

Reglamento
Counter-Strike 1.6

Goymar Party 08

· Normas generales ·

1. Solamente podrán participar aquellas personas que se inscriban en el torneo dentro de la Goymar Party 2008.
2. Todos los participantes deberán guardar buenas formas con sus contrincantes y con los miembros de la organización.
3. Se deberá estar presente en el Stadium **10 minutos** antes del inicio de la partida.
4. Cada participante deberá llevar sus propios auriculares. La organización **no** dispone de auriculares en modo préstamo.
5. Se permite el uso de periféricos propios tales como **teclado, ratón y alfombrilla**. La interfaz de conexión de los periféricos deberá ser **USB**.
6. Si fuera necesario la instalación de algún driver dicho proceso será supervisado por uno de los jueces del torneo. Cualquier intento de instalar un cheat o situación similar, será castigado con la **expulsión** del participante del torneo.
7. Ningún participante podrá inscribirse más de una vez en el torneo. La suplantación de personalidad será castigada con la **expulsión** del participante del torneo no permitiéndole participar en los mismos en las próximas ediciones de Goymar Party.
8. En caso de tener que intervenir, las decisiones de los organizadores serán **irrevocables** y deberán ser respetadas por todos los participantes.
9. La participación en el torneo **implica entender y aceptar** estas normas.

· Formato del Torneo ·

1. Enfrentamientos por equipos de 5 integrantes por equipo y un suplente (5v5). Permitiéndose el comienzo con 4 jugadores por parte de algún clan o ambos, si al terminar los 10 minutos de calentamiento / espera, no está el clan entero dentro.
2. El formato de la competición será **Doble Eliminatoria (Winners-Lossers)**.
3. Si el clan está formado por más de 5 jugadores no se podrán realizar cambios durante un partido.
4. El capitán de cada equipo debe guardar una captura de pantalla al término de cada partida.
5. Es **obligatorio** que todos los jugadores graben demo de todos los partidos.
6. En caso de queja por el equipo contrario se revisarán las demos y configuraciones del clan implicado. No presentar una demo será una falta leve en las clasificatorias y grave en semifinales y final.
7. Se jugarán un máximo de **30 rondas**, 15 rondas como Terroristas y 15 rondas como Anti-Terroristas.
8. El tiempo por Ronda será de **2 minutos**.
9. Los mapas podrán variar según el número de clanes apuntados y rondas a jugar. Estos serán decididos entre: de_dust2, de_inferno, de_nuke y de_train. Si fuera necesario cambiarlos, se pondrá noticia en la Web.
10. Los bandos Terroristas o Anti-Terroristas serán anunciados antes de empezar la partida si hay acuerdo o se decidirá a cuchillos en una primera ronda. No dejar pistolas en base resultaría como 1 falta leve y reinicio de la ronda.
11. En las rondas de CT no se podrá usar escudo. Se denomina como falta leve si se compra sin querer y no se deja en base.
12. Se declarará vencedor el primer equipo en ganar 16 rondas.
13. En caso de empate se jugarán tantas series de 6 rondas extras (3 como Terroristas y 3 como Anti-Terroristas por equipo) como fueran necesarias. Se jugará con mp_startmoney 10000.
14. Subirse encima de un jugador del propio equipo para alcanzar zonas más elevadas está permitido.
15. El uso de "cegadoras" en bugs del juego o de los mapas dará lugar a una falta leve.
16. El uso de cualquier otro bug del juego también será penalizado con una falta leve.
17. Como se ha comentado, los equipos estarán formados por clanes de 5 jugadores como mínimo, cada uno tendrá su nombre o "nick" por el que serán llamados en cada

momento y existirá un “capitán” o “líder” que será el responsable de hablar con la Organización si existiera alguna duda o quisiera solicitar información del torneo. No llevar correctamente el Tag y Nick será una falta leve.

18. Sólo el líder de cada clan, que se informará antes de comenzar el torneo, puede realizar 1 pausa por partido de máximo 2 minutos. Si se quita la pausa a los 30 segundos, contará como gastada y no podrá ponerse de nuevo. Que la pausa no sea puesta por el líder (a no ser que no esté en la partida, y se denominará otro líder para ese juego) por cada vez que se pause de más un juego, será contado como falta leve.

19. Penalizaciones y Desconexiones.

- Las sanciones serán de dos tipos: leves y graves. Una sanción grave indica la expulsión del campeonato. Tres faltas leves serán consideradas como una falta grave.
- El no presentarse un mínimo de 4 jugadores será una falta grave y, por tanto, descalificación del torneo.
- Los jugadores deberán usar los modelos de armas siempre a la vista (r_viewdrawmodel 1), sino será una falta grave.
- El comando interp será para todos el mismo y será 0.1 para evitar olvidos a la hora de configurar el juego.
- Todos los programas de cheats se consideran falta grave.
- Uso de bugs en los mapas se considera falta leve.
- Uso de scripts del juego. Si se demuestra que es un script que altera el juego, se considerara falta grave. (Se permiten Walk-Scripts o Buy-Scripts pero no aimbots, por ejemplo).
- Se permitirá jugar con los Skins de Counter-Strike antiguos en lugar de los del Condition-Zero.
- La Organización podrá determinar en cualquier momento del juego que un jugador está haciendo trampas y proceder a la descalificación del equipo.
- Una desconexión será considerada no intencional si se recibe un problema con el sistema, la conexión de red, el ordenador, o cualquier otro problema relacionado con energía o falla del sistema eléctrico.
- En caso de producirse una desconexión no intencional reconocida por la organización se procederá de la siguiente manera:
 - × El administrador pausará hasta 2 minutos la partida. Al finalizar dicho tiempo el equipo que ha sufrido la desconexión podrá usar su pausa correspondiente si no la ha gastado ya si lo desease. No se permitirán cambios de jugadores en estos casos.

× Si produce antes de que empiece la tercera ronda: Se reiniciará la partida.

x Si se produce después del comienzo de la tercera ronda: Se mantendrá el resultado y se jugarán las rondas restantes

x Si hasta 2 jugadores son desconectados de forma no intencionada del servidor, no se tendrá en cuenta la ronda en juego y se continuará la partida después de restablecer la conexión todos los jugadores. La negativa a conectarse al servidor del juego dará lugar a una pérdida directa de la partida por rendición

- En caso de tratarse de una desconexión intencionada se pondrá fin a la partida y se expulsara del torneo al equipo que la causó.

20. Infringir cualquiera de las normas significará la descalificación inmediata del jugador.

21. 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.

· Configuración del Servidor ·

- sv_lan 0
 - sv_maxupdaterate 101
 - sv_minupdaterate 101
 - sv_unlag 1
 - sv_maxunlag .5
 - sv_voiceenable 1
 - sv_airaccelerate 10
 - sv_allowdownload 1
 - sv_allowupload 1
 - sv_alltalk 0
 - sv_cheats 0
 - sv_friction 4
 - sv_gravity 800
 - sv_maxspeed 320
 - sv_minrate 25000
 - sv_maxrate 25000
 - sv_stepsize 18
 - sv_stopspeed 75
 - sv_timeout 65
 - sv_voicecodec vaudio_miles
-
- mp_autokick 0
 - mp_autoteambalance 0
 - mp_buytime .25
 - mp_c4timer 35
 - mp_fadetoblack 0
 - mp_flashlight 1
 - mp_forcecamera 2
 - mp_forcechasecam 2

- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 15
- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 5
- mp_maxrounds 24
- mp_winlimit 0
- mp_playerid 0
- mp_roundtime 2
- mp_timelimit 999
- mp_tkpunish 0
- mp_startmoney 800

- allow_spectators 0
- decalfrequency 60
- host_framerate 0
- pausable 1
- mp_logdetail 3
- log on

· Configuración del Cliente ·

- `ex_interp 0.01`
- `rate 25000`
- `cl_cmdrate 101`
- `cl_updaterate 101`