



Clasificatoria Online Counter Strike

La Pre-Qualy Online contara con 64 clanes de todo chile, quienes competirán en 16 grupos de 4 clanes cada uno, de los cuales solo 1 clan pasara a los playoffs del torneo, dejando 16 equipos que se eliminaran al mejor de 3 mapas desde octavos de final (Octavos, Cuartos, Semifinal y Final) hasta definir el campeón del torneo.

Los 7 mejores equipos de esta fase, quedan automáticamente clasificados como finalistas para el Torneo final a realizarse en el gran evento de WCG Chile 2011.(Los jugadores deben llegar por sus propios medios)

Costo: \$ 15.000 por equipo

Clanes: 64

Fases: Grupos y Playoffs

Grupos: 16 Grupos de 4 clanes.

Playoffs: 16 clanes en Octavos de final al mejor de 3 Mapas.

Mapas:

- De_dust2
- De_Train
- De_Nuke
- De_Inferno
- De_Tuscan

Mapas Fase Grupos:

- Partido 1: De_Nuke
- Partido 2: De_Dust2
- Partido 3: De_Inferno

Mapas Playoffs:

- Octavos: De_Train – De_Tuscan – De_Nuke
- Cuartos: De_Inferno – De_dust2 – De_Tuscan
- SemiFinal: De_Dust2 – De_Train – De_Inferno
- Final: De_Nuke – De_Tuscan – De_Train

Fechas: Las fechas serán Avisadas a los capitanes los cuales tendrán que jugar su partido en el transcurso del día (hasta las 00:00hrs), de no ser así se dará WO al clan que este o Doble WO si la situación lo amerita.

Desconexión del jugador: Si el jugador se cae en pleno partido el match se pausa al siguiente round hasta que el usuario vuelva, el tiempo máximo de espera es de 5 minutos y con un máximo de 3 pauses por lado, si la espera supera los 5 minutos o los 3 pauses el clan puede seguir el partido con 4, de ser menos de 4 players se da por terminado el match a favor del clan con la mínima de players.

Demos: Cada jugador deberá grabar su demo personal del partido, el jugador que no grabe demo será castigado con la no participación del siguiente partido, de ser recurrente el problema será castigado con la expulsión del torneo.

Reporte de resultado: Todos los resultados tendrán que ser enviados por los capitanes a counter@wgcchile.com, todo resultado que sea dudoso o reclamado será revisado por medio de los Demos y se castigara al clan con la resta de puntos del siguiente partido.

Reglamento

PRE-Qualy Online WCG 2011

1. Requerimientos

- 1.1. Los jugadores deben contar con un computador para participar o tener acceso a uno.
- 1.2. Deben tener correctamente instalado el juego Half-Life y el Mod Counter-Strike, ambos actualizados a las versiones oficialmente usadas en el torneo.
- 1.3. Los jugadores deberán contar con una clave STEAM_ID válida para participar en las competencias de la liga.

2. Jugadores

- 2.1. Los jugadores son las personas que participan de las competencias como miembros de un clan o Team. Para participar en los torneos y competencias organizadas por WCG, el capitán de cada clan debe inscribir al equipo y pagar el costo de participación.
- 2.2. Pueden participar en las competencias todas las personas sin distinción de sexo, chilenos, mayores de 16 años. Sin perjuicio de lo anterior, WCG se reserva el derecho de admisión a sus competencias y eventos.
- 2.3. En el sistema del torneo, los jugadores serán identificados en todo momento gracias a su RUT (Rol Único Tributario). Sin perjuicio de lo anterior, cuando se disputen partidos, el jugador tiene libertad para aplicar en su "nickname" ciertas variaciones y/o abreviaciones.
- 2.4. Todos los jugadores deben pertenecer a un equipo. Ningún jugador puede pertenecer a más de un equipo a la vez pero, no obstante de ello, cada equipo puede participar en diferentes torneos jugados en forma simultánea, sin acceder al mismo torneo en diferentes divisiones.

3. Clanes

- 3.1. Los Clanes son las agrupaciones de jugadores que compiten como equipo en los torneos y competencias.
- 3.2. Los clanes deben tener al menos cinco (5) jugadores integrantes, sin límite máximo.
- 3.3. Los clanes deben contar con un capitán ante la liga.
- 3.4. El capitán es el portador oficial de la voz y el voto del clan.
- 3.5. En toda situación la opinión del capitán prepondera por sobre la de cualquier integrante del equipo.
- 3.6. Los clanes se identifican en la liga mediante un distintivo o "Tag" previamente definido.
- 3.7. La nómina oficial del clan es mantenida por cada torneo según lo reportado por el delegado del clan.

Cualquier nuevo integrante, así como una desafiliación, debe ser únicamente realizada en el sistema de inscripciones.

3.8. Los jugadores deben identificarse al participar utilizando el Tag del clan al cual pertenecen. Este debe ser incluido junto al nickname utilizando el formato utilizado por el clan.

3.9. Los jugadores podrán participar sólo por un clan durante el desarrollo del campeonato. No obstante, durante la apertura del sistema de inscripciones, los equipos son libres de poder integrar los jugadores que estimen convenientes siempre y cuando no se atente contra el punto 3.4.

3.10 Un jugador, bajo ninguna circunstancia, podrá abusar del sistema de inscripciones. En forma específica, se prohíbe el disputar una misma fecha por más de un equipo. Si a juicio de la organización, se ha incurrido en tal falta, el jugador será expulsado del torneo.

4. Formato del Torneo

4.1. Los equipos serán separados en grupos, dentro de los cuales los equipos jugarán en modalidad "todos contra todos".

4.2. Cada triunfo le entregará tres (3) puntos al ganador y cero (0) al perdedor. En caso de empate, cada equipo se llevará un (1) punto.

4.3. Los equipos se clasificarán según el puntaje acumulado obtenido según lo estipulado en el punto 6.2. En caso de igualdad en puntaje, el segundo criterio es la diferencia neta entre rondas a favor y en contra obtenida del acumulado de todos los partidos. El tercer criterio establece que prevalecerá el equipo con menos rondas perdidas. Si después de los tres criterios aún persiste el empate, la igualdad se romperá mediante un partido definitorio.

4.4. El mejor clan de cada grupo clasificará a los brackets.

4.5. Los brackets son llaves de eliminación directa para definir al campeón.

5.- Partidos

5.1. Los partidos del torneo en la fase grupos, se jugarán entre dos clanes en un solo mapa. Jugando 15 rondas como Terroristas y 15 como Antiterroristas, resultando vencedor el primer equipo que logre reunir 16 rondas a su favor. El mapa a disputar será definido con anticipación.

5.1.1 Los partidos de las etapas finales (brackets) se jugarán al mejor de tres (3) mapas siguiendo la lógica del punto 5.1. En estas instancias, el equipo ganador es aquel que logre ganar dos (2) de los tres mapas. Por lo tanto si un equipo gana los dos primeros mapas, no se hará necesario jugar el tercero. El tercer mapa será jugado sólo en el caso que cada uno de los equipos logre atribuirse un mapa a su favor. En caso de empate en algún mapa (15-15), se jugará un alargue (overtime) de tres (3) rondas por lado con \$10.000 de dinero inicial. En caso que tras un overtime se siga manteniendo un empate (3-3) se jugarán nuevos alargues hasta

que se acabe la igualdad.

5.2. Los mapas a utilizar serán los siguientes:

De_Tuscan

De_Dust2

De_Inferno

De_Nuke

De_Train

5.3. Cada equipo consistirá de cinco (5) jugadores. Sólo los jugadores registrados están permitidos para participar en el torneo. Ningún equipo podrá tener jugadores no registrados. El equipo que lo(s) tuviera será castigado inmediatamente con la reversión máxima del marcador (0-16) independientemente sea un partido de fase grupos o brackets. Los jugadores de reserva solo podrán entrar como sustitutos durante una pausa del partido que será considerada como legítima sólo si es realizada durante un término de un round (Anuncio de victoria del bando T o CT, según corresponda) y el transcurso del freezetime de la siguiente. En cada mapa, cada equipo podrá realizar un máximo de dos (2) pausas para hacer sus cambios.

5.4. Un equipo puede disputar un partido con cuatro (4) jugadores, sin que esto obligue al rival a jugar con menos de cinco (5) jugadores.

5.5. Procedimiento de los Partidos

5.5.1. A la hora señalada, los jugadores deben ingresar al servidor. El partido comenzará tan pronto como todos los jugadores estén presentes.

5.5.2. Los equipos son los responsables de verificar que los rivales estén correctamente inscritos. Para ello, las únicas pruebas consideradas como legítimas, serán los screenshots en la consola con las STEAM_ID's de los jugadores.

5.5.3. El tiempo de espera máximo para la llegada de jugadores es de quince (15) minutos, luego de los cuales el equipo podrá abandonar el servidor sin ser penalizado sólo en el caso que el rival no se presente o no cuente con la nómina mínima para una presentación oficial (4 jugadores). En caso de conflicto, la organización determinará si fue efectiva o no la llegada oportuna al servidor con todas las pruebas presentadas.

5.5.4. Si un clan no contara con los cuatro (4) jugadores mínimos pasado el tiempo reglamentario de espera, el equipo contrario ganará el encuentro por el resultado máximo posible (W.O). Si ambos clanes no logran completar este requisito, el partido será declarado como un doble W.O.

5.5.5. Para definir el lado en que un equipo comenzará a jugar, se debe realizar una ronda inicial con cuchillo en el cual cada equipo deberá atacar al contrincante solo con el uso de esta arma y excluyendo las demás. El equipo vencedor podrá elegir el lado en que desea comenzar (Terrorista o Anti-Terrorista), luego de esto, si

hay mapas adicionales (como en brackets) se mantendrá el lado en el cual termina el ganador del knife (termina como terrorista, empieza como terrorista)

5.5.6. Para comenzar el partido, los participantes deberán escribir "ready" con el comando "say" en consola o apretando la tecla "y" para escribir dicha palabra.

5.5.7. Sólo se podrá pausar el encuentro al término de una ronda (round), entre la declaración final de la ronda en curso y el término del "freezetime" de la siguiente.

5.6. Sobre los jugadores durante los partidos

5.6.1. Los jugadores son responsables por conocer este reglamento. La ignorancia no es disculpa para no cumplirlo.

5.6.2. Los jugadores deben utilizar los modelos y skins por defecto, sin ninguna excepción.

5.6.3. Los jugadores deberán usar los modelos de armas siempre a la vista. (r_viewdrawmodel 1).

5.6.4. Los jugadores deberán usar valores permitidos para todas las variables del juego. Esta lista será pública y podrá ser forzada por medio de software en el servidor y/o en el cliente.

5.7. Una vez terminado el partido y máximo una (1) hora después, el equipo ganador debe reportar el resultado por los medios establecidos e informados en la inscripción. Un equipo que reporte en forma ofensiva, será castigado con la reversión del partido (0-16) independientemente sea fase regular o brackets.

6. Problemas durante el partido

6.1. Si durante los primeros quince (15) segundos de la primera ronda (después del freezetime) alguno de los jugadores tiene problemas y avisa inmediatamente, el partido podrá ser reiniciado.

6.2. En caso de ocurrir la desconexión de algún jugador, el juego debe continuar normalmente hasta que termine la ronda en curso. Se pausará la acción y se dará un plazo máximo de cinco (5) minutos para que el jugador desconectado o un suplente se reintegre. Si por motivos técnicos al jugador desconectado le resulta inviable la inserción al partido, el equipo podrá hacer uso de sus jugadores suplentes para sustituirlo.

6.3. En caso de falla del servidor durante las 4 primeras rondas del mapa, la mitad se reiniciará completamente con el marcador en cero.

6.4. En caso de falla del servidor después de la cuarta ronda de la mitad en disputa, el marcador se mantendrá y se jugarán las rondas restantes de la mitad, con un dinero inicial de \$5000 para ambos equipos.

7. Configuración del Servidor

7.1. Las siguientes configuraciones del servidor serán usadas para todos los encuentros:

sv_voiceenable 1
mp_autokick 0
mp_autocrosshair 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime .25
mp_consistency 1
mp_c4timer 35
mp_fadetoblack 0
mp_flashlight 1
mp_forcechasecam 2
mp_forcecamera 2
mp_footsteps 1
mp_freezetime 15
mp_friendlyfire 1
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 6
mp_logecho 1
mp_logdetail 1
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_maxrounds 0
mp_playerid 0
mp_roundtime 1.75
mp_timelimit 999
mp_tkpunish 0
mp_startmoney 800
sv_voicecodec voice_speex
sv_voicequality 5
sv_aim 0
sv_airaccelerate 10
sv_airmove 1
sv_allowdownload 1

sv_allowupload 1
sv_alltalk 0
sv_proxies 2
sv_cheats 0
sv_clienttrace 1.0
sv_clipmode 0
sv_friction 4
sv_gravity 800
sv_maxrate 25000
sv_maxspeed 900
sv_minrate 0
sv_send_logos 1
sv_send_resources 1
sv_stepsize 18
sv_stopspeed 75
sv_timeout 65
allow_spectators 1
decalfrequency 60
edgefriction 2
host_framerate 0
log on
pausable 1

8. Disciplina

- 8.1. La convivencia de los participantes y clanes se basa en la buena fe y honor de los integrantes de la Liga.
- 8.2. Durante todo evento, partido oficial y medios de comunicación de la Liga, se deberá mantener las buenas costumbres y el respeto entre los jugadores.
- 8.3. Está prohibido usar cualquier tipo de trampa o "Cheat" durante los torneos oficiales.
- 8.4. Como refuerzo al punto anterior, se utilizara EAC.
- 8.5. Cualquier jugador que sea descubierto haciendo trampa dentro de un equipo, será expulsado del torneo y además, aquél partido -independientemente haya sido ganado o perdido- será revertido por 0-16. Si tras esta acción, el mismo equipo es detectado con otro jugador usando cheat dentro del mismo torneo, el equipo será expulsado inmediatamente, siendo revertidos todos sus partidos anteriores y futuros por 0-16.

8.6. Está prohibido, y se consideran como falta (no trampa), los siguientes casos:

- Aprovechar fallas de los mapas. Específicamente, está prohibido ayudarse de "bug flashes", "wall defuses", así como mirar por sobre el mapa y por debajo de alguna caja. Sin perjuicio de lo anterior, WCG se reserva el derecho de determinar qué es aceptable y qué no.
- Realizar "duck jumping" a través de "binds" o cualquier script que sea para este fin. La organización considerará como trampa el bindeo de este movimiento con scroll, ya que al jugador le permite gozar de una ventaja frente a sus rivales. La organización puede aplicar sanciones no siendo necesaria una denuncia por parte del equipo.
- Es necesario plantar la bomba (C4) en un lugar visible en su totalidad y con sonido. Al mismo tiempo, la C4 debe ser plantada en un sitio donde sea de fácil acceso y sin necesidad de ayuda de los otros jugadores para poder ser desactivada.

8.7. WCG se reserva el derecho de determinar si en el caso de las "bug-flash", hubo una intencionalidad clara y si ésta tuvo una influencia relevante para el desarrollo del partido. Si es así, se aplicará la repetición del mapa, agregándose la suspensión del autor material del "bug-flash" para el nuevo encuentro a disputar.

8.8. Un jugador será expulsado de la liga si suplanta a otro jugador o si se hace pasar por otra persona. Además, el equipo que reciba al suplantador, será castigado con la reversión del marcador (0-16). Si el mismo equipo es nuevamente descubierto en una acción suplantadora, será expulsado inmediatamente del torneo, siendo todos sus partidos anteriores y futuros revertidos con el marcador 0-16.

9. Fechas de los Partidos, postergaciones y W.O.

9.1. Los partidos son fijados por sorteo para las fechas y módulos horarios típicos de la liga. Los encuentros a disputar no podrán ser cambiados de fecha solo podrán ser reprogramados en las 24 horas del día que fue fijado, si uno de los clanes no puede reprogramar el match se juega a la hora programada. El staff organizador se encargará de programar desde el inicio del torneo, todo el mapcycle, fechas y horas, para que así, los equipos inscritos se puedan organizar adecuadamente.

9.2. Si durante la fase grupos, un equipo acumula dos W.O. consecutivos, quedará descalificado inmediatamente del torneo siendo todos sus partidos anteriores y futuros revertidos con el marcador 0-16.

9.5. Si un clan se retira a propósito de un partido en curso, será castigado con la reversión del marcador (0-16). Si por segunda vez, el mismo equipo realiza esta acción, será expulsado inmediatamente del torneo siendo todos sus partidos anteriores y futuros revertidos con el marcador 0-16.

9.6. Si un clan pierde por W.O. algún partido de los brackets, quedará inmediatamente eliminado del torneo.

10. Sobre las Peticiones de Demos personales (POV's)

10.1. Todos los jugadores deben grabar demos en primera persona (POV's) durante los partidos. Por cada mapa, los demos personales deberán ser grabados separados por bando (Un demo personal de Terrorista y otro de Anti-Terrorista para cada mapa, según corresponda). Los demos deben ser conservados durante al menos 1 semana.

10.2. En caso de que un equipo sospeche que algún jugador del equipo rival está incurriendo en uso de cheat deberá realizar una denuncia via email al correo counter@wgcchile.com con un máximo de 24 horas finalizado el partido. En el email, el equipo demandante deberá especificar los datos del equipo, jugador, bando y mapa en el cual se encontraba el (los) jugador(es) sospechoso(s). Sólo se pueden pedir dos (2) demos personales como máximo. El (los) jugador(es) demandado(s), tiene(n) un plazo de 48 horas para responder a los requerimientos. En caso de no responder, se le aplicará la reversión del marcador (0-16) independientemente se encuentre en fase grupos o brackets.

10.3 En caso que una petición sea mutua, se aplicará la misma lógica del punto 10.2. Si en una petición mutua ninguno de los equipos entrega los requerimientos solicitados por la contraparte, el partido será declarado como un doble W.O.

11. Modificaciones al Reglamento

11.1. El presente reglamento está sujeto a cambios si alguna situación especial lo requiera o si el criterio de la dirección del Torneo así lo estimara.

Observaciones:

- 1. El Equipo Campeón del Torneo de WCG Chile 2010, está automáticamente clasificado como finalista para el Torneo final de este año (Clan: Punto cL).**

Importante:

- Reglamento sujeto a modificación.
- Los 7 mejores equipos clasificados a la Final en Espacio Riesco, deben llegar por sus propios medios.
- Dudas y soporte a: counter@wgcchile.com
- Premios por confirmar.