



CS:GO PRO LEAGUE

Reglamento

Este reglamento describe las reglas que se deben seguir en todo momento al participar en la One Tap League S1.

Hay que tener presente que siempre es la administración de la competición la que tiene la última palabra, y que las decisiones que no están específicamente respaldadas o detalladas en este reglamento, o incluso que van en contra de reglamento se pueden tomar en casos extremos, para preservar el juego limpio y deportividad.

Esperamos que usted como participante, espectador o prensa disfrute de una competición agradable y haremos todo lo posible para que sea un torneo justo, divertido y emocionante para todos los involucrados.

ÍNDICE

1. Definiciones	4
1.1 Rango de validez	5
1.2 Participantes	5
1.3 La competición	5
1.3.1 Formato global	5
1.3.2 Formato de cada parada	5
2. General	5
2.1 Cambios en las reglas	5
2.1.1 Leyes locales	6
2.2 Confidencialidad	6
2.3 Acuerdos adicionales	6
2.4 Retransmisión de partidos	6
2.4.1 Derechos	6
2.4.2 Renuncia a estos derechos	6
2.4.3 Responsabilidad del jugador	6
2.5. Soporte	7
2.6 Condiciones de participación en la One Tap League S1	7
2.6.1 Restricción de edad	7
2.6.2 Nacionalidad o residencia	7
2.6.2.1 Entrenadores	7
2.6.2.2 Suplentes	7
2.6.3 Difusión en redes	7
2.7 Detalles del jugador	8
2.7.1 Cuentas de juego	8
2.7.2 Apodo del juego	8
2.8 Equipos	8
2.8.1 Materiales del equipo	8

2.8.2 Nombres del equipo	8
2.8.3 Cambios en los Equipos	8
2.8.4 Alineación del partido	9
2.8.5 Jugadores insuficientes	9
2.9 Cheating	9
2.9.1 Software	9
2.9.2 Anticheat	10
2.10 Premio	10
2.11 Inicio de partido	10
2.11.1 Puntualidad	10
2.11.2 No presentado	10
2.12 Map pool	10
2.13 Procedimientos de partido	11
2.13.1 Proceso de veto de mapas	11
2.13.2.1 Best of 1	11
2.13.3 Abandono de la partida	11
2.13.4 Número mínimo de jugadores	11
2.14 Protestas de partido	11
2.14.1 Definición	11
2.14.2 Reglas de protestas de partido	11
2.14.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido	11
2.14.2.2 Contenidos de una protesta de partido	12
2.14.2.3 Participantes en una protesta de partido	12
2.15 Administración del torneo	12
2.16 Derechos de imagen	12
3. Configuración de la partida	12
3.1 Configuración del partido	12
3.2 Uso de bugs	13

3.2.1 Lista de bugs	13
3.3 Overtime	13
3.4 Servidor de juego	14
3.5 Entrenadores	14
3.6 Uso de la función Pausa	14
3.7 Configuración del jugador	14
3.7.1 Ficheros de configuración	14
3.7.2 Scripts	14
3.7.3 Drivers gráficos	15
3.7.4 Overlays	15
3.7.5 Nombre in-game	15
3.7.6 Continuar una partida interrumpida	15
4. Código de conducta y castigos generales	16
4.1 Código de conducta	16
5. Aviso de Copyright	16
5.1 Cambios sobre el documento	16

1. Definiciones

1.1 Rango de validez

Este es el único reglamento válido para la One Tap League S1, sus participantes y todos los partidos jugados dentro del alcance de la One Tap League S1. Con su participación, el participante declara que entiende y acepta todas las reglas.

1.2 Participantes

Un participante es un equipo o un jugador que participa en la One Tap League S1. Todos aquellos integrantes presentados a la organización por un equipo serán reconocidos como miembros del mismo independientemente de si la persona ha jugado o no con el equipo.

1.3 La competición

1.3.1 Formato global

La temporada 1 de One Tap League está formada por 9 eventos o paradas. Cada parada será un torneo independiente con un premio determinado y un ganador al final de cada uno. Además se repartirán puntos del ranking global según los resultados para los equipos miembro. El top 4 al final de los 9 eventos se enfrentará en la Gran Final de One Tap League por proclamarse campeón de la temporada 1.

1.3.2 Formato de cada parada

Cada evento estará dividida en una fase de clasificatorios y el torneo principal.

El clasificatorio constará de dos partes, el clasificatorio abierto y el clasificatorio cerrado. Todos los partidos de ambos clasificatorios se jugarán a BO1.

Los cuatro primeros equipos del clasificatorio abierto conseguirán una plaza en el clasificatorio cerrado. El ganador del clasificatorio cerrado competirá en la parada correspondiente de la One Tap League junto a los equipos fundadores.

2. General

2.1 Cambios en las reglas

La administración se reserva el derecho de modificar, eliminar o cambiar las reglas, sin previo aviso. La administración también se reserva el derecho de emitir un juicio sobre casos que no están específicamente cubiertos o que van en contra del reglamento para

preservar el espíritu de competencia leal y deportividad. En el apartado 5.1 de este documento existe un registro con los cambios entre versiones.

2.1.1 Leyes locales

Si alguna norma o procedimiento está en conflicto con las leyes locales, se ajustarán para que se ajusten a las leyes de manera que se mantengan lo más cerca posible del efecto originalmente previsto.

2.2 Confidencialidad

El contenido de las protestas, soportes, correos electrónicos, discusiones o cualquier otra correspondencia con la organización o administración del torneo se consideran estrictamente confidenciales. La publicación de dicho material está prohibida sin el consentimiento por escrito de la administración de la One Tap League S1.

2.3 Acuerdos adicionales

La administración de One Tap League S1 no se hace responsable de ningún acuerdo adicional, ni acepta aplicar tales acuerdos entre jugadores individuales o equipos. La administración de One Tap League S1 desaconseja en gran medida dichos acuerdos, y los acuerdos que vayan en contra del reglamento de One Tap League S1 no están permitidos bajo ninguna circunstancia.

2.4 Retransmisión de partidos

2.4.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión de One Tap League S1 son propiedad de One Tap League. Esto incluye pero no se limita a: retransmisiones de voz, streams o retransmisiones de TV.

2.4.2 Renuncia a estos derechos

CABAL esports productions tiene el derecho de otorgar derechos de retransmisión para uno o varios partidos a un tercero o a los propios participantes. En tales casos, las retransmisiones deben haber sido acordadas con la administración del torneo antes del inicio del partido.

2.4.3 Responsabilidad del jugador

Los jugadores no pueden negarse a que se emitan sus partidos, ni pueden elegir de qué manera se retransmitirá el partido. La emisión sólo puede ser rechazada por la organización.

2.5. Soporte

Los problemas que puedan surgir durante el transcurso de la competición pueden discutirse mediante el soporte de Faceit.

2.6 Condiciones de participación en la One Tap League S1

Se deben cumplir las siguientes condiciones para poder participar en la One Tap League S1.

2.6.1 Restricción de edad

Todos los participantes de la One Tap League S1 deben ser mayores de 16 años.

2.6.2 Nacionalidad o residencia

Sólo pueden participar en la One Tap League S1 aquellos equipos cuya composición tenga 3 de sus 5 jugadores titulares con nacionalidad española o portuguesa, jugadores cuyo lugar principal de residencia (comprobado por un registro legal o una visa de larga duración – Las visas de 90 días no son suficiente) sea España o Portugal o jugadores con un pasaporte español / portugués válido.

También podrán participar aquellos clubes cuya sede sea España/Portugal, aunque el roster no cumpla el ratio anteriormente definido.

2.6.2.1 Entrenadores

Los entrenadores pueden ser parte del equipo sin restricción sobre su país de origen, nacionalidad o residencia.

2.6.2.2 Suplentes

Los suplentes no tienen porque ser de nacionalidad española / portuguesa o residencia en España / Portugal. Pero, en el caso de formar parte de una alineación para un partido oficial deberá de cumplirse que 3 de los 5 jugadores que disputen el partido sean de nacionalidad española/portuguesa o residentes en España / Portugal. Esta restricción no aplica a equipos profesionales con sede en España/Portugal.

2.6.3 Difusión en redes

El equipo ganador del clasificatorio cerrado y clasificado para la parada correspondiente, se comprometerá a publicar en redes, al menos, 3 publicaciones por cada partido que disputen en la parada.

2.7 Detalles del jugador

Cuando se solicite, los jugadores deben proporcionar toda la información necesaria, que incluye, entre otros, el nombre completo, los datos de contacto, la fecha de nacimiento, la dirección, la foto y foto de documento legal que acredite su nacionalidad o país de residencia.

2.7.1 Cuentas de juego

No se permitirá el uso de otra cuenta de Steam distinta a la indicada en Faceit. No está permitido suplantar la identidad de un jugador.

2.7.2 Apodo del juego

Los jugadores deben usar los apodos apropiados dentro del servidor, que coincidan con los proporcionados a la organización en el momento de su inscripción.

2.8 Equipos

2.8.1 Materiales del equipo

Cuando se solicite, los equipos deben proporcionar toda la información necesaria para el transcurso de la competición, incluyendo pero no limitado a: logotipos, cuentas de redes sociales, manual de marca o cualquier otra información sobre el equipo relevante para la competición.

2.8.2 Nombres del equipo

Es posible, pero no obligatorio, agregar al nombre del equipo un único patrocinador (acuerdo de naming). Para evitar confusiones, solo se permite emplear nombres de equipo que no estén siendo utilizados por otro equipo en la competición. El patrocinador pueden aparecer en más de un equipo siempre que el nombre del equipo sea diferente.

2.8.3 Cambios en los Equipos

Cualquier cambio en el equipo debe ser aprobado por la administración del torneo antes de que se materialicen los cambios.

Esto incluye pero no se limita a:

- Agregar o eliminar jugadores (cambios en el roster)
- Cambiar el nombre del equipo
- Cambiar el logotipo del equipo

Cualquier cambio realizado sin la aprobación de la administración del torneo puede ser desecho, no ser retransmitido y está sujeto a multas o sanciones. La aprobación sólo puede otorgarse por correo electrónico.

2.8.4 Alineación del partido

La alineación del equipo en cada partido debe tener al menos tres jugadores principales, y un total de 5 jugadores. El equipo no podrá jugar si no se cumple esta restricción. Los cambios de alineación se pueden hacer durante el transcurso de un partido si hay una razón de peso (por ejemplo, cortes de conexión imprevistos o problemas con el hardware de un jugador). La sustitución del jugador no debe exceder los 5 minutos. Se realizará un control estricto por parte de la administración para evitar el abuso de estos casos.

En cualquier caso, la alineación del partido debe de cumplir la restricción 2.7.2 Nacionalidad o residencia. Incluso cuando hay un cambio durante el transcurso del partido por una razón de peso.

2.8.5 Jugadores insuficientes

Si un equipo por cualquier motivo no tiene la cantidad suficiente de jugadores (5) para participar en un partido de One Tap League S1, se le otorgará una derrota por defecto. Por lo tanto, se sugiere que cada equipo de la One Tap League S1 tenga sustitutos para compensar la baja de jugadores durante la temporada.

Según las circunstancias que lleven a no participar en el partido se otorgará una penalización menor o mayor al equipo correspondiente.

2.9 Cheating

2.9.1 Software

El uso de los siguientes programas se considera cheating: Multihacks, Wallhack, Aimbot, modelos a color, sin retroceso, sin flash y cambios de sonido. Estos son solo ejemplos, otros programas o métodos también pueden considerarse cheating. Los jugadores tampoco tienen permitido ejecutar los siguientes programas: Teamviewer (o cualquier otro programa similar para compartir la pantalla), o máquinas virtuales de cualquier tipo, incluyendo pero no limitado a Hyper-V, VMWare o VirtualBox. Si se detectan estos programas durante un partido, el jugador culpable será vetado de la competición durante un cierto número de partidos decididos por la administración del torneo.

Como norma general, todo aquel software o hardware externo que asista al jugador y pueda dar una ventaja injusta sobre el resto de participantes está terminantemente prohibido.

2.9.2 Anticheat

Será obligatorio el uso de Faceit AC en todos los partidos de los clasificatorios.

2.10 Premio

El clasificatorio abierto otorgará cuatro plazas, a los cuatro primeros equipos, para participar en el clasificatorio cerrado.

El ganador del clasificatorio cerrado obtendrá acceso a la parada indicada de One Tap League.

2.11 Inicio de partido

2.11.1 Puntualidad

Todos los partidos en la One Tap League S1 deben comenzar como se indica en la comunicación oficial o tan pronto como termine el partido anterior. Cualquier cambio en la hora de inicio debe ser aprobado por la administración del torneo.

Todos los jugadores son responsables de configurar, preparar y resolver cualquier problema técnico existente previamente a la hora del partido.

2.11.2 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 15 minutos después del inicio programado del partido o tras la finalización del anterior, se considera que no se presenta y perderá el partido por no presentado.

2.12 Map pool

- Vertigo (de_vertigo)
- Dust2 (de_dust2)
- Inferno (de_inferno)
- Mirage (de_mirage)
- Nuke (de_nuke)
- Overpass (de_overpass)
- Train (de_train)

2.13 Procedimientos de partido

2.13.1 Proceso de veto de mapas

2.13.2.1 Best of 1

- Equipo A banea mapa
- Equipo B banea dos mapas
- Equipo A banea dos mapas
- Equipo B banea mapa
- El mapa restante será el jugado.

Los lados se determinarán con una ronda a cuchillo.

2.13.3 Abandono de la partida

Todos los partidos deben jugarse hasta el final, el no hacerlo será penalizado. Una partida se considera acabada cuando se muestra el marcador final.

2.13.4 Número mínimo de jugadores

El número mínimo de jugadores para disputar un partido será siempre 5. Si un equipo no cumple con el número mínimo de jugadores para disputar el partido, perderá el mismo automáticamente.

2.14 Protestas de partido

2.14.1 Definición

Una protesta es para problemas que afectan al resultado del partido; incluso se puede presentar una protesta durante una partida para cosas como la configuración incorrecta del servidor y otros problemas relacionados. Una protesta es la comunicación oficial entre las partes y la administración de un torneo.

2.14.2 Reglas de protestas de partido

2.14.2.1 Plazo para iniciar una protesta de partido

Se puede iniciar una protesta por un partido hasta el inicio del siguiente partido de cualquiera de los dos participantes.

2.14.2.2 Contenidos de una protesta de partido

La protesta debe contener información detallada sobre porqué se presentó la protesta, cómo surgió la discrepancia y cuándo se produjo la discrepancia. Se puede rechazar una

protesta si no se presenta la documentación adecuada. Debe de mantenerse en todo momento el respeto y los valores del juego limpio.

2.14.2.3 Participantes en una protesta de partido

Solo un representante por equipo puede formar parte del proceso de apelación en la protesta.

2.15 Administración del torneo

Las instrucciones de la administración del torneo siempre deben ser obedecidas y seguidas. De lo contrario, se podrán aplicar las sanciones correspondientes.

2.16 Derechos de imagen

Los jugadores y el equipo otorgan a One Tap League el derecho de usar el material fotográfico, de audio y video generado durante la Liga así como la imagen y nombre del club con fines promocionales o informativos siempre que sean relacionados exclusivamente con la competición.

En ningún caso para promociones específicas de patrocinadores o productos patrocinados de la Liga. Para acuerdos de este tipo se negociará caso por caso con las partes implicadas.

3. Configuración de la partida

3.1 Configuración del partido

- Rondas: Al mejor de 30 rondas (mp_maxrounds 30)
- Tiempo de ronda: 1 minuto 55 segundos (mp_roundtime 1.92)
- Dinero inicial: \$800 (mp_startmoney 800)
- Freeze time: 20 segundos (mp_freezetime 20)
- Tiempo de compra: 20 segundos (mp_buytime 20)
- Tiempo de C4: 40 segundos (mp_c4timer 40)
- Rondas Overtime: Al mejor de 6 rondas (mp_overtime_maxrounds 6)
- Dinero inicial overtime: \$16.000 (mp_overtime_startmoney 16000)
- Delay de reinicio de ronda: 5 segundos (mp_round_restart_delay 5)
- Descanso en el cambio de bando: 10 segundos (mp_halftime_duration 10)
- Descanso en el cambio de bando en overtime: Deshabilitado

3.2 Uso de bugs

Depende de la administración del torneo considerar si el uso de dichos bugs tuvo o no un efecto en el partido, y si otorgará o no rondas, o el partido al equipo contrario. En casos extremos, la penalización por abusar de errores puede ser incluso mayor.

3.2.1 Lista de bugs

A continuación, se muestra una lista de las mecánicas de juego intencionadas e involuntarias conocidas. Cualquier situación que surja y no se especifique a continuación se tratará caso por caso. En general, se aplicará el sentido común.

No permitido - pérdida de ronda instantánea para el equipo que lo usa, más penalizaciones si es usado nuevamente por el mismo equipo durante el torneo

- Está estrictamente prohibido moverse a través de áreas recortadas donde el movimiento no está previsto por el diseño del mapa (paredes, techos, suelos, etc.). Por ejemplo, un pixel en una pared donde puedas subirte boosteado cuando no hay ninguna cornisa / elemento donde sujetarte (Pixel Walking).
- La bomba no puede plantarse en un lugar donde no pueda desactivarse. Plantar la bomba de tal manera que nadie pueda escuchar el pitido o el sonido de plantar también está prohibido.
- Por lo general, estar de pie encima de los compañeros de equipo está permitido, sólo está prohibido cuando tales acciones permiten al jugador mirar por encima, debajo y / o a través de un objeto sólido (por ejemplo, pared, caja, techo) que no debe permitirse de acuerdo con el diseño del mapa.

Bugs permitidos explícitamente

- Desactivar la bomba a través de paredes y objetos, etc.
- "Surfing" en tubos

La administración del torneo se reserva el derecho, también retroactivamente, de agregar más bugs a la lista de bugs permitidos y no permitidos.

3.3 Overtime

En caso de empate después de que se hayan jugado las 30 rondas, se jugará un tiempo extra en el mejor modo de 6 (mp_maxrounds 6) y con \$ 16,000 de dinero inicial (mp_startmoney 16000). Para el inicio de las horas extras, los equipos se mantendrán a un lado en el que jugaron la mitad anterior, durante los sitios de medio tiempo se intercambiarán. Los equipos continuarán jugando horas extras hasta que se encuentre un ganador.

3.4 Servidor de juego

Los partidos se juegan en los servidores proporcionados por Faceit. Los equipos deben verificar todos los aspectos necesarios del juego (incluyendo skins, errores en la carga, etc.) y la red (latencia y var del servidor) antes de comenzar el partido. De no realizarse entonces, y dejar que comience el partido, significará que ambos equipos han aceptado el estado del mapa y que el partido puede continuar bajo estas condiciones.

3.5 Entrenadores

Los equipos pueden tener un entrenador conectado al servidor del juego. Después de unirse al servidor, los entrenadores deben escribir en el chat del juego ".coach" para pasar a la posición de entrenador. Los entrenadores pueden comunicarse con su equipo durante la duración de los partidos, a menos que el equipo de administración del torneo indique lo contrario.

3.6 Uso de la función Pausa

Los equipos están limitados a dos pausas técnicas y cuatro pausas tácticas por Bo1. Una pausa técnica no puede durar más de cinco minutos y cada pausa táctica no puede durar más de treinta segundos. Para realizar una pausa, los equipos tienen que escribir ".pause" en el servidor y luego anunciar el motivo de una pausa inmediatamente después de pausar el partido.

3.7 Configuración del jugador

3.7.1 Ficheros de configuración

Todos los cambios de configuración están permitidos siempre que no den una ventaja injusta o una ventaja comparable a una trampa. Un jugador puede ser penalizado por configuraciones incorrectas en cualquier archivo de configuración, independientemente de si está en uso o incluso almacenado en la carpeta del juego en cuestión. Los siguientes comandos están prohibidos:

- cl_showpos 1: el valor debe establecerse en 0.

Los equipos deben ponerse en contacto con los árbitros de la liga si no están seguros de la validez de un comando y su valor.

3.7.2 Scripts

Todos los scripts son ilegales, excepto los scripts de compra, alternar y demo. Un equipo puede ser penalizado por tener scripts prohibidos en su archivo de configuración, independientemente de si estaba en uso o no.

3.7.3 Drivers gráficos

Cualquier modificación o cambio del juego usando aplicaciones gráficas externas u otros programas de terceros están estrictamente prohibidos y pueden ser castigados acorde al párrafo de cheating.

3.7.4 Overlays

Están prohibidos todo tipo de overlays que muestren la tasa de uso del sistema de cualquier manera en el juego (por ejemplo, Nvidia SLI display, Rivatuner Overlay). Los overlays que muestren sólo los fotogramas por segundo (FPS) no están prohibidos y se pueden usar.

3.7.5 Nombre in-game

Los jugadores solo pueden usar sus propios nombres oficiales, sin ninguna adición, durante los partidos de la One Tap League S1.

3.7.6 Continuar una partida interrumpida

Si un partido se interrumpe por razones que están fuera del control de los participantes (crash del servidor o de un jugador), los árbitros de la liga restaurarán la ronda usando la función de backup de CSGO, pero en algunos escenarios pueden decidir repetir la ronda o incluso un todo partido.

- Si el problema tiene lugar durante el primer minuto de la ronda, antes de que se produzca algún daño a un jugador y se notifique inmediatamente al oponente o al árbitro, la ronda se restablecerá.
- Si el problema tiene lugar durante una ronda y después de que el daño se haya hecho y el resultado de la ronda aún se pueda determinar (por ejemplo, un solo jugador se ha caído pero otros permanecen), entonces la ronda no se volverá a jugar ni se restaurará. La ronda se continuará jugando y contará. Se pueden hacer excepciones especiales si el daño infligido es insignificante, p. ej. daño accidental de un compañero de equipo infligido al comienzo de la ronda o daño infligido al equipo contrario por el equipo afectado por el crash.
- Si el problema tiene lugar durante la ronda, después de que se haya producido el daño y no se pueda determinar el resultado de la ronda (por ejemplo, debido a una crash del servidor), el partido se restablecerá al comienzo de la ronda.
- Si el problema tiene lugar durante la ronda, después de que se haya producido el daño y el resultado de la ronda es obvio (por ejemplo, un equipo está guardando arma con 10 segundos restantes), pero no puede continuar debido, por ejemplo, a un crash del servidor, entonces la ronda puede ser contabilizada.

Las partidas no se detendrán y / o las rondas no se restaurarán ni se volverán a jugar en los casos en que sea claramente culpa del participante (por ejemplo, comprar un arma por error).

4. Código de conducta y castigos generales

4.1 Código de conducta

Todos los participantes de la One Tap League S1 aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás participantes, los espectadores, la prensa, CABAL esports y más.

Ser modelos a seguir es responsabilidad de ser un jugador o equipo de One Tap League S1 y debemos comportarnos en consecuencia. Cualquier tipo de acoso debe ser reportado a la administración del torneo inmediatamente. El acoso incluye, entre otros, declaraciones o acciones ofensivas relacionadas con el género, la identidad y la expresión de género, la edad, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, la raza, la religión.

5. Aviso de Copyright

Todo el contenido que aparece en este documento es propiedad de CABAL esports productions o se está utilizando con el permiso del propietario. Todo el contenido de este documento es exacto según nuestro conocimiento. CABAL esports productions no asume ninguna responsabilidad por cualquier error u omisión. CABAL esports productions y las partes autorizadas se reservan el derecho de cambiar el contenido y los archivos en el sitio web en cualquier momento sin previo aviso o notificación.

5.1 Cambios sobre el documento

Versión 1

- Lanzamiento inicial de la normativa (22/05/2020)

