



## **NORMATIVA LAN CUP COUNTER-STRIKE 2 OWN ZARAGOZA 2025**

### **1. GENERAL**

- 1.1 Condiciones de participación en la competición.
- 1.2 Restricción de edad.
- 1.3 Inscripción.
- 1.4 Cuenta de juego.
- 1.5 Mapas.

### **2. Formato de la competición y gestión de enfrentamientos**

### **3. Premios**

- 3.1 Distribución del premio.
- 3.2 Pago de premios.

### **4. Otras regulaciones**

- 4.1 Overtime.
- 4.2 Desconexión y reinicio de ronda.
- 4.3 Pausa táctica.
- 4.4 Configuración de la partida.
- 4.5 Trampas / Hacks / Glitches / Bans.
- 4.6 Retransmisiones en directo.

### **5. Código de conducta**

### **6. Derecho de modificar y aceptación del reglamento**

## 1. GENERAL

### 1.1 Condiciones de participación en la competición

Todos los participantes deben leer y aceptar este reglamento.

Es **obligatorio realizar el Check-In** de manera presencial en el puesto Info Esports de la Zona LAN para confirmar la participación. Se tendrá que realizar como máximo, 1 hora antes del inicio de la competición.

Toda la comunicación referente a la competición se llevará a cabo a través de [Discord](#). Será obligatorio que todos los capitanes estén en [Discord](#) para recibir anuncios sobre la competición y para mantener una comunicación con el equipo rival.

*El torneo no se realizará si no hay al menos **8 equipos inscritos**.*

La participación en el torneo será gratuita para los asistentes a la zona LAN. Cada jugador participa desde su propio ordenador y periféricos. Cada jugador sólo podrá participar en un único equipo. Cada equipo tendrá un **máximo de 5 jugadores, un suplente y un entrenador**. Cada equipo contará con un **capitán**, quien será el encargado de comunicarse con la administración sobre resultados, horarios y cualquier información referente a la competición.

*La competición se llevará a cabo en la última versión estable del juego.*

Después de cada mapa en los partidos **BO3-BO5**, seremos flexibles en cuanto al descanso siempre y cuando no haya retraso en el horario. Cada descanso será de **5 minutos**. Si pasado ese tiempo un equipo no está listo para comenzar la partida, se les dará 5 minutos de cortesía adicionales. Si tras un total de **10 minutos** el equipo no está listo, se le dará por perdido ese mapa.

### 1.2 Restricción de edad

Cualquier jugador que tenga al menos **16 años** de edad puede participar. Los menores de edad deberán contar con la autorización de sus padres o tutores legales. Esta autorización deberá mostrarse a la administración en caso de ser requerida. No presentarla puede suponer la expulsión de la competición.

### 1.3 Inscripción

Los participantes deben apuntarse previamente a los torneos a través del enlace disponible en la web del evento. En los juegos por equipos, será el **capitán** quien rellene el formulario de inscripción.

### 1.4 Cuentas de juego

Para competir, los jugadores deberán tener una **cuenta activa y sin baneos** del juego.

### 1.5 Mapas

Los mapas disponibles serán los de rotación competitiva en torneos internacionales.

---

## 2. FORMATO DE COMPETICIÓN Y GESTIÓN DE ENFRENTAMIENTOS

- **BO3 - Eliminación simple**

*La final será BO3.*

*El formato de la competición puede verse alterado dependiendo del número de participantes y situaciones técnicas del evento.*

- Es obligatorio realizar **capturas de pantalla** al finalizar cada partida y presentarlas en caso de que sea necesario.
  - **Check-in:** Cada capitán de equipo deberá hacer check-in acercándose al puesto de información LAN.
  - Si, pasados **15 minutos** de la hora del partido establecida por la administración, el equipo que no se presente sin motivo justificable, se dará su partido por perdido. Habrá flexibilidad en las rondas clasificatorias siguiendo las directrices de la administración.
  - Los capitanes de cada equipo deben asistir al puesto de información dentro de la LAN para conocer los últimos detalles de participación, aceptar la normativa, realizar el check-in y obtener el rol del torneo en [Discord](#).
  - Los vetos y selección de bando serán realizados según el administrador de la competición indique.
- 

## 3. PREMIOS

### 3.1 Distribución de premios

El premio total a repartir será de **1.000 €**, distribuido de la siguiente manera:

-  **1er puesto:** 550 €
-  **2º puesto:** 300 €
-  **3er puesto:** 150 €

### 3.2 Pago de premios

Los ganadores deberán facilitar sus datos a la administración del torneo en el evento. Se contactará a los jugadores para verificar la información y solicitar la documentación necesaria a través de el mail con el que se registró a la competición.

El pago del premio se realizará en euros (€) y está sujeto a la legislación fiscal española:

- **Residentes en la UE:** Retención del **19% de IRPF** (si el premio supera 300 €).
- **No residentes en la UE:** Retención del **24% en concepto de impuesto de no residentes**.

Los pagos se efectuarán en un **plazo máximo de 90 días** tras la recepción de toda la documentación.

---

## **4. OTRAS REGULACIONES**

### **4.1 Overtime**

- MR3 12.500\$

### **4.2 Desconexión y reinicio de ronda**

Si un jugador se desconecta durante una ronda, no habrá reinicio de ronda pero se parará el reloj durante la fase de compra de la siguiente ronda para su reincorporación. Tendrá 2 minutos de tiempo de la ronda más el tiempo restante de la ronda anterior.

Reinicio de ronda. Se podrá revertir a una ronda anterior en caso de Bug o fallo del juego previa decisión de los admins.

### **4.3 Pausa táctica**

Cada equipo contará con **2 pausas tácticas de 1 minuto** cada una.

### **4.4 Configuración de la partida**

Se creará un servidor dedicado a la competición gestionado por la administración.

### **4.5 Trampas / Hacks / Glitches / Bans**

Cualquier jugador que utilice **hacks, glitches o trampas** será descalificado inmediatamente de la competición. Los organizadores de la competición se reservan el derecho de investigar cualquier denuncia o sospecha de uso de trampas y tomarán las medidas necesarias para garantizar la justicia y equidad en la competición.

Está prohibido aprovechar errores en el juego para obtener ventajas.

### **4.6 Retransmisiones en directo**

Se podrán realizar **retransmisiones en directo** de las partidas. Es recomendable agregar varios minutos de retraso en la transmisión. Si se detecta a algún equipo haciendo **Stream Snipe** o viendo de forma presencial la pantalla del rival, podrá quedar descalificado del torneo.

---

## 5. CÓDIGO DE CONDUCTA

Es importante que los jugadores y miembros del equipo practiquen **juego limpio**. Cualquier tipo de comportamiento violento o lenguaje que ofenda la dignidad de las personas está prohibido y será sancionado del evento.

La competición tiene derecho a evaluar y sancionar cualquier conducta inapropiada de un miembro del equipo, incluyendo redes sociales, foros en línea o transmisiones en vivo.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido. Si esto ocurre, será revisado por el comité deportivo y el equipo será sancionado.

---

## 6. DERECHO DE MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La organización se reserva el derecho de **modificar** este reglamento en cualquier momento que sea necesario para garantizar el juego limpio y la integridad de la competición, así como su correcto funcionamiento.

Cualquier cambio en las normas será comunicado a través del [Discord de OWN](#) y en el puesto de información LAN.

---