2º Torneo de eSports FCYT CdelU

ORGANIZACIÓN Y OBJETIVO: El torneo es organizado por la Subsecretaría de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil de la Facultad de Ciencia y Tecnología (FCyT) Sede Concepción del Uruguay de la Universidad Autónoma de Entre Ríos, junto a la Rama Estudiantil de la IEEE FCyT; en adelante como EL ORGANIZADOR, y tiene como objetivo generar un espacio de recreación e interacción entre los alumnos de nuestra Facultad.

<u>VIGENCIA</u> – El 2º torneo eSports se llevará a cabo el día 28 de agosto de 2019 de 15:00 a 18:00hs en el laboratorio de informática de la FCyT Sede Concepción del Uruguay. En el caso de que sea necesario, se sumará una fecha más de torneo para disputar la final.

<u>PARTICIPACIÓN</u> - La Participación en este entretenimiento implica el íntegro conocimiento y aceptación de estas Bases y Condiciones (en adelante "las Bases"). El ORGANIZADOR tendrá el derecho de definir, establecer e interpretar aquellas situaciones o circunstancias que no estén expresamente previstas en las presentes Bases, sin afectar la esencia del Entretenimiento. El Organizador podrá prorrogar el periodo de juego, informando dicho cambio a todos quienes hayan participado en el mismo. El ORGANIZADOR podrá suspender definitiva o transitoriamente el Entretenimiento, como así también introducir las modificaciones que juzgue convenientes en cuanto a las condiciones, características y plazos del mismo, en caso de configurarse el supuesto caso fortuito o fuerza mayor, con la finalidad de preservar los derechos adquiridos de los participantes.

Modo de juego y relacionados

Bando inicial - Ronda de cuchillos

Para decidir quién empieza a jugar en el bando Terrorista o Anti-Terrorista, se juega una ronda de cuchillos, en la que todos los jugadores poseen un cuchillo como única arma. El equipo que gane la ronda de cuchillos podrá elegir en qué bando quieren empezar.

Ajustes de la partida / Ajustes del servidor

Todos los mapas se juegan con las opciones de juego competitivo. El número máximo de rondas es 30. Si un equipo gana 16 rondas, gana el mapa. Si los equipos están empatados 15:15, se aplican los ajustes del tiempo extra.





Ajustes de la partida modalidad reducida / Ajustes del servidor

Todos los mapas se juegan con las opciones de juego competitivo aplicando un aumento en el oro base inicial y una reducción en el tiempo de compra. El número máximo de rondas es 16. Si un equipo gana 9 rondas, gana el mapa. Si los equipos están empatados (08:08) se aplican los ajustes del tiempo extra.

Ajustes del tiempo extra

Si un partido está empatado tras 30 rondas (15:15), o bien, (08:08) el tiempo extra empieza de forma automática.

Los tiempos extra se juegan a un máximo de tres rondas (3 rondas en cada lado) y un dinero inicial de 16.000. Si ambos equipos siguen estando empatados después del tiempo extra, dicho tiempo extra continuará con las mismas condiciones hasta que haya un claro ganador.

Capturas de pantalla

Cada equipo tiene que hacer una captura de pantalla de la tabla de puntuaciones después del fin de cada mapa, para que se vea claramente cuál ha sido la puntuación y qué equipo ha ganado.

Rotación de Mapas

Dust2 Inferno Mirage Overpass

Cache

Elección del mapa

Cada equipo elimina un mapa, y seleccionará uno a predilección, luego de la ronda de cuchillos el ganador seleccionará uno entre los 3 o 4 restantes.

Fallo del servidor

En el caso que el servidor falle y se pierda la puntuación, debe cargarse el mapa de nuevo y las puntuaciones serán restauradas o contabilizadas manualmente por los árbitros.

Falta de tiempo / Problemas de fuerza mayor

En caso de problemas de fuerza mayor, improvistos o carencia de tiempo el torneo será reprogramado, las puntuación guardadas y la competencia se dividirá en 2 (o más)





Reglamento Liga Universitaria eSports – CS:GO 2019

etapas, informando con las máxima anticipación posible a todos los concursantes de los motivos y la fecha de la próxima ronda.

Participantes, equipos y conducta.

Participantes con equipo

Sólo los jugadores 18 años o más podrán participar en el torneo, estos mismos deberán pertenecer a alguna de las instituciones académicas universitarias de Concepción del Uruguay, los equipos deben ser conformados principalmente por alumnos de la Facultad de Ciencia y Tecnología Sede Concepción del Uruguay.

Participantes sin equipo

En caso de querer participar y no poseer equipo, el jugador podrá contactarse con la organización vía mail: bienestarcdelu@fcyt.uader.edu.ar y/o ieee.uader@gmail.com Asunto: "Participante Torneo eSports" o aproximarse a la FCyT Sede Concepción Del Uruguay (25 de Mayo 385) y realizar la inscripción pertinente en el Área de Bienestar Estudiantil (1° piso). A los mismos se los anotará en una lista y se los organizará en equipos al azar o se los pondrá en contacto con equipos sin suplente para participar con éstos.

Equipos

Los equipos deben estar conformados por al menos 5 (cinco) integrantes. Éstos pueden poseer suplentes, coach y capitán, siendo este último un integrante de la plantilla de los 5 principales. Dentro del equipo debe haber un mínimo de 3 (tres) alumnos de FCYT UADER, con un máximo de 2 alumnos de otra institución de la ciudad.

Suplentes

Los equipos podrán tener hasta dos (2) suplentes en su alineación junto con sus 5 (cinco) titulares. Tanto los suplentes como titulares deben estar inscriptos en la alineación del equipo antes del comienzo el torneo.

Capitán

Si eres el capitán de tu equipo serás el responsable de tomar, en caso de que sea necesario, las decisiones o reclamos en nombre de todo el equipo.

Coach

Para ser coach tienes que estar incluido en la alineación del equipo antes del comienzo del partido, podrás mantener diálogo con el mismo exclusivamente durante los tiempos de compra y, al igual que el equipo en juego, tienes terminantemente prohibido abandonar el sector de computadoras de tu equipo.





Reglamento Liga Universitaria eSports - CS:GO 2019

Horarios

Los partidos no se podrán reprogramar y deberán jugarse en el horario del clasificatorio establecido, siempre contando con un margen de asistencia de 15 minutos previos al horario pactado para agilizar la organización.

Puntualidad

Si un equipo no está listo para empezar a jugar 5 minutos después del tiempo establecido, el otro equipo podrá solicitar ser proclamado ganador del partido a la administración del torneo. El horario preestablecido para los partidos puede cambiar debido a retrasos en el torneo o a la finalización de partidos anteriores pendientes.

Conducta

No están tolerados ni los insultos ni las conductas ofensivas por parte de ningún jugador. Éstas podrán derivar en la expulsión del jugador o incluso en la descalificación de todo el equipo.

Consultas

Ante cualquier tipo de duda o consulta, ponerse en contacto con el Área de Bienestar Estudiantil de FCYT Sede Concepción del Uruguay de la UADER vía mail: bienestarcdelu@fcyt.uader.edu.ar o aproximarse a la institución, ubicada en 25 de Mayo 385. Ó comunicarse con los integrantes del IEEE vía mail ieee.uader@gmail.com / Asunto: "Consulta Torneo eSports".



