

# REGLAMENTO TORNEOS: COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

## Información General

### Reglamento General

El Reglamento General se decidió por parte de los administradores de Urano Games Week.

Los administradores son los que moderan la página y organizan y gestionan las distintas competiciones. Estos se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso.

Es obligación de todos los usuarios y/o jugadores haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

### Aplicación del Reglamento

Los usuarios del evento, **aceptan todas y cada una de las reglas aquí expuestas.**

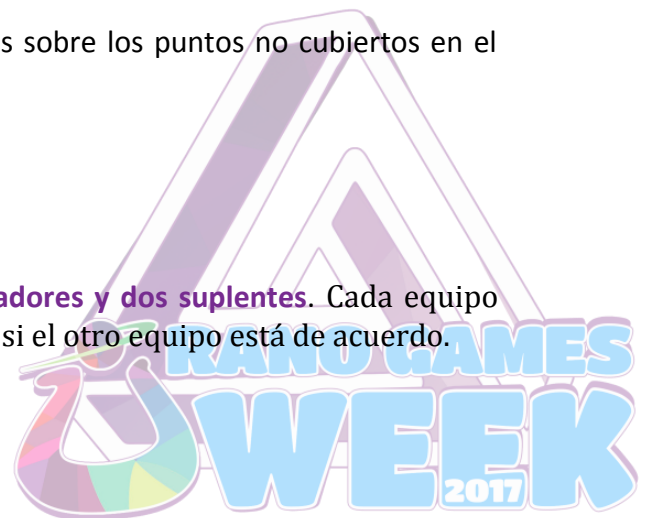
**Las nuevas normas indicadas en la información de cada torneo/copa prevalecerán sobre las aquí expuestas.** Por lo tanto, el usuario, al inscribirse en torneos, acepta todas y cada una de las reglas aquí expuestas, así como también las indicadas en la información de cada evento, por lo que se ven obligados a cumplirlas.

**El no cumplimiento de alguno de los puntos aquí o allí expuestos podría suponer una sanción o la expulsión directa de la competición**

La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia.

### Equipos

**Los equipos estarán formados por un máximo de 5 jugadores y dos suplentes.** Cada equipo puede tener un entrenador que no sea parte del torneo, si el otro equipo está de acuerdo.



## Capitán

**Cada equipo deberá tener un solo capitán, este tendrá la posibilidad de abrir protestas para mantener una línea directa con la administración** y resolver encuentros con rivales no presentados, incumplimientos del reglamento u otras cuestiones.

Éste se encargará de hablar en nombre de su equipo por cualquier percance o conflicto ocurrido durante el torneo.

## Miembros

**Un jugador nunca podrá competir con dos equipos diferentes en una misma competición.** Si esto se detecta el jugador será sancionado y los equipos expulsados de la competición..

## Competiciones

### Modo de juego

En cada uno de los mapas deberá jugarse en ambos bandos, Terrorista y Antiterrorista. En cada uno deberán jugarse 15 rondas. El ganador de cada mapa será el equipo que consiga alcanzar 16 rondas.

### Elección de bando

Antes de comenzar el partido se deberán poner de acuerdo los equipos con el árbitro asignado a ese torneo para asignar bandos.

### Mapas

La elección de los mapas para jugar en cada ronda del torneo será seleccionado por la administración. Los mapas en los que se jugarán los correspondientes partidos a cada competición serán los siguientes:

- De\_nuke
- De\_train
- De\_dust2
- De\_inferno
- De\_cache
- De\_mirage
- De\_season
- De\_overpass
- De\_cbblestone



Por lo tanto estos serán los mapas que se utilizar en las competiciones. Cuando se produzca un cambio de mapas, desde la organización se avisará a los participantes del cambio.

## Procedimiento del partido

### Antes del partido

#### Ficha del partido

**Cuando un torneo comienza, automáticamente se crea en la web el partido en donde los jugadores podrán hablar** mediante comentarios para resolver cualquier duda, “SteamID” del otro jugador, creador de la partida, hora del encuentro, etc.

#### Tiempo de espera / no presentado

Cuando uno de los dos equipos no se presente, **se conceden 10 minutos de cortesía para que se presente**. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al equipo que está presente en ese enfrentamiento.

### Durante el partido

#### Interrupción de la partida

**Cada equipo dispondrá de una pausa técnica de 5 minutos**, siendo prolongable si ambos equipos están de acuerdo. Si un jugador se cae y no consigue reconectar en el tiempo de pausa, la partida se reiniciará.

**La partida podrá empezar de nuevo (recrear la partida desde cero) siempre y cuando sean problemas técnicos en los ordenadores de la organización y no por parte del jugador.**

#### Abandono voluntario de la partida

**No está permitido que ningún jugador o equipo abandone un partido en curso**. Si se produce sin una justificación válida, el enfrentamiento se le dará por perdido y se le aplicará una sanción oportuna.

### Después del partido

#### Introducir resultado

Al finalizar el partido, el árbitro dejará constancia en su ficha del resultado de la partida e indicará el siguiente encuentro y la hora a los equipos que continúan en la competición.



## Penalizaciones

### Sanciones

La organización del torneo se guarda el derecho a determinar la gravedad de la sanción tomando la decisión según las acciones realizadas por los integrantes partícipes.

**Todos los programas de “cheats” están totalmente prohibidos** y serán expulsados de nuestra web todo aquel jugador que los utilice. Por supuesto, el uso de “bugs” o fallos del juego, para sacar provecho de la situación, está totalmente prohibido y se tomarán las mismas medidas.

**Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad** de la competición serán castigadas con la expulsión inmediata de la competición y probablemente de los posteriores torneos

**Crear mal ambiente en un torneo online o presencial supondrá la expulsión inmediata de la competición sin derecho a reclamar premios.**

Infringir cualquiera de las normas significará la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total de la partida o partido.

La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

### Desconexiones

En caso de producirse una desconexión no intencional reconocida por la organización se procederá de la siguiente manera:

- Se repetirá la partida si no ha finalizado la primera ronda del partido.
- En caso contrario los árbitros determinaran la acción a seguir. Pudiendo declarar nula la partida o declarar vencedor a un jugador.

Infringir cualquiera de las normas significará la descalificación inmediata del jugador. La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.



## Aclaraciones

Los chats entre equipos están totalmente prohibidos.

Solo se permite la comunicación entre jugadores del mismo equipo.

**Esperamos y vigilaremos el respeto de los jugadores/equipos hacia sus** competidores o cualquier miembro de la administración.

Si esto no ocurre se le expulsará o baneará de las competiciones futuras a dicho jugador/equipo. Por ello, siempre respeta si quieres que te respeten.

## Horarios

**Los horarios de los torneos estarán subidos en la página web** semanas antes del evento de Urano Games Week.

## Requerimiento de cuentas y contraseñas

**Ningún administrador o parte del staff de UGW esta autorizado para pedir al usuario las claves de sus cuentas personales como pueden ser: usuario web, battle.net, psn, xbox...**

**Si en algún momento se pone alguna persona en contacto en nombre de UGW** pidiendo una clave de cuenta, por su seguridad, no se las facilite. Póngase siempre en contacto con algún administrador de Urano Games si esto le sucede.

## Premios

Los premios de cada torneo serán anunciados a través de la página web de Urano Games en el apartado: <https://uranogames.com/torneos/>

