

REGLAMENTO TEMPORADA THOT DE ESPORTS COUNTER STRIKE 2

Este documento describe las reglas que deben seguirse en la competencia.

El conocimiento total de este Reglamento corre por cuenta del participante, es decir, si por negligencia o desconocimiento del Reglamento se cometiera una infracción, el inscripto no tiene derecho a réplica. Esté atento, pues nuestras reglas están en constante actualización para mejorar el funcionamiento de las competencias.

Se debe recordar que es siempre el organizador del torneo quien tiene la última palabra, y que las decisiones que no son específicamente atendidas o detalladas en este libro de reglas puede ser tomado en casos extremos para preservar el fair play y el deportivismo.

Cada jugador es libre de abandonar la competencia en cualquier momento, debiendo notificar por el medio de comunicación establecido al organizador.

Las inscripciones estarán abiertas desde el 25 de Junio hasta el 6 de Julio de 2025 inclusive. Las partidas se desarrollarán desde el 7 de Julio hasta la final que se disputará el 27 de julio. Las fechas tentativas y formato de competencia son las siguientes y están sujetas a modificaciones:

Fase de grupos: Lunes 7/7 al miércoles 16/7. BO1

Eliminatorias: Jueves 17/7 al viernes 25/7. BO3

Semifinales: Sábado 26 de julio. BO3

Gran Final: Domingo 27 de julio. BO3

Las eliminatorias se desarrollarán al mejor de 3 partidas

1. Definiciones

1.1. Equipos y jugadores

Para participar en nuestros eventos, el equipo debe tener al menos 5 jugadores y hasta un máximo de 7 jugadores.

No podrán participar aquellos equipos que tengan tres jugadores o menos registrados, o bien, que tengan jugadores con sanciones por el anticheat de Valve.

1.2. Administración del torneo del torneo

Los administradores serán responsables de la comprensión y aplicación de las normas. En el caso de cualquier inconveniente en la aplicación de las reglas debido a errores humanos (administradores), nos reservamos el derecho de corregir, ya sea revirtiendo los resultados o aplicando las sanciones apropiadas incluso después de la fecha de ocurrido para mantener el estándar del evento para todos los participantes.

2. General

2.1. Cambios en las reglas

La Administración del Torneo se reserva el derecho de cambiar o eliminar reglas, sin previo aviso, en casos de emergencia o situaciones que puedan dificultar el buen desarrollo del evento. Las nuevas reglas se publicarán en este libro con sus fechas de actualización. La actualización se informará a través del discord oficial de la competencia.

2.2. Contacto con los Administradores del Torneo

Los participantes pueden ponerse en contacto con los administradores del torneo a través del discord oficial de la competencia mediante el uso de tickets en el apartado de "abrir-ticket".

2.3. Código de conducta

Todos los participantes en los eventos de Temporada THOT de Esports aceptan comportarse de manera adecuada y respetuosa con los demás. La ofensa a cualquier participante o integrante del staff será evaluada por el administrador y puede resultar en una advertencia o castigo directo para el equipo infractor. En caso de reincidencia, el equipo será descalificado de la competencia y todos sus partidos serán anulados.

Si hay una infracción por parte de dos equipos, independientemente del orden, el administrador decidirá si los equipos serán descalificados. La partida deberá finalizar, y allí el administrador tomará la decisión sobre su resultado.

2.4. Transmisión de partidos

Los equipos no pueden negarse a que THOT y sus socios autorizados transmitan sus partidos. La transmisión solo puede ser rechazada por la dirección del torneo.

2.5. Cuenta del juego

Cada jugador debe jugar con su cuenta del juego original.

Otras personas no pueden acceder a la cuenta de un jugador para participar de un partido oficial. Si se prueba el acto, el jugador involucrado y el equipo que lo utilizó serán descalificados de los torneos actuales.

Los materiales proporcionados por plataformas de terceros no se toman como prueba. La evidencia está restringida a la organización para evitar obstaculizar el intento de eludir nuestro método de evaluación.

2.6. Número de jugadores por equipo

Se permite hasta 7 usuarios dentro del equipo, y deberán ser mínimo tres jugadores de nacionalidad o residencia uruguaya en cada partida.

2.7. Cambio de jugadores en el equipo

Los 5 jugadores oficiales de un equipo ("equipo base") serán los que participen en el primer partido del equipo en el evento.

Solo se permite intercambiar a 2 jugadores durante el evento.

Un jugador del equipo base no puede competir por dos equipos, excepto en situaciones contempladas por la administración.

Cualquier violación de la regla debe informarse a la administración del torneo inmediatamente a través de los canales de contacto en el punto 2.2.

2.8. Número mínimo de jugadores por equipo

Se considerará abandono cuando un equipo tenga menos de 4 jugadores presentes durante la partida.

2.9. Programación de los partidos

En instancias donde sea posible programar los partidos entre dos equipos, deberán hacerlo a través de un ticket mediante discord notificando a los administradores.

2.10. Ausencia del equipo y número mínimo de jugadores en el partido

Se declarará derrota para el equipo que está ausente, no finaliza los vetos o no hace clic en el botón "Aceptar" en la página de la partida dentro de los 15 minutos después de la hora programada. Ambos equipos deben tener 5 jugadores en el servidor para que comience el partido. Si el equipo no tiene a su equipo completo en el servidor dentro de los 30 minutos posteriores a la hora programada, el administrador del evento debe ser notificado a través de un ticket en el discord para verificar la situación. Si aún así la partida no comienza, el equipo con mayoría de jugadores en el servidor recibirá la victoria por WO.

2.11. Calendario y duración de los eventos

La administración puede cambiar el inicio y el final del evento de acuerdo a factores internos o externos. Esta información estará siempre actualizada en el discord oficial de la competencia.

2.12. Cheat y fraude

En caso de sospecha, se debe presentar una queja mediante ticket en discord.

Todas las quejas son analizadas por un comité de evaluación específico en un plazo máximo de 5 días hábiles. Si hay una decisión unánime entre los miembros del comité, el jugador analizado y su equipo serán descalificados de la competición.

Al participar en nuestros campeonatos, acepta que la decisión es absoluta e indiscutible. Cuando jugas en Temporada THOT de Esports, aceptas que este comité es totalmente competente para analizar a los jugadores y definir si son tramposos o no.

Todas las cuentas que estén vinculadas al jugador dado como tramposo o estafador serán prohibidas. Todas las cuentas que cree en el futuro serán prohibidas.

Los equipos que tengan jugadores suspendidos por trampa o fraude serán descalificados de todos los eventos de la temporada.

En el caso de que un jugador sea suspendido luego de finalizado un evento, los resultados previos a la suspensión no se cambiarán.

2.13. Falla del sistema y servidores

En caso de una falla del sistema, los equipos deben detener el juego e informar a un administrador a través del discord para decidir qué se hará. Cuando un partido se detiene, el administrador intentará restaurar el partido, si no es posible, el partido se reiniciará independientemente del resultado actual.

2.14. Latencia elevada y loss en el servidor

Si 3 o más jugadores de un equipo o 6 en el total del partido tienen una latencia superior a los 110 ms, se permitirá reprogramar el partido (si así lo desean) de mútuo

acuerdo con la administración y entre los equipos. Si no hay acuerdo entre los equipos, la organización determinará una nueva fecha/hora. El equipo que se encuentre ausente será derrotado por WO.

2.15. Caída del servidor

La administración intentará restaurar el juego en la ronda anterior a la caída, si es posible. Si no existe la posibilidad, el juego se reiniciará desde 0x0. Si alguno de los equipos no está de acuerdo con esta medida, se aplicará WO.

Reprogramaciones:

Si es necesario por cualquier motivo reprogramar el partido, se realizarán nuevos vetos.

2.16. Baja del equipo

Un equipo que no se presente en tres partidos o cuyos resultados hayan sido convertidos manualmente a 1x0 por los administradores, será considerado abandono. Todos sus partidos durante la temporada tendrán su puntuación cambiada a 0-0 para no afectar el balance de rondas del torneo. Si el capitán o el entrenador informa que un equipo se ha retirado del campeonato, esta decisión no puede revertirse. El equipo no será descalificado si se informa después de la creación de los partidos de playoffs, en cuyo caso el equipo perderá por WO 1x0.

2.17. Premios

1º Puesto: 1000 USD en efectivo.

2º Puesto: 500 USD en efectivo.

Además los cuatro (4) semifinalistas clasifican al próximo torneo invitacional THOT 15 años en LATU (Laboratorio Tecnológico del Uruguay, en la ciudad de Montevideo).

2.18. Espectadores

Solo los jugadores y entrenadores de los equipos que participan en el partido pueden estar en los servidores del juego. El GOTV está permitido solo para usuarios

autorizados.

Si se encuentran amigos de un equipo en el GOTV y el equipo contrario informa con evidencia, el resultado se revertirá a WO a favor del equipo perjudicado.

2.19. Criterios de desempate en fase de grupos

El primer criterio que se utilizará será el enfrentamiento directo entre dos equipos. Si hay empate entre tres equipos, y no sea posible determinar las posiciones mediante enfrentamiento directo, se utilizará el saldo de rondas para determinar el primer puesto, y el enfrentamiento directo para determinar el segundo y tercero.

Si no hay forma de romper el empate, se jugará un partido entre los equipos involucrados, para definir la ubicación de los equipos.

3. Reglas específicas del CS2

3.1. Mapas Elegibles

Train

Anubis

Ancient

Nuke

Mirage

Inferno

Dust II

3.2. Partidos al mejor de un mapa (BO1)

Los equipos deberán vetar un mapa por vez hasta que solo quede uno, el mapa sobrante será el jugado.

3.3. Partidos al mejor de tres mapas (BO3)

El equipo A veta un mapa;

El equipo B veta un mapa;

El equipo A elige un mapa (el equipo rival elegirá el lado donde iniciará en ese mapa); El equipo B elige un mapa (el equipo rival elegirá el lado donde iniciará en ese mapa); El equipo A veta un mapa;

El equipo B veta un mapa;

En caso de empate, el mapa restante se utilizará para la tercera partida (el lado se decidirá mediante un knife round).

3.4. Uso de la pausa

Cuando sea necesario, el equipo debe usar el comando "!pause" que detendrá el juego en el próximo freezetime.

Los jugadores deben informar el motivo de la pausa en el chat del servidor.

Se permite el uso de 4 pausas tácticas de 40 segundos cada una por equipo.

Se permite el uso de 1 pausa técnica de hasta 10 minutos por partido para cada equipo. Si el equipo abusa de la función de pausa, se debe llamar al administrador a través del botón "Llamar al administrador" en la página de la partida durante el juego, no se aceptarán quejas posteriores.

3.5. Uso de bugs y glitches

El uso intencional de bugs, fallas o errores en el juego será evaluado por la administración y el equipo será penalizado con la victoria del oponente por 1-0.