



exclusivo de Intercable

## **REGLAMENTO INTERGAME - COUNTER STRIKE**

---

### **1. Condiciones a cumplir para participar**

- 1.1. Sólo aquellos jugadores y clanes que estén formalmente registrados en un Cyberclub asociado a Intergame tendrán el privilegio de participar en los torneos, sean estos clasificatorios online, regionales o nacionales.
- 1.2. Los Organizadores de los torneos, empleados de los Cyberclubs, empleados de los Patrocinantes, jueces del torneo y voluntarios no son elegibles como jugadores para el Torneo.
- 1.3. Cualquier participante menor de 17 años debe proporcionar una autorización firmada por sus padres o representantes legales para poder participar. Dicha autorización deberá ser presentada al juez que supervise el encuentro antes del comienzo de este.
- 1.4. Los jugadores deben registrarse bajo su nombre y apellido legal. Los sobrenombres no podrán ser utilizados para registrarse en el torneo.
- 1.5. Los jugadores acuerdan no suministrar datos falsos, fraudulentos, identificaciones fraguadas o información engañosa. De hacer esto, el jugador será expulsado del torneo y no podrá participar en eventos futuros.
- 1.6. Intercable se reserva el derecho de difundir información que este considere que sea requerida para satisfacer cualquier ley, regulación, proceso legal o pedido de la autoridad gubernamental.
- 1.7. El jugador le brinda a Intercable y sus Sponsors un derecho a usar su nombre, ciudad y estado de residencia y fotografías para propósitos publicitarios, incluyendo el derecho a reproducir, usar, mostrar, exhibir y transmitir datos e imágenes obtenidos de los participantes durante el evento.
- 1.8. Logos previamente aprobados de sponsors, equipos y otras afiliaciones pueden ser usados en la ropa de los jugadores, siempre y cuando no contengan lenguaje vulgar o imágenes vulgares. Los participantes aceptan quitarse cualquier logo o marca corporativa si esto le es solicitado por un juez de Intergame.
- 1.9. Los participantes acuerdan no repartir folletos, ofrecer promociones de venta, vender o repartir productos, y/o realizar cualquier actividad comercial durante el desarrollo del torneo de Intergame.
- 1.10. Los participantes acuerdan que asistirán a los eventos de Intergame bajo su propio riesgo. Intergame no proveerá ningún personal de seguridad especializado ni personal médico para la protección del jugador.

### **2. Comportamiento de los jugadores y espectadores**

- 2.1. Jugadores y espectadores deben permanecer en silencio si se encuentran en el área de Torneo. Conversar es permitido pero debe ser en un tono moderado y a una distancia prudente de los contendientes. Estará

- estrictamente prohibido que los espectadores hablen con los jugadores durante el desarrollo de un encuentro, los espectadores no podrán alzar el tono de voz en la zona designada para el Torneo.
- 2.2. No se les permitirá a los espectadores que comprometan la integridad del encuentro mediante frases que indiquen la posición y/o acción de los demás jugadores.
  - 2.3. Los jugadores y espectadores se abstendrán al uso de palabras vulgares y obscenas mientras se encuentren en el Evento. Los apodos de los jugadores no pueden contener lenguaje vulgar o comprometedor que incomode a la audiencia del evento. Bajo ningún concepto los competidores podrán "provocarse". Estas condiciones deber cumplirse inclusive durante el desarrollo del encuentro utilizando la herramienta chat del juego.
  - 2.4. Se espera que los equipos y los jugadores compitan profesionalmente. Abandonar un encuentro a propósito, sabotear mediante interrupciones o demostrar poco interés en el desempeño de su encuentro será tomado como actitud antideportiva, causando la descalificación inmediata de los entes involucrados.
  - 2.5. El consumo o posesión de bebidas alcohólicas o drogas ilegales está estrictamente prohibido en el área del evento y áreas cercanas. Cualquier droga prescrita debe ser guardada en su envase original. Los jugadores acuerdan presentar cualquier prescripción de ser solicitado por representante del evento. Violaciones a esto serán reportadas a las autoridades locales. Se prohibirá la participación a cualquier jugador que se encuentre bajo la influencia del alcohol o drogas ilegales. La promoción y venta de productos que puedan mejorar el desempeño de los jugadores está estrictamente prohibida.

### **3. Violación de reglas**

- 3.1. Los jugadores acuerdan, sin limitaciones, respetar las reglas y regulaciones establecidas por Intercable. Cualquier falta a esto significará la inmediata descalificación del jugador y la exclusión del evento.
- 3.2. Manipular algún software o hardware relacionado con el Evento del lado del servidor, incluyendo pero no limitándose a un crash intencional, modificaciones ilegales de resultados o actos parecidos causarán la descalificación inmediata del Jugador y su equipo.
- 3.3. Cualquier acción que los Jueces consideren como una violación de las reglas de comportamiento ameritará una amonestación verbal. Si esta actitud se repite la descalificación del Jugador será de inmediato.
- 3.4. Cualquier tipo de reclamo o protesta debe ser efectuada únicamente por el capitán del equipo dirigiéndose a los Jueces en forma decente y con un tono de voz moderado. No se aceptarán reclamos vulgares y sin razón. En caso de que el Jugador irrespete la integridad del Juez, quedará él y su equipo descalificado inmediatamente.
- 3.5. Cualquier acto por parte del Jugador que comprometa la ética del torneo, incluyendo pero no limitándose a desconexiones intencionales de equipos y cables, saboteo general, dará como resultado la descalificación inmediata del Jugador.

### **4. Warnings y descalificaciones**

- 4.1. Los jugadores y/o equipos recibirán un warning en el caso de incumplir involuntariamente alguna de las reglas aquí descritas.

- 4.2. Un segundo warning a un jugador y/o su equipo podrá suponer la descalificación del jugador y/o el equipo de la competición.
- 4.3. El incumplimiento intencionado de alguna de las reglas aquí descritas comportará la descalificación directa del jugador/es y/o equipo/s implicado/s.
- 4.4. La utilización de 'cheats' por parte de un jugador causará la expulsión del equipo completo de por vida.

## **5. Propiedad intelectual**

- 5.1. Grabaciones, transmisiones, streams de video y audio, archivos o imágenes de los torneos de Intergame son exclusiva propiedad de Intergame. El uso no autorizado de este material está prohibido.
- 5.2. Intergame se reserva el derecho de reproducir, archivar, publicar, mostrar, transmitir y exhibir para propósitos promocionales, cualquier artículo, video, programa, fotografía o arte de cualquier evento de Intergame.

## **Del torneo de Counter Strike**

### **6. Juego a utilizar y versión**

Juego: Half-Life® - © Valve Software.

Versión: 1.1.0.10

Mod: Counter-Strike

Versión del Mod: 1.5

### **7. Desarrollo de los encuentros**

- 7.1. Los equipos podrán presentar una alineación que contenga reservas. Dichas reservas no podrán estar registrados con otros clanes que participen en alguno de los eventos.
- 7.2. Para poder participar en cada uno de los encuentros, los equipos deberán presentarse con 5 jugadores media hora antes de la hora estipulada por la organización para el comienzo del juego.
- 7.3. Los encuentros, compuestos por 2 medias partes de 12 rondas cada una, se jugarán en un solo mapa.
- 7.4. En cada media parte, los equipos desarrollarán el rol de contra-terroristas y terroristas. Se realizará un sorteo para determinar que equipo comenzará el encuentro con que rol.
- 7.5. El resultado del encuentro vendrá determinado por el número de rondas conseguidas por cada uno de los equipos en ambas partes.
- 7.6. En el caso de ser necesario un desempate, se jugarán prórrogas (2 medias partes de 3 rondas cada una) hasta determinar el ganador del encuentro.
- 7.7. Si un encuentro es interrumpido por factores externos (problemas con el servidor, red, equipos etc.) este se reanudará según lo expuesto a continuación:
  - 7.7.1. Si el problema acontece antes de la finalización de la primera ronda, la media parte se reanudará desde el principio.
  - 7.7.2. Si el problema aparece después de la finalización de la primera ronda, se reanudará la media parte hasta completar el total de 12 rondas. Los resultados obtenidos antes y después de la interrupción se sumarán hasta completar el marcador.

- 7.7.3. No existirá compensación por el dinero ganado/perdido como consecuencia de los problemas expuestos en el punto 3.7.
- 7.8. Si uno o varios jugadores experimentan problemas individuales con su PC, conexión, etc. será posible pausar el match para facilitar la reconexión de los jugadores afectados. El uso abusivo de la capacidad de pausar el match podrá ser sancionado por la organización.

## **8. Configuración y periféricos**

- 8.1. No será posible utilizar ningún fichero de configuración personalizado.
- 8.2. No será posible utilizar la consola del juego para realizar modificaciones por parte de los jugadores.
- 8.3. No será posible utilizar software externo que interactúe con el juego.
- 8.4. Los jugadores no podrán modificar las opciones de configuración del sistema operativo.
- 8.5. Los jugadores deben traer sus propios audífonos. No se podrán utilizar parlantes o cornetas.
- 8.6. Teclados y mouse serán provistos por los organizadores del torneo.

## **9. Reglas de los encuentros**

- 9.1. Cada ronda tendrá un máximo de tiempo de 3 minutos, cada juego durará 12 rondas, cada encuentro poseerá 2 juegos.
- 9.2. Los equipos tendrán la obligación de participar en un juego como Terroristas y en el otro como Contra-Terroristas.
- 9.3. El equipo ganador se determinará por el número total de partidas ganadas. No obstante, si existe un empate en un encuentro de la serie clasificatoria o posterior, el servidor se reiniciará inmediatamente y se realizarán dos (2) juegos de cinco (5) rondas cada uno, en este caso el primer equipo en derrotar 6 veces a su contrincante será el ganador del encuentro. Durante la serie preliminar no hay desempates.
- 9.4. Un Juez del Torneo determinará con una moneda cuál de los equipos será Terroristas en la primera ronda si los capitanes de los equipos no logran llegar a un acuerdo.
- 9.5. Antes de realizar el encuentro, se otorgarán 10 minutos de precalentamiento para ambos equipos. Durante ese tiempo los jugadores deberán quedarse en sus bases y esperar a que todos se unan a los equipos correspondientes. Una vez finalizado este precalentamiento un Juez del evento dará la señal para comenzar el encuentro y será reiniciado el servidor.
- 9.6. Los jugadores deberán ser puntuales a la hora de sus encuentros. Si un equipo no asiste al evento o se ausenta por más de 15 minutos de la hora pautada para su encuentro, perderá automáticamente por "forfeit", a menos que tengan un jugador de reserva, esto se debe a que 5 jugadores, no menos, de un equipo son necesarios para comenzar el encuentro.
- 9.7. Ningún equipo podrá modificar su formación durante el desarrollo del torneo. Sin embargo, si un jugador desea retirarse del Torneo, el equipo al que pertenecía podrá seguir compitiendo sin él. Ningún jugador puede reemplazar al jugador retirado, faltar a esta regla causará la descalificación inmediata del equipo.
- 9.8. No se les permitirá a los equipos realizar pausas por su voluntad durante los encuentros.

- 9.9. No será otorgado tiempo adicional de calentamiento a aquellos equipos de contengan jugadores que posean problemas con los drivers de sus dispositivos periféricos si no llegan a solucionarlos antes del tiempo reglamentario de 15 minutos.
- 9.10. Solo el capitán del equipo tendrá el privilegio para poder mandar mensajes públicos (messagemode1). Este punto aplica inclusive cuando el jugador dentro del juego está muerto. El uso de messagemode1 por cualquier otro miembro del equipo puede resultar como un forfeit o la pérdida del encuentro, a menos que se demuestre que no fue intencional. Los otros miembros del equipo deberán enviar única y exclusivamente mensajes a su equipo utilizando messagemode2 durante el encuentro, de igual manera este punto aplica inclusive cuando el jugador dentro del juego está muerto.
- 9.11. Solo el capitán del equipo tendrá el privilegio de hablar con el Juez.
- 9.12. Los miembros de un mismo equipo se podrán comunicar entre sí verbalmente (sistema de comunicación interno del juego) si los jugadores se encuentran con vida o si todos están muertos dentro del juego.
- 9.13. Los jugadores no podrán utilizar la técnica conocida como "strafe jumping", ni podrán lanzar bombas por encima del "ceiling" de ciertos mapas, valiéndose de una falla en el juego. Incurrir en esta falta puede resultar en forfeit o la pérdida del encuentro.
- 9.14. Todos los "binds" o asignación de teclas deben ser manejados a través de la interfaz gráfica, no podrá bajarse la consola en ningún momento.
- 9.15. Los jugadores no podrán cambiar el brillo, contraste y gamma del sistema operativo, ya que estos han sido ajustados a sus valores apropiados por los jueces del torneo. El brillo del monitor puede ajustarse dentro de los valores razonables.

## **10. Variables de configuración**

### 6.1. Opciones del cliente:

```
rate : 25000  
cl_updaterate : 101  
cl_cmdrate : 101  
ex_interp : 0.1
```

### 6.2. Opciones del servidor:

```
mp_autokick 0  
mp_autocrosshair 0  
mp_autoteambalance 0  
mp_buytime .25  
mp_consistency 1  
mp_c4timer 35  
mp_fadetoblack 1  
mp_falldamage 0  
mp_flashlight 1  
mp_forcecamera 3  
mp_friendlyfire 1  
mp_freezetime 10  
mp_fraglimit 0  
mp_hostagepenalty 0  
mp_limitteams 6  
mp_logfile 1
```

mp\_logmessages 1  
mp\_logdetail 3  
mp\_maxrounds 0  
mp\_playerid 1  
mp\_roundtime 3  
mp\_startmoney 800  
mp\_timelimit 999  
mp\_tkpunish 0  
mp\_winlimit 0  
sv\_aim 0  
sv\_airaccelerate 10  
sv\_aimove 1  
sv\_allowdownload 0  
sv\_clienttrace 1.0  
sv\_clipmode 0  
sv\_allowupload 0  
sv\_cheats 0  
sv\_gravity 800  
sv\_maxrate 25000  
sv\_maxspeed 320  
sv\_maxupdaterate 101  
sys\_ticrate 10000  
decalfrequency 60  
pausable 1  
log on  
decalfrequency 60  
edgefriction 2  
host\_framerate 0

### 6.3. Mapas oficiales:

de\_aztec  
de\_cbble  
de\_dust2  
de\_inferno (nueva versión)  
de\_nuke  
de\_prodigy  
de\_train  
de\_clan1\_mill  
de\_clan2\_fire