



REGLAMENTO GENERAL E-SPORT - CESSI 2022

Este documento describe las reglas que aplican en el torneo de eSports de CESSI 2022, las que todas empresas y jugadores participantes acuerdan cumplir al momento de la inscripción.

Estas normas tienen por objeto preservar el juego limpio y la deportividad, recordando siempre que el objetivo final de este torneo es reforzar el espíritu de COMUNIDAD entre las empresas de Software Argentinas y sus empleados. El incumplimiento de estas reglas puede ser penalizado como se describe en el reglamento.

CESSI y la empresa co-organizadora, en adelante “La Organización”, serán los responsables de implementar y exigir el cumplimiento de este reglamento.

1. DESTINATARIOS (EXCLUYENTE)

Empleados actuales, mayores de 18 años de edad, de empresas asociadas a CESSI o alguna de las entidades de la Red Federal de Polos y Clusters SSI de la República Argentina.

La inscripción será individual por empresa-socia y la realizará cualquier representante designado por la misma a través del formulario provisto por la Organización. Dicho representante será definido como “Delegado” y será el responsable de la comunicación con La Organización.

1.1. DESTINATARIOS (EXCLUYENTE)

- Se considerarán destinatarios únicamente los empleados actuales de las empresas-socias y no está permitido inscribir al torneo / presentar a las partidas invitados externos. Si se incumple este punto, la Organización tiene la potestad de alterar el resultado de las partidas jugadas.



- Los jugadores / el equipo de la empresa participante podrán competir mientras la empresa sea socia de CESSI / Red Federal SSI. Si esta condición se altera, se considerará excluida la participación de los jugadores por el resto del torneo.
- Si un jugador renuncia a la empresa-socia podrá seguir participando del torneo, siempre y cuando, la empresa-socia esté de acuerdo. En todo momento, la empresa-socia tiene la potestad de solicitar la baja del jugador sin fundamentar motivo.
- Las empresas podrán inscribir participantes hasta el momento de cierre de la inscripción. Dicha fecha será informada antes del inicio de la competencia.
- Únicamente podrán participar del torneo jugadores ubicados en la República Argentina.
- No podrán participar de la competencia jugadores profesionales de e-sports.

2. CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN

La Organización gestiona la información privada tanto de las empresas como de los empleados participantes de manera estrictamente confidencial. Ningún dato será compartido con el resto de los competidores, con patrocinadores o terceras partes.

3. JUEGOS Y REGLAMENTOS

Los jugadores serán responsables de contar con la/s plataforma/s y el/los juego/s oficiales y cumplir con los requisitos técnicos mínimos.

Los juegos definidos para el torneo son:

- FIFA 2022 (PS4)
- COUNTER STRIKE GO (PC)



- Un jugador puede participar en la competencia de ambos juegos en forma y su inscripción será considerada de 1 (un jugador).
- Los jugadores que participan en el Torneo eSports de CESSI deben cumplir con las reglas descritas en este documento para cada juego. Cualquier objeción a cualquier parámetro en este documento será dirimida por La Organización.
- Todos los participantes aceptan comportarse de manera apropiada y respetuosa con los demás. La ofensa a cualquier participante o empresa será evaluada por la Organización y puede resultar en una advertencia o castigo directo al equipo infractor. En caso de que se repita la ofensiva, el equipo será descalificado de la competencia y todos sus partidos serán dados como 0-0.
- Si se demuestra un acto contrario a las normas establecidas, el jugador involucrado y el equipo que lo utilizó pueden ser descalificados de sus torneos actuales.

3.1. REGLAMENTO FIFA 22

A. DEFINICIONES

La Organización asume que cada participante inscrito en el torneo conoce el juego FIFA 22, sus reglas y forma de juego.

B. JUEGOS Y REQUISITOS

- **Consola:** PlayStation 4 (requiere tener habilitado PS Plus)
- **Configuración:** Standard
- **Duración del partido:** 15 minutos (6 minutos por mitad + 3 minutos de descanso)
- **Velocidad de Juego:** Normal
- **Requisito Mínimo de Conectividad:** 5 mg de bajada / 2 mg de subida



C. REGLAS DE JUEGO

- Todos los partidos serán jugados como “amistosos” bajo la función “ida y vuelta”.
- Cada jugador podrá seleccionar libremente su equipo de las ligas más populares del mundo, incluso permite que los dos jugadores jueguen con el mismo equipo.
- Solo se permite la defensa táctica y 3 cambios a realizarse en cualquier momento.
- Está prohibido usar formaciones personalizadas, solo las formaciones estándar pueden ser usadas. Cuando un jugador tenga una formación personalizada, es necesario hacer una captura de pantalla y enviarla por chat al Administrador. El jugador recibirá un aviso y el partido podrá ser disputado nuevamente. Cuando un jugador juegue con una formación personalizada dos veces será descalificado del torneo.
- Cuando los servidores EA estén de baja / caídos antes o durante un partido, la partida específica de esa ronda se volverá a jugar en cuanto los servidores estén de vuelta online. Ambos jugadores deberán presentar evidencia de hecho.
- Cuando durante una partida un jugador pierde la conexión y el partido se encuentra 0 a 0, el partido será reprogramado siempre y cuando el jugador cuya conexión fallo no tenga jugadores expulsados. En caso de que así sea o el partido tenga cualquier otro resultado, se dará por ganador al jugador conectado.

D. ESTRUCTURA DEL TORNEO

- La estructura del torneo será definida en función de la cantidad de jugadores inscritos.
- Todos los jugadores tendrán un mínimo de 2 (dos) partidas garantizadas.
- La organización definirá la estructura del torneo que considere más adecuada y divertida en función a la cantidad de participantes comprometiéndose a garantizar la mayor cantidad de partidos por jugador.
- Los encuentros serán ida y vuelta (local y visitante) y se jugarán de manera continua. Si el puntaje global es empate, el ganador se definirá en tanda de penales.



- Los partidos serán comunicados con una antelación mínima de 72 hs. Dicha comunicación se realizará por los siguientes medios: mail, grupo de whatsapp, sitio web.
- Ambos jugadores son responsables de mantener contacto durante el torneo y jugar el partido. Un jugador tiene 15 minutos para aparecer en su partido. Si el jugador no se presenta a tiempo, perderá automáticamente el partido.
- Si ambos jugadores están listos y han comenzado el partido, no se permitirán pausas, sólo los descansos permitidos en el juego. (Medio tiempo)
- Si un jugador se desconecta antes de que se marque el primer gol o antes de los primeros 30 segundos, el juego debe reiniciarse. En caso de realizarse luego, el jugador desconectado tiene la obligación de comunicarse con la organización dentro de los 5 minutos de ocurrido el evento para que la partida continúe con el mismo marcador. En caso de comunicarse la partida se dará por finalizada y se definirá como ganador al otro participante.
- En todas las partidas La Organización designará a un jugador como local y deberá actuar como anfitrión, encargado de la conectividad.
- La organización brindará soporte técnico durante toda la partida.
- Cada equipo tiene que sacar al menos una captura de pantalla del resultado, equipos y tiempo.

E. GENERAL

- Los partidos serán siempre jugados entre los horarios publicados anteriormente.
- Los jugadores tendrán que utilizar su nombre de PSN para poder participar. No se aceptarán nicknames ofensivos (discriminatorios, agresivos, políticos, etc).
- El nombre utilizado en la cuenta tiene que ser el mismo que se utilice para los torneos. Si se quiere utilizar otra cuenta, el administrador tendrá que ser informado ANTES de que comience el torneo.



- Todos los jugadores son responsables por su propia conexión de internet por posibles lags.

3.1 REGLAMENTO CS GO

A. DEFINICIONES

La Organización asume que cada participante inscrito en el torneo conoce el juego CS GO y sus reglas.

B. JUEGOS Y REQUISITOS

- **Consola:** PC (requiere tener habilitado la plataforma Steam)
- **Sistema Operativo:** Windows 7/8/Vista/XP/10 y 11 - MAC OS X EL CAPITÁN o posterior
- **Requisitos técnicos mínimos:** Procesador en el caso de Windows Intel Core 2 e6600 o AMD Phenom X3 8750 o posterior / Memoria 2 GB de RAM / Gráfico Tarjeta de 256 mb o más para Windows o ATI RADEON HD 240 o mas para MAC / Almacenamiento 15 GB de espacio libre.
- **Duración del partido:** 16 victorias sobre 30 partidas (duración mínima 45 minutos).
- **Requisito Mínimo de Conectividad:** 5 mb de bajada / 2 mb de subida

C. REGLAS DE JUEGO

- Los equipos podrán ser inscritos al torneo con un mínimo de 5 jugadores más la cantidad de suplentes que el equipo designe. No se impondrá un mínimo / máximo de suplentes aunque La Organización recomiendo un máximo de 2 suplentes para que todos los jugadores tengan la posibilidad de participar del torneo.



- Los equipos deben tener 5 jugadores a la hora de la partida y todos los jugadores participantes deben estar registrados en los formularios habilitados durante sus partidos de la Liga.
- Los equipos deben definir un Capitán que será el responsable de comunicarse con el Árbitro de la partida.
- No se podrán inscribir al torneo equipos con menos de 5 jugadores.
- Está permitido conformar un equipo de CS GO entre dos o más empresas. Los costos de inscripción serán abonados por cada empresa en función al número de jugadores inscriptos.
- La organización tiene derecho a cambiar el comienzo y el final de los eventos de acuerdo con factores internos o externos. La decisión se publicará en la página del evento en el instagram del Torneo eSports de CESSI.

D. FORMATO DE LA COMPETICIÓN (TENTATIVO)

- 4-8 semanas
- Los equipos de la liga CS: GO se dividirán en grupos de 4 equipos y competirán todos contra todos. Los 2 equipos califican a la siguiente instancia.
- 1-2 partidos por equipo por semana.
- Los mapas de competencia serán seleccionados aleatoriamente por La Organización e informados al momento del inicio del partido.
- Los partidos de la fase de grupos se juegan semanalmente de lunes a jueves. Todos los partidos se juegan secuencialmente por la noche, luego del horario laboral a partir de las 19:00hs. Para el primero de la jornada todos los jugadores deben estar conectados al servidor a las 18:45hs. Cada partido, excepto el primero, comienza 15 minutos después de que haya terminado el partido anterior.



- El calendario semanal de toda la fase de grupos estará disponible antes de la fecha de inicio de la liga. El horario está sujeto a cambios de común acuerdo entre todas las partes con anticipación de 48 hs.

E. PUNTOS DE GRUPO

- Cada partido de la fase de grupos del torneo otorga al equipo ganador 1 punto. Después de que se hayan jugado todos los partidos de la fase de grupos, los 2 equipos con más puntos pasan a la siguiente instancia. Si dos equipos tienen los mismos puntos, entonces se tiene en cuenta la diferencia de ronda (rondas ganadas versus perdidas). En el caso de puntos iguales y diferencia de ronda, se tiene en cuenta el resultado del duelo directo entre los dos equipos.

F. USO DE PAUSA

- Está permitido el uso de 1 pausa técnica de 1 minuto por equipo durante la partida. Cuando sea necesario, el equipo debe usar el comando “!Pausa” que detendrá el juego en la próxima congelación entre rondas.
- Los jugadores deben anunciar el motivo de la pausa en el chat del servidor al árbitro.

G. SOPORTE TÉCNICO

- Durante todo el torneo los jugadores contarán con el soporte técnico de especialistas enfocados en asesorar / solucionar cualquier inconveniente técnico o informar a La Organización la necesidad de suspender / postergar un partido.
- El acceso al servidor se le otorgará al capitán del equipo y solo podrán ingresar los 5 que ofician de titulares en dicha jornada. El Capitán será responsable de brindar a sus jugadores titulares la información sobre el servidor.
- Los equipos podrán disputar partidas únicamente con un mínimo de 4 jugadores.



- En caso de que un jugador tenga problemas con la conexión pero el equipo ya tenga conectados 4 jugadores, podrán convocar a un suplente en un lapso de 5 minutos o jugar la partida con 4 jugadores.
- En caso de que dos jugadores tengan problemas con conexión y no haya suplentes disponibles el partido será reprogramado.

TÉRMINOS

La Organización se reserva el derecho de hacer declaraciones y tomar decisiones sobre asuntos que no están específicamente estipulados en las reglas, a fin de mantener la competencia leal y la deportividad.

PREMIOS

El torneo dispondrá de premios no monetarios en función de los siguientes criterios:

- Campeones y subcampeones de cada juego
- Mejor ranking por estadísticas
- Sorpresa y aleatorios en cualquier instancia del torneo

Todos los premios se enviarán a la empresa dentro de los 60 días de haber sido otorgados / ganados.