



Reglamento General – Cifrut Elite Gaming Challenge 2010 – Counter Strike 1.6

I.- Información General

El **Cifrut Elite Gaming Challenge 2010** es un torneo de videojuegos orientado a generar un momento de sano entretenimiento además de una sana competencia entre los aficionados de los títulos más populares del momento.

El Juego oficial escogido para esta categoría es **Counter Strike 1.6** para PC, desarrollado por **VALVE. Gaming Services S.A.C.** cuenta con los permisos correspondientes por parte del desarrollador para realizar competencias y exhibiciones de su videojuego en lugares públicos y privados.

Las reglas y bases que conforman el presente Reglamento General han sido determinados por **Gaming Services S.A.C.** en base a su experiencia y conocimiento del juego, siendo ajustados tanto a los estándares de competencias internacionales como a la realidad de nuestro país y necesidades de la comunidad. **Gaming Services S.A.C.** se reserva el derecho de modificar el presente Reglamento en el momento que lo crea conveniente sin previo aviso. Se recomienda a los participantes revisar con frecuencia el presente Reglamento General para estar informados de cualquier cambio. El participar en el evento constituye una aceptación implícita del presente Reglamento General, no pudiendo tomarse como excusa su desconocimiento.

II.- Formato de Competencia

El formato de competencia que se utilizará en todas las instancias del evento será el de eliminación simple en llaves de 2 mapas de 3. Las llaves serán sorteadas, todos los contrincantes serán escogidos al azar : No hay consideraciones de orden de llegada o cabezas de serie.

III.- Inscripciones y Elegibilidad

Pueden participar en el evento **Cifrut Elite Gaming Challenge 2010** todos los participantes sin distinción de género y edad que adquieran su entrada en los lugares autorizados (Módulos de TuEntrada en Plaza Vea y Vivanda). Es imperativo que al momento de comprar su entrada, el jugador especifique cual de las clasificatorias anunciadas desea jugar. Las entradas no son intercambiables.

Una vez adquirida la entrada, el jugador deberá acercarse al módulo de inscripción ubicado en el lugar donde se jugará la clasificatoria un día antes del primer día del evento, de 12 m a 6 pm y el mismo día del evento de 10am a



12m. Al ser Counter Strike 1.6 un juego de 5vs5 personas, la inscripción del Equipo deberá realizarse por el capitán, el cual deberá proporcionar los datos de todos los integrantes del mismo a la vez que presentar las entradas adquiridas, con lo cual se le otorgará una pulsera numerada por cada jugador, la cual deberán usar durante TODA la competencia. Es **OBLIGATORIO** que los usuarios MANTENGAN sus pulseras en buen estado y NO se la retiren bajo ninguna circunstancia. La pulsera es el único identificador para el jugador y cualquier daño o adulteración que se presente en ella puede constituir un causal de descalificación. El extravío de la misma es responsabilidad del jugador.

Un equipo puede inscribir hasta un máximo de 7 (SIETE) jugadores, siendo considerados 5 titulares y 2 suplentes. No se pueden realizar cambios en la alineación luego de realizada la inscripción.

Si se adquiere la entrada y NO se presenta el jugador a la inscripción en los plazos arriba establecidos, es responsabilidad entera del jugador, no siendo reembolsable el monto de la entrada ni permitiendo la inscripción extemporánea. El máximo de inscritos por plaza es 800.

El uso de elementos de marketing designados por la organización o los auspiciadores por parte de los jugadores es obligatorio.

IV.- Horarios, Fechas y Clasificatorios

El **Cifrut Elite Gaming Challenge 2010** tendrá las siguientes fechas de clasificación y evento :

- **Zona Norte** : Real Plaza Trujillo - 7 y 8 de Agosto
- **Zona Centro** : Real Plaza Huancayo - 14 y 15 de Agosto
- **Zona Sur** : Real Plaza Arequipa - 21 y 22 de Agosto
- **Lima** : Real Plaza Centro Cívico - 27 y 28 de Agosto

Los horarios de competencia son de 10am a 10pm como máximo en ambas fechas. La entrada permite la participación en ambas fechas dependiendo de la clasificación del jugador a través de las siguientes rondas, siendo necesaria la presentación del mismo en la primera fecha.

La **Gran Final** del **Cifrut Elite Gaming Challenge 2010** se jugará el día 28 y 29 de Agosto en el Centro Comercial **Real Plaza Centro Cívico** de la Ciudad de Lima.

V.- Reglas y Normas del Juego

- **Modo de Juego** : MaxRounds 15 (15 Rondas de cada Bando) - Gana el primero en alcanzar los 16 puntos acumulados en el mapa.



- **Versión de Juego** : Counter Strike 1.6 – Steam Updated Version
- **Tiempo por Round**: 1.75 minutos - Para decidir qué equipo parte con que facción, se utilizará el método de moneda.
- **Dinero al reinicio del Round Extra**: 10 000 (DIEZ MIL) en caso de OverTime de 3 Rounds.
- **Mapas Oficiales**: De_Dust2, De_Inferno, De_Train, De_Nuke.
- Los miembros de un mismo equipo pueden comunicarse de forma verbal, sin limitaciones. La interpretación y aplicación de esta regla queda a criterio del Arbitro del match. Queda terminantemente prohibido la comunicación verbal y gesticular con los miembros del equipo contrincante.
- Cada jugador puede traer sus elementos de hardware : Teclado, Mouse, Mousepad, Audífonos, Mouse Bungee, Micrófono y accesorios. No son permitidos los USB PenDrivers o el uso de configuraciones personalizadas.
- Se dará un tiempo para instalación de drivers y calentamiento de máximo 15 minutos por partida. Luego de ese tiempo, si el árbitro lo designa y el equipo rival decide no prolongar la espera, se declarará el W.O.
- Para comenzar un match, debe haber por lo menos 4 jugadores del equipo. El capitán del equipo será uno sólo para todo el torneo, el cual realizará los sorteos y representará al equipo en todas las instancias.
- Los jugadores son responsables de la puntualidad de las partidas : en caso de llegar tarde, este tiempo de demora será descontado de su tiempo de calentamiento.
- Está terminantemente prohibido ingresar al registro del sistema o bajar la consola del juego sin la autorización y supervisión de un árbitro.

Configuraciones del Servidor para el Campeonato

- mp_autokick 0
- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime 0.25
- mp_consistency 1
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcechasecam 2
- mp_forcecamera 2
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 15
- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 10
- mp_logecho 1
- mp_logdetail 3
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1



- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 1
- mp_roundtime 1.75
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_airstop 1
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_cheats 0
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_lan_rate 25000
- sv_maxrate 25000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxunlag 0.5
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 20
- sv_minrate 0
- sv_proxies 1
- sv_send_logos 1
- sv_send_resources 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_unlag 1
- sv_voiceenable 1
- sv_unlagsamples 1
- sv_unlagpush 0
- sys_ticrate 10000
- allow_spectators 1
- decalfrequency 60
- edgefriction 2
- host_framerate 0
- log on
- pausable 0

Configuraciones Válidas para Cliente

- cl_updaterate 101
- cl_cmdrate 101
- rate 25000
- m_filter 1/0
- hud_fastswitch 1/0
- zoom_sensitivity_ratio



fps_max 101
cl_dynamiccrosshair 1/0
gamma 1/3
brightness 1/3
cl_minmodels 1/0
cl_shadows 1/0
ex_interp 0.01

Configuraciones no Permitidas para Cliente (Deberá ser usada la configuración por defecto)

cl_weather
mp_corpse_stay
mp_decals
max_shells
max_smokepuffs
fastsprites

Adicionales :

- *Desconexión:* Es considerada desconexión cualquier quiebre de conexión entre los jugadores, producto de sistema, redes, PC, problemas de energía.
- Protestas serán aceptadas SOLO del Team Leader. * Si un jugador no está de acuerdo con las reglas, debe expresarlo antes de iniciar el juego. En caso de no querer conectarse a cumplir con el equipo, será descalificado el equipo completo con la sola decisión del árbitro del encuentro.
- Dos advertencias significan la expulsión inmediata del Torneo.
- Esta prohibido terminantemente fumar y/o consumir elementos externos durante las partidas. Entre match y match pueden realizarse pausas para dichos consumos. El area de juego debe permanecer limpia.
- Es obligatorio el uso del GUI proporcionado para el evento.

VI.- Fallas o Situaciones Irregulares y Sanciones

No se permiten insultos o faltas de respeto hacia el contrincante. Este tipo de actitudes a juicio del árbitro constituyen una descalificación inmediata.

Se considerará como comportamiento no adecuado a cualquiera que vaya acompañado de una conducta violenta o agresión física y/o verbal hacia algún jugador, organizador o espectador, así como trato no adecuado a los mandos o los equipos.

El uso de "hacks", "cheats" o cualquier otra modificación del juego es causal de descalificación absoluta.

El referee puede ingresar a verificar la configuración en cualquier momento de considerarlo necesario.

En caso de FlashBugs/Fallas intencionales/Desconexiones intencionales se realizará un descuento de 3 puntos luego del match o se expulsará al jugador dependiendo del caso.

Otros causales de descalificación quedan a criterio del árbitro.



Si el match se ve interrumpido por cualquier motivo, (problemas con la PC, se cayó el server, se daño la red, etc.) el referee tendrá que seguir alguna de las siguientes alternativas siguiendo el caso:

Por problemas con periféricos de computador en general:

Se da pausa la partida al final del round y la partida quedará en el estado "Game Pending" hasta llegar a la solución del problema, sin compensación económica hacia el jugador o jugadores afectados por el problema.

Por desconexión de uno o más jugadores:

Los jugadores si tendrán compensación económica, por una interrupción en el juego. Dicha compensación queda a criterio del árbitro.

Si algún jugador se desconecta del juego involuntariamente, luego del tercer round, tendrá que avisarle al árbitro para detener la partida (Pause) al Final del round que se está jugando y se esperará a que el jugador regrese.

Todas las interrupciones antes del tercer round generan un reinicio automático del half.

VII.- Premios

Los premios para el equipo ganador de cada uno de los Clasificatorios realizados en : Trujillo, Huancayo y Arequipa, son el viaje a la Gran Final Nacional a realizarse en Lima, alojamiento durante los días del evento y alimentación básica, para 5 jugadores del equipo, de acuerdo a los cupos designados por cada ciudad/sede :

Trujillo : 3 Cupos de Equipo

Huancayo : 2 Cupos de Equipo

Arequipa : 3 Cupos de Equipo

Los pasajes son emitidos desde la ciudad que tuvo sede de la competencia, quedando a responsabilidad del jugador otros gastos de transporte que tuvieran que realizarse. En caso no pueda acudir un jugador, automáticamente se escoge al puesto siguiente en el Ranking. Si tampoco puede acudir, se declara vacante la posición.

Los Clasificados de Lima para la Gran Final Nacional no tendrán premios de transporte o acomodación. Los cupos para Lima son 8.

Los premios para los equipos ganadores de la Gran Final Nacional son como siguen :

- **Primer Lugar** : 1500 USD (Mil Quinientos y 00/100 Dólares Americanos)
- **Segundo Lugar** : 700 USD (Setecientos y 00/100 Dólares Americanos)



- **Tercer Lugar** : 350 USD (Trescientos Cincuenta y 00/100 Dólares Americanos)

Además de otros premios sorpresa por parte de los auspiciadores, los cuales se anunciarán en el momento y no forman parte de la lista de premios obligatorios a entregarse.

Los premios en efectivo se entregarán en un máximo de 30 días a partir de la gran final, con la emisión del respectivo cheque a nombre del representante del equipo ganador. De no ser mayor de edad, se emitirá a nombre del padre o apoderado luego de la firma de una declaración jurada.

VIII.- Adicionales

Otros adicionales no considerados en el presente documento, serán absueltos y determinados por **Gaming Services S.A.C.**, constituyendo desde ese instante parte integral de este Reglamento General.

LA ORGANIZACION