

## 2 CS:GO Reglas específicas del juego 2.1

### Versión del juego

La competición utilizará la última versión disponible del cliente del juego.

### 2.3.1 Mapa de la competición

La competición se jugará en el pool de mapas competitivo actual (Valve Active Duty Map Group) que consta de los siguientes mapas:

- Dust2 (de\_dust2)
- Inferno (de\_inferno)
- Mirage (de\_mirage)
- Nuke (de\_nuke)
- Overpass (de\_overpass)
- Ancient (de\_ancient)
- Vértigo (de\_vertigo)

El proceso de selección de mapas en línea tendrá lugar a la hora especificada por la administración del torneo en la plataforma designada por ellos, por ejemplo en Discord, vetoBot o en el servidor proporcionado por ECL

Los participantes serán notificados de la plataforma con antelación. En el caso de los partidos abiertos de clasificación en línea, este proceso se iniciará normalmente 15 minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Para todos los demás partidos en línea, este proceso suele comenzar 60 minutos antes de la hora de inicio del partido. Si un equipo llega 5 minutos tarde a la hora de inicio de la selección de mapas anunciada, sus selecciones y/o prohibiciones restantes serán aleatorias por la administración del torneo.

### 2.3.4 Partidos al mejor de uno (Bo1)

El equipo mejor clasificado decide si será el Equipo A o el Equipo B. El Equipo A comienza el proceso y el orden de prohibición/elección es el siguiente

1. El equipo A elimina un mapa.
2. El equipo B elimina dos mapas.
3. El equipo A elimina dos mapas.
4. El equipo B elimina un mapa.
5. Se juega el mapa restante.

Los lados iniciales del mapa se determinan mediante una ronda de cuchillos.

### 2.3.5 Partidos al mejor de tres (Bo3)

El equipo mejor sembrado decide si será el Equipo A o el Equipo B. El Equipo A comienza el proceso y el orden de prohibición/elección es el siguiente

1. El equipo A elimina un mapa.
2. El equipo B elimina un mapa.
3. El equipo A elige un mapa.
4. El equipo B elige un mapa.
5. El equipo A elimina un mapa.
6. El equipo B elimina un mapa.
7. El mapa restante se juega como decisivo, si es necesario.

Cada equipo decide los lados iniciales en el mapa elegido por su oponente. Los lados iniciales en el último mapa se determinan mediante una ronda de cuchillos.

### 2.3.6 Partidos al mejor de cinco (Bo5)

El equipo mejor clasificado decide si será el Equipo A o el Equipo B. El Equipo A comienza el proceso y el orden de prohibición/elección es el siguiente

1. El equipo A elimina un mapa.
2. El equipo B elimina un mapa.
3. El equipo A elige un mapa.
4. El equipo B elige un mapa.
5. El equipo A elige un mapa.
6. El equipo B elige un mapa.
7. El mapa restante se juega como decisivo, si es necesario.

Cada equipo decide los lados iniciales en el mapa elegido por su oponente. Los lados iniciales en el último mapa se determinan mediante una ronda de cuchillos.

### 2.3.7 Partidos al mejor de cinco (Bo5) con ventaja

El equipo que viene del bracket inferior decide si será el Equipo A o el Equipo B. El Equipo A comienza el proceso y el orden de prohibición/elección es el siguiente

1. El equipo A elimina un mapa.
2. El equipo B elimina un mapa.
3. El equipo A elige un mapa.
4. El equipo B elige un mapa.
5. El equipo A elige un mapa.
6. El equipo B elige un mapa.
7. El mapa restante lo gana por defecto el equipo con ventaja

Cada equipo decide los lados iniciales en el mapa elegido por su oponente. Los lados de salida en el último mapa se determinan mediante una ronda de cuchillos.

### 2.8.2.1 Pausa técnica

Si un participante tiene un problema que le impide seguir jugando, puede utilizar la función de pausa. La función de pausa técnica se puede llamar escribiendo ".tech". El participante tiene que anunciar el motivo de la pausa antes o inmediatamente después de pausar el

partido. Durante la pausa técnica, los auriculares deben permanecer encendidos. A menos que la administración del torneo indique específicamente lo contrario a los participantes, cualquier forma de comunicación, incluyendo, pero sin limitarse a ello, el texto, la voz o cualquier forma de comunicación no verbal entre jugadores y entrenadores está estrictamente prohibida durante una pausa técnica.

#### 2.8.2.2 Tiempo muerto

Cada participante puede solicitar un tiempo muerto de treinta (30) segundos hasta cuatro (4) veces por mapa. Los tiempos muertos pueden ser invocados por los participantes a través del sistema de votación en el juego (ESC → Llamar a votación → Llamar a tiempo muerto táctico). Los participantes pueden pedir los cuatro tiempos muertos a la vez, llamándolos todos individualmente una vez que el tiempo muerto anterior haya expirado. Los participantes no recibirán tiempos muertos adicionales en la prórroga, pero los tiempos muertos no utilizados pueden seguir utilizándose.

#### 2.10.4 Uso de bugs y glitches

Está prohibido el uso intencionado de bugs, glitches o errores en el juego. Queda a discreción de la administración del torneo si el uso de dichos bugs ha tenido o no efecto en la partida, y si otorgarán o no rondas, o la partida, al equipo contrario, o si forzarán la revancha. El uso de los siguientes bugs está estrictamente prohibido. Si algún fallo utilizado no aparece en esta lista, queda a discreción de la administración del torneo si es necesario o no un castigo:

Moverse por zonas recortadas en las que el movimiento no está previsto por el diseño del mapa (cualquier pared, techo, suelo, etc).

- No se puede colocar la bomba en un lugar donde no se pueda desactivar
- Colocar la bomba de forma que nadie pueda oír el pitido, o el sonido de colocación.
- Ponerse encima de los compañeros de equipo cuando tales acciones permitan al jugador asomarse por encima, por debajo y/o a través de un objeto sólido (por ejemplo, pared, caja, techo) que no debería ser posible según el diseño del mapa.
- Caminar por píxeles. Se considera que un jugador camina por los píxeles si se sienta o se pone de pie sobre píxeles invisibles en el mapa, donde no hay un borde visible.
- Interrumpir cualquier característica del mapa con el uso de objetos (por ejemplo, detener el tren en Overpass).

Se recomienda comprobar con la administración del torneo si un determinado bug o glitch se considera ilegal o no.

Los siguientes bugs están explícitamente permitidos:

- Desactivar la bomba a través de paredes y objetos, etc.
- El llamado "surf" en los tubos.
- Molotovs que se propagan por el terreno
- Los llamados lanzamientos a distancia de granadas "infinitas".

La administración del torneo se reserva el derecho, con carácter retroactivo o no, de añadir más bugs a la lista de bichos explícitamente permitidos.