

LIBRO DE REGLAS GAMERS CLUB

Última actualización: 23.09.22



9Z Team, (en adelante el “Organizador”), en alianza con Lanin Pay de C.V. una sociedad constituida y registrada en El Salvador, inscrita en el Registro de Comercio al número 47 del libro 4432, con Número de Identificación Tributaria 0614-010821-101-4, domicilio en Calle Llana del Bosque Pie. Urb. Madre Selvalli, Edi. Avante Local 313 Antiguo Cuscatlan, La Libertad, El Salvador (en adelante “Lemon”), organizarán una competencia la cual se denominará “**COPA LEMON**”.

Este documento describe las reglas que deben seguirse en la **COPA LEMON** , en los que todos los jugadores y equipos participantes acordaron respetar al momento de la inscripción. El incumplimiento de estas reglas puede significar penalizaciones.

Debe recordarse que siempre es la administración del torneo la que tiene la última palabra, y que las decisiones que no se abordan o detallan específicamente en este reglamento se pueden tomar en casos extremos para preservar el juego limpio y la deportividad.

En Gamers Club esperamos que usted, como participante, espectador, patrocinador o prensa tenga una competencia agradable y haremos todo lo posible para que sea justa, divertida, emocionante y competitiva para todos los involucrados.

El alcance y requisitos de la **COPA LEMON** quedará sujeto a los siguientes términos y condiciones:

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 10 en la página de Gamers Club.

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

Asimismo, será requisito que todos los jugadores sean mayores de 18 años y residan en la República Argentina o Brasil y que además cuenten con un \$LemonTag.

1.2. Zona horaria

El sitio web de Gamers Club (gamersclub.com.br | csgo.gamersclub.gg) mostrará los horarios según la configuración realizada por el usuario en el panel de configuraciones, apartado de huso horario.

1.3. 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.

1.4. \$LemonTag

Es de carácter obligatorio para todos los participantes (Capitán y Jugadores) del torneo presenten su **\$LEMONTAG** personal e intransferible, validado, antes de iniciar la competencia.

El mismo debe ser informado por medio del siguiente formulario

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd4JBq1SNwa5TqH5Cod2CMu_0zNpUAZk6QPGttIJos2MHi0w/viewform (Se debe presentar solo 1 por integrante del equipo):

Para ello, es necesario que los participantes se encuentren debidamente validados en el “nivel 2” de la plataforma Lemon Cash App. Para más información remitirse a <https://www.lemon.me/legales/el-salvador/terminos-condiciones>.

Se deja expresa constancia de que no presentar un \$LEMONTAG validado y personal del jugador, inhabilitará la adquisición de la porción del premio correspondiente en caso de que su equipo sea el ganador

Tengan a consideración que una cuenta nueva de LEMON suele requerir una validación que puede tardar 48hs, si la misma no está validada NO podrán competir.

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 de la página oficial del Gamers Club.

2.2. Contacto con los Administradores del Torneo

Los participantes pueden ponerse en contacto con los administradores del torneo a través de la página del partido a través del botón "Llamar a un administrador" para asuntos relacionados con el partido, o por mensaje a través de nuestro soporte haciendo clic en el globo azul en la esquina inferior derecha del sitio para preguntas relacionadas al campeonato. Cuando llame a un administrador en la página de la partida, describa en el chat el motivo de su llamada para que el administrador pueda ayudarlo. En caso de dudas, comuníquese con nuestro soporte en el sitio web o por correo electrónico: torneos@gamersclub.es

2.3. Código de conducta

Todos los participantes en los eventos de Gamers Club 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.

Las ofensas de audio deben registrarse usando el comando "record" para que se utilicen como evidencia.

Los jugadores con un nickname ofensivo también serán sancionados por el código de conducta.

2.4. Transmisión de partidos

Los equipos no pueden negarse a que Gamers Club y sus socios autorizados transmitan sus partidos. La transmisión solo puede ser rechazada por la dirección del torneo. Los GOTV tendrán por defecto un delay de 100 segundos.

2.5. Cuenta del juego

Cada jugador debe tener su cuenta del juego original en su perfil de Gamers Club vinculado con su SteamID.

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 baneados durante 30 días y descalificados de los torneos actuales.

Los materiales proporcionados por plataformas de terceros no se toman como prueba. Toda evidencia debe tener su origen en la investigación de la organización con las herramientas que nuestra plataforma dispone. 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

La competencia permite hasta 7 usuarios dentro del equipo, y deben ser de NACIONALIDAD y RESIDENCIA ARGENTINA O BRASILERA.

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.

Si un jugador ya no forma parte del equipo, es importante que lo eliminen del equipo en Gamers Club para que no sea considerado un jugador activo.

Si se usa un suplente en el primer partido, la administración debe ser notificada en el chat de la página del partido para evaluar el uso del jugador, si se informa después del partido, el jugador será considerado como parte de la alineación.

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 3 jugadores registrados en la plataforma de Gamers Club durante 48 horas después de la salida del último jugador. Todos los partidos que se refieran al evento serán anulados para no afectar la diferencia de rondas en el grupo.

2.9. Jugadores siendo suplentes de otro equipo

Se permite hasta un máximo de dos suplentes por equipo por partido.

En la partida es necesario tener al menos 3 jugadores del equipo base.

Un jugador puede ser suplente un máximo de 3 veces para el mismo equipo siendo la base de otro equipo, si se comprueba que el jugador participó en más de 3 partidas para el mismo equipo, será considerado miembro de la alineación y si el equipo ha excedido el límite de cambios descrito en la regla, será sancionado con la descalificación del torneo.

En caso de victoria irregular de un equipo, el partido será revertido con resultado 1-0 para el equipo rival.

Se permite la sustitución de un jugador durante un partido, siempre que se respeten los puntos 2.7 y 2.9.

2.10. Programación de los partidos

En instancias donde sea posible programar los partidos entre dos equipos, deberán hacerlo a través de la página del partido utilizando el botón "PROGRAMAR PARTIDO".

El equipo contrario recibe la notificación a través de la plataforma y tiene 48 horas para contestar su horario a través del botón "ACEPTAR" o "RECHAZAR"

Si no hay respuesta a la propuesta enviada dentro de las 48 horas, se aplicará la victoria por WO (1x0) automáticamente al equipo que envió la propuesta de programación.

Si un equipo muestra falta de interés en programar su partido, el administrador puede declarar la victoria para el equipo interesado o incluso descalificarlo.

Una vez finalizada la fase de programación, los partidos con programación pendiente serán analizados por los administradores y podrán ser programados en una fecha elegida por la administración.

Formato: BRACKET SIMPLE / Bo1 hasta semifinales (inclusive) y Bo3 en la Gran Final

Sábado 29 de octubre:

15:00 - 128 avos

16:00 - 64 avos

17:00 - 32 avos

18:00 - 16 avos

19:00 - 8 avos

20:00 - Cuartos de Final

21:00 - Semifinal

Domingo 30 de Octubre

18:30 - Check in e Inicio de Transmisión

19:00 - Inicio Gran final Bo3

2.11. 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 10 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 20 minutos posteriores a la hora programada, el administrador del evento debe ser notificado a través del botón "Llamar a un administrador" en la página de la partida para verificar la situación, y si es necesario, estipular una fecha límite para que el partido comience con un mínimo de 4 jugadores. Si aún así la partida no comienza, el equipo con mayoría de jugadores en el servidor recibirá la victoria por WO.

El quinto jugador puede ingresar al servidor después del inicio del juego.

Es responsabilidad total de los equipos el intervalo entre partidos programados para el mismo día. Si un equipo no se presenta debido a un partido del mismo evento que aún está en curso, el administrador debe fijar una fecha límite para que el partido comience, si no comienza a la hora estipulada, el equipo presente será declarado ganador.

2.12. 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 la página del evento en Gamers Club.

2.13. Demos y Replays

Gamers Club se reserva el derecho de reproducir o cargar todas las demos de las partidas jugadas. Si hay problemas con las demos del juego, Gamers Club se compromete a hacer todo lo posible para recuperarlas. Si se pierden, Gamers Club informará al solicitante de los motivos.

2.14. Cheat y fraude

Todos los jugadores deben usar el [GC Anticheat](#) para jugar en Gamers Club.

En caso de sospecha, se debe presentar una queja por correo electrónico a contato@gamersclub.com.br con el enlace del partido / demo y el perfil del jugador.

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 será sancionado por el período de 9999 días.

Al participar en nuestros campeonatos, acepta que la decisión es absoluta e indiscutible.

Cuando juegas en Gamers Club, ya sea en un lobby o en una competencia, 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, pero el equipo perderá slots y premios obtenidos en los últimos 30 días.

2.15. Falla del sistema y servidores

En caso de una falla del sistema, los equipos deben detener el juego usando el comando "!pause" e informar a un administrador a través de la página de la partida 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.

2.16. 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 120 ms, se permitirá reprogramar el partido (si así lo desean) de mutuo 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. Las Partidas NO se reprogramarán.

2.17. 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.

Backups durante el partido por razones externas:

El backup solo se realizará si el jugador se cae durante el freezetime. El equipo debe solicitar una pausa antes del inicio de la ronda.

Reprogramaciones:

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

2.18. Versión del CS:GO

Si hay una actualización del juego durante una partida, es posible que se solicite a los administradores que hagan una pausa para que el servidor se actualice y el juego se restaure. En el caso de que un jugador abandone el servidor durante una actualización, será responsabilidad de los equipos utilizar el comando "!pause" en el juego, salir del servidor y comunicarse con un administrador para que el juego se restaure después que el servidor sea actualizado. Si los equipos no cumplen con la solicitud de pausa de los administradores, el juego se reiniciará desde 0x0.

2.19. 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.

2.20. Entrenador en el servidor de partidos

Cada equipo puede tener un entrenador que los acompañe en el servidor.

Los entrenadores deben tener asignado ese rol en la configuración del equipo, en el sitio web de Gamers Club.

Solo los entrenadores registrados con el equipo de Gamers Club y etiquetados como "(COACH CT) nick" o "(COACH TR) nick" pueden permanecer en el servidor. El entrenador obtiene este nick de forma automática.

En caso de problemas con internet del entrenador, caída de la luz, etc. debe esperar a que su equipo pausé el juego para ingresar al servidor.

Si el entrenador permanece en el modo ESPECTADOR en lugar del modo ENTRENADOR durante parte de una ronda o más rondas, el equipo contrario tiene derecho a pausar el juego y presionar el botón "Llamar a un administrador", solicitando el análisis de la situación. Si el administrador confirma la infracción por parte de uno de los equipos, se declarará WO.

Si el equipo no lo solicita en el momento, el resultado no se revertirá, ya que se entiende que los equipos aceptaron el hecho.

El equipo que se sienta perjudicado podrá o no solicitar la victoria, siempre que la solicitud se realice en el momento de la infracción y que acredite lo sucedido. Si la evidencia es insuficiente para tomar una decisión, el juego debe continuar desde el momento de la pausa.

2.21. Premios

El premio consistirá en USD 1500 en total para el equipo que logre el primer puesto y USD 500.- en total para el equipo que logre el 2do puesto.- Los premios se repartirán por partes iguales a cada jugador que participe en la final. El premio se abonará en USDT por medio del \$LEMONTAG de cada jugador.

El mismo se abonará dentro de los 60 (sesenta) días hábiles de finalizado el torneo.

2.22. 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.

2.23. 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 CS:GO

3.1. Mapas

de_inferno
de_nuke
de_mirage
de_vertigo
de_overpass
de_dust2
de_ancient

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 (los lados 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 30 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.

4. Datos Personales

4.1 Con la aceptación de estos términos y condiciones, los participantes autorizan a Lemon, por la mera participación, a cotejar su registro y/o “LemonTag” en su base de datos -y a confirmárselo al Organizador- con la única finalidad de confeccionar un listado de participantes del evento, sin derecho a indemnización o compensación alguna.

4.3. A los fines del presente contrato, el Organizador no tendrá acceso, por cuenta de Lemon, a ningún otro dato personal de los usuarios de Lemon más que el mencionado “LemonTag” (luego de ser cotejado), ni tratará, por cuenta de Lemon, ninguna información personal adicional de ningún usuario.

En ningún caso, Lemon será responsable por la eventual difusión de los datos personales de los participantes que efectúen personas ajenas a la compañía, ni será responsable por los eventuales daños y perjuicios que tal circunstancia les pueda generar. Téngase en cuenta que el o los ganadores serán destacados a través de las redes sociales, mediante mensajes públicos y/o publicaciones.

4.4. Las Partes declaran que, para el desarrollo de cualquiera de las actividades relacionadas con la ejecución del presente contrato, observarán las disposiciones de la Ley de Protección de Datos Personales (N° 25.326) de la República Argentina y normativa complementaria.

4.5. Además de las obligaciones establecidas en este contrato, las Partes se comprometen a: (a) tratar y utilizar los datos personales estrictamente en los términos legalmente permitidos; (b) garantizar la confidencialidad de los datos personales de todos los interesados; (c) conservar y almacenar los datos personales sólo durante el período legalmente exigido; (d) garantizar que sus socios, empleados y proveedores, que tengan acceso a datos personales por la mera ejecución de este contrato, se ajusten a lo dispuesto en esta cláusula, cumpliendo con todas las disposiciones legales aplicables a la protección de datos personales.

4.6. El Organizador responderá plenamente por los daños y perjuicios causados a Lemon, sus agentes, clientes y terceros, derivados del uso y tratamiento indebido de los datos personales, siendo responsable de cualquier multa, sanción, indemnización, condena y costas impuestas por autoridades argentinas o extranjeras.

4.7. El Organizador notificará inmediatamente a Lemon en caso de recibir una solicitud de un titular de Datos Personales, cuando esté relacionada con cualquier actividad realizada en el contexto del presente contrato, para que pueda tomar las medidas oportunas.

4.8. En caso que el Organizador identifique la ocurrencia de un Incidente de Seguridad que esté relacionado con cualquier actividad realizada en el contexto del presente contrato y pueda causar un daño relevante a cualquier titular y/o a Lemon, notificará a Lemon por escrito y en un plazo máximo de 48 (cuarenta y ocho) horas. La notificación contendrá información suficiente (como mínimo,

descripción de la incidencia, fecha, posibles causas e impactos para los Titulares de los Datos Personales, medidas de mitigación adoptadas y próximos pasos) para que Lemon cumpla con los requisitos impuestos por las leyes aplicables.

4.9. En caso que Lemon resulte demandado administrativa, judicial o extrajudicialmente como consecuencia de cualquier tipo de tratamiento de datos personales realizado por el Organizador, incluyendo -pero no limitándose- a Incidentes de Seguridad, el Organizador hará todo lo posible para excluir a Lemon de dicha reclamación.

4.10. El Organizador se compromete a eliminar cualquier dato de carácter personal al que haya accedido con motivo del presente contrato, una vez cumplida la prestación y/o finalizado el contrato.

El espíritu de este reglamento es el de facilitar el normal desarrollo del torneo tratando de evitar todo tipo de anomalías que afecten a su desarrollo. Es por ello que, la inscripción al torneo implica la total aceptación de las presentes reglas. Por esta razón el reglamento se presume conocido por todos y no podrá alegarse desconocimiento del mismo en ninguna circunstancia. La organización, se reserva el derecho de modificar en todo o en partes el reglamento y el desarrollo del torneo siempre que lo entienda necesario para el normal desarrollo del mismo. Del mismo modo se establece que las comunicaciones recibidas por la organización formarán parte de este reglamento. La misma aceptación a las presentes reglas implica la obligación de los participantes de colaborar con los elementos de marketing y publicidad requeridos por la organización. La organización agradece la comprensión de las presentes y desea que los equipos participantes obtengan su mejor performance a lo largo del Torneo, quedando a disposición para cualquier inquietud que se les presente.