

COUNTER STRIKE 2 2025

REGLAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1 Cada Facultad podrá estar representada por un equipo constituido por un 5 jugadores titulares y 2 suplentes (opcional).

Art. 2 El torneo tendrá un formato de 2 grupos, con Semifinales y Final. Todos los enfrentamientos serán al mejor de 1 (Bo1), incluida la final.

Art. 3 El torneo es ONLINE, a través del Discord oficial.

Art. 4 Los horarios de los partidos serán entre las 20:00 y 00:00 de cada día del torneo. Puntualidad obligatoria.

Art. 5 Ingreso a la Competencia

- Los jugadores no pueden cambiar el Tag ni Nick durante el torneo.
- Los organizadores no son responsables por castigos dentro del juego que impidan la participación del jugador.
- Los equipos confirmados deben presentarse en el Área de Juego según lo indicado por el organizador.
- Si un equipo queda incompleto por problemas externos, se considerará ausente y su rival obtendrá la victoria
- Para garantizar la mayor calidad de juego posible y evitar situaciones incómodas, se requerirá utilizar un anticheat externo al juego (Gamers club)
- Antes de comenzar el encuentro los jugadores deberán mostrar su cámara para constatar que el encuentro es con las personas correspondientes.

Art. 6 Normas de juego

- Los partidos se jugarán a través de servidores de Gamers Club o FACEIT creando cada equipo su lobby y retando al rival designado.
- Las partidas no se repondrán por falla de conexión de los jugadores. Los jugadores deben tener una conexión a internet estable.
- Los timeouts serán dados por el juego.
- Antes de cada partido: los equipos deberán estar conectados al Discord oficial y listos a la hora fijada. Si un equipo no está listo dentro de los primeros 10 minutos, podrá considerarse

incomparecencia.

- Durante el partido: solamente podrán permanecer en el lobby los jugadores inscritos + los árbitros o personal autorizado. Queda prohibido el uso de exploits, bugs o trampas. Cualquier infracción será sancionada.
- En caso de una falla de servidor o del mismo “Counter Strike 2/ Steam” la partida comenzará de nuevo 0-0 sin importar el resultado anterior al inconveniente.
- Al finalizar el encuentro se les pedirá que cada capitán de equipo envíe una captura del resultado.

Art. 7 Árbitros y comunicación

- La organización designará árbitros que supervisarán los partidos, resolverán incidencias y tomarán decisiones finales. Las decisiones de los árbitros son inapelables.
- Todo reclamo debe introducirse por escrito en el canal de Discord del torneo dentro de los 15 minutos posteriores al partido. Acompañado, si corresponde, de capturas o pruebas.
- La administración se comunicará con los equipos a través del Discord oficial o posible comunidad de Whatsapp.

Art. 8 Penalizaciones

- Incomparecencia injustificada: pérdida del partido por 13-0 (o el marcador máximo) y posible sanción adicional.
- Uso de trampa/exploit: descalificación inmediata del equipo.
- Conducta antideportiva: advertencia, y en casos graves, expulsión del torneo.
- Cambios de jugador no autorizados: el equipo no podrá participar hasta que regularice y podrá perder partidos.
- Todo jugador de esports debe mantener un comportamiento respetuoso y deportivo dentro y fuera del juego, tanto presencial como virtualmente.
- Están prohibidas acciones como el uso de lenguaje ofensivo, y cosas como “gg izi”, etc.
- Los competidores no pueden usar nombres que contengan siglas que resulten ofensivas o discriminatorias. Si esta regla no se cumple, el organizador está en total libertad para tomar la decisión que considere necesaria.

Art. 9 El organizador se reserva el derecho de poder alterar y/o agregar reglas al reglamento, como también el derecho a poder improvisar con mayor poder que el reglamento mismo en caso de urgencia.