Lan Party 2k9 <"
```