



Reglas del Torneo Penumbra Tournament 2

Sección 1: Administración del torneo

1.1 Equipo Organizador (staff)

Organizador del torneo - Black (idioma: español - inglés)

Asistente del director del torneo:

Gustavo TP (idioma: español)

Miembros del staff:

Grizz (idioma: inglés)

Lehu

Meepo

EIPoliOF

Casters:

Blazeobg

Montex

JotaCe

Kinoto

1.2 Disputas

Los Directores del Torneo son la máxima autoridad y última instancia para resolver cualquier disputa. Sus decisiones son finales y no pueden apelarse.

1.3 Sanciones

Los Directores del Torneo se reservan el derecho de imponer cualquier sanción a cualquier equipo según lo consideren necesario.

1.4 Conflictos de interés

El staff puede participar en el torneo. Cuando exista un posible conflicto de interés, un Director del Torneo cederá el caso a otro miembro del staff si es posible.

1.5 Comunicación oficial

Toda comunicación oficial se realizará a través del servidor de Discord.

1.6 Requisitos de idioma

No es necesario hablar inglés fluidamente para participar. El staff entiende las dificultades causadas por las barreras de idioma y ha hecho esfuerzos para ayudar.

Sin embargo, las barreras de idioma no son excusa para desconocer las reglas ni para no



seguir el proceso del torneo.

Sección 2: Formato del torneo

Este es un torneo internacional compuesto por varias etapas:

Torneo estilo Suizo (Swiss-system)
Eliminatorias (playoffs) de eliminación doble

Los playoffs serán de eliminación doble.

2.1 Formato Internacional

A. Partidos Swiss

Cada partida Swiss consistirá en:
Un juego en servidor neutral usando balance de ping.

Para balancear el ping se permite:
!fakelag_vote
Ajuste manual de fakelag en servidor
Uso de Clumsy

Ver Sección 4 y 5 para más detalles.

B. Partidos de Playoffs

Cada match de playoffs será al mejor puntaje total de 2 campañas.

Excepciones:
Final del bracket de ganadores (Winner Bracket Finals)
Gran Final (Grand Finals)

Estas serán al mejor de 3 campañas.
Cada campaña ganada cuenta como 1 punto.
El primer equipo en llegar a 2 puntos gana.

2.1b Configuración

Todos los juegos se jugarán en la versión más reciente de Zonemod.

2.1c Divisiones

El torneo tendrá 1 división:

División 1 (Top Tier): Esta división competirá por la bolsa de premios, donde los mejores de los mejores competirán para demostrar quién es el mejor del mundo.



2.2a Etapa Swiss

La primera etapa será un torneo con formato Swiss-system; cada división jugará hasta que quede un equipo invicto.

Al comienzo de cada ronda Swiss, cada equipo será emparejado aleatoriamente contra otros equipos con el mismo récord de victorias/derrotas.

No habrá eliminaciones en la etapa Swiss debido a malos resultados o partidas perdidas.

2.2.1 Double Jeopardy (Doble enfrentamiento prohibido)

Dos equipos nunca podrán enfrentarse más de una vez durante la etapa Swiss.

2.2.2 Byes

Si hay número impar de equipos:

El bye será otorgado al equipo peor posicionado del grupo con menor puntaje.

2.2.3 Desempates

Empates de partida

Si una final termina empatada:

1. Se reinicia desde el capítulo 1.
2. Se jugará como muerte súbita.
3. Si siguen empatados, seguirán jugando capítulos hasta que alguien tenga mayor score.

Desempates de playoffs

1. Resultado directo entre ambos equipos
2. Victorias sobre rivales con más wins
3. Derrotas contra rivales con más wins
4. Partida extra de desempate

2.2.4 No-Shows (Ausencias)

Los forfeits (derrota por ausencia) afectan negativamente el torneo y a otros jugadores.

Si tu equipo forfeitea:

DEBES avisar en el chat del match que seguirán jugando el torneo.

De lo contrario serán removidos del bracket y del Penumbra Tournament.

Ver Sección 10.8 para forfeits en playoffs.

Si desean retirarse:

Contacten a un admin.



2.2.6 Deadlines (Fechas límite)

Debido a que los resultados de la ronda anterior determinan los emparejamientos del Swiss, la siguiente ronda no podrá organizarse hasta que todos los resultados de la ronda previa hayan sido reportados.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA se otorgarán extensiones para los matches.

2.2.7 Proceso de Map-Ban

Rondas Swiss: Los equipos recibirán pools de tres campañas. El proceso de map-ban se realizará EN LOS CHATS SEMANALES DE LOS MATCHES — NO en Mapban.gg. El staff recomienda que los equipos esperen hasta 15 minutos antes del inicio del match; sin embargo, los equipos podrán realizar el proceso de map-ban durante Swiss cuando lo deseen. El seed mejor posicionado baneará segundo. (En la Ronda 1, el orden de bans será aleatorio.)

Rondas de Playoffs: Los equipos utilizarán la página web Mapban.gg para el proceso de map-ban, y el link será proporcionado por el equipo administrativo 15 minutos antes de que comience el match. Los equipos NO crearán sus propios links de Mapban.gg, y cualquier ban realizado en un link proporcionado por alguien que no sea el staff administrativo no será considerado válido.

Competidores de Playoffs: Revisen los anuncios semanales para más instrucciones relacionadas con este proceso.

2.3 Finales

Los finales SIEMPRE se juegan,

A MENOS que el equipo perdedor diga GG después del capítulo 4.

No se reconocerán acuerdos previos tipo:

“No finale”

“No m5”

“No chapter 5”

Sección 3: Registro

3.1 Registro

Los equipos deben registrarse en el canal #registration siguiendo las instrucciones fijadas.

3.2 Fecha límite

Lunes 31 de Agosto de 2026 a las 11:59 PM UTC.

Después de esa fecha:

No se aceptarán nuevos registros

Ni cambios de roster



3.3 Registro doble

Un jugador solo puede registrarse en un equipo.

3.4 Jugadores baneados

Jugadores con ban permanente en:

1. L4D2Center

2. Cedapug

NO podrán participar en el torneo, ya sea con su cuenta baneada o con cualquier cuenta alternativa.

Excepciones:

1. Algunos bans automáticos de cybercafés: Los cybercafés pueden causar algunos problemas con los autobans de cuentas. Nuestro equipo administrativo sabe cómo se ven este tipo de bans y serán ignorados durante las inscripciones.

2. Algunos player-vote bans de Cedapug: Al jugar Cedapug existe un sistema donde los jugadores pueden votar para banear a otro jugador por cheats. Este sistema tiene fallas; nuestro equipo administrativo sabe cómo se ven estos bans y serán ignorados durante las inscripciones.

Si un jugador inelegible participa:

El mínimo castigo será forfeit

O expulsión del torneo.

3.5 Actualización de roster

Cada equipo puede actualizar su roster UNA vez:

Al inicio de la ronda final del Swiss.

3.5 Tamaño del roster

Mínimo: 4 jugadores

Máximo: 6 jugadores

Se permite:

1 Team Manager extra

No puede jugar

No puede unirse a otro equipo

Casos médicos documentados pueden solicitar un slot adicional.

3.6 Otros límites

No existe ningún requisito mínimo de horas jugadas en Left 4 Dead 2 para participar en el torneo.



No hay límite en la cantidad de equipos que pueden registrarse y jugar en la primera etapa del torneo.

Sección 4: Servidores

Servidores permitidos:

L4D2Center: CA, NY, EU

Catalyst: LA, SEA

Nota para jugadores chinos: No se usarán servidores mainland China debido al Great Firewall interfiriendo con la capacidad de los casters internacionales y administradores para conectarse al servidor, por lo que se recomienda a los jugadores utilizar los servidores Catalyst Singapore. Sin embargo, cualquier servidor de la lista anterior (L4D2Center/Catalyst/Chronus/Mirum) podrá ser utilizado.

Los servidores de juego serán seleccionados según los siguientes criterios:

1. El servidor debe ser dedicado y estar alojado por una empresa de hosting confiable.
2. El servidor debe tener una instalación funcional y actualizada de la configuración y plugins.
3. Los servidores deberán tener suficientes slots para hasta tres casters, tres operadores de cámara y un administrador.
4. Se prefieren servidores con tick-rate mayor o igual a 100, a menos que ambos equipos acuerden usar otro tick-rate.
5. Se prefieren servidores con protección contra ataques DDoS

4.1 Reglas de servidores

4.1.1 Gamesmanship (Ventaja Antideportiva)

No se permite escoger servidores solo para perjudicar el ping del rival.

4.1.2 Fake Lag

El fakelag ES obligatorio si el ping no está balanceado.

Métodos permitidos:

1. !fakelag_vote
2. Ajuste manual
3. Clumsy

Sección 5: Horarios

5.1 Scheduling

Los brackets y pairings (emparejamientos) saldrán cada martes.



Cada match tendrá:
Un canal privado de Discord.

TODO scheduling (coordinación de horarios) debe hacerse ahí.

DMs, Steam, Oopz, etc., NO serán reconocidos como evidencia.

5.2 Deadline de scheduling

Agenden sus matches rápido. El scheduling tardío puede resultar en forfeit.

5.4 Reportar resultados

Resultados:

Antes del lunes 11:59 PM EDT (en base a sus zonas de horario) con screenshot (captura de pantalla). Se reportan en #results.

No habrá extensiones.

5.5 Cómo programar un match

Debe incluir:

1. Fecha y hora
2. Timestamp de los siguientes links:
hammertime.cyou
sesh.fyi/timestamp
3. Cantidad de juegos

Se recomienda encarecidamente que los competidores publiquen el horario completo de sus partidas para evitar cualquier posibilidad de malentendidos o disputas sobre estos detalles al momento del match.

SI NO UTILIZAS UNA PÁGINA DE TIMESTAMPS como <https://hammertime.cyou/> o <https://sesh.fyi/timestamp/> y surge una disputa sobre la hora de inicio de tu partida, tu evidencia tendrá mucho menos peso de lo que tendría utilizando un timestamp.

5.6 Solicitudes de Supervisión

Cualquier equipo puede solicitar que un miembro del staff esté presente durante su partida. El staff intentará cumplir solicitudes razonables cuando sea posible, tomando en cuenta obligaciones personales en conflicto, la importancia del match para los resultados del torneo y la seriedad de las preocupaciones sobre posibles conductas inapropiadas que puedan ocurrir.



Los streamers listados también serán considerados miembros del staff.

Sección 6: Match Play

6.0 Anti-Cheat / Grabaciones

Todos los jugadores deben hacer 1 de estas 3 cosas:

(TODOS igualmente deben grabar demos)

Opción 1:

Descargar el Anti-Cheat de Sheo

Opción 2:

Grabar o streamear Desktop Capture (Grabación de Escritorio) con audio del juego:

1. Solo 1 monitor
2. Solo 1 escena OBS
3. Sin fuentes extra

Puede pedirse alt-tab entre capítulos

Jugadores que NO usen el Anti-Cheat deben subir sus POV VODs antes de terminar el lunes.

El No hacerlo:

= pérdida inmediata del match
suspensión la siguiente semana

Segunda vez:

expulsión del torneo

¿Qué hace el Anti-Cheat?

Detecta:

1. Sonidos modificados
2. Addons ilegales
3. Cheats en segundo plano

Los árbitros podrán ver esta información en tiempo real mientras los jugadores se conectan, y esta se guardará automáticamente.

Si no deseas realizar ninguna de estas 3 opciones, o si tu PC no puede soportarlo, entonces
POR FAVOR NO TE INSCRIBAS.

6A - Jugadores de segunda oportunidad

Jugadores baneados por cheats desde 2025:



DEBEN usar el Anti-Cheat
Y además una de las otras 2 opciones

6.1 Espectadores

Solo:

1. Staff
2. Casters autorizados

6.2 Tardanza

Cada equipo tiene 15 minutos después de la hora programada para tener a sus 4 jugadores dentro del servidor y listos.

Una vez que un equipo COMPLETO esté dentro del servidor (después de la hora oficial del match), comenzará un temporizador de 15 minutos para que el otro equipo entre al servidor. Si esos 15 minutos pasan y el otro equipo aún no está presente, se otorgará una victoria por forfait al equipo que sí está en el servidor, a menos que el otro equipo acepte retrasar el match.

La penalización estándar por tardanza será una derrota por forfait. (El árbitro/admin puede otorgar un pequeño retraso si es solicitado.)

IMPORTANTE

NO jueguen Center/CEDA 60 minutos antes del match.

NO HAY EXCUSAS.

6.3 Jugadores Sustitutos

Un jugador sustituto (también conocido como "ringer") es un jugador que participa en una partida para un equipo del cual no es miembro.

Para que un sustituto/ringer pueda ser utilizado:

1. Ambos equipos deben estar de acuerdo en permitir al sustituto.
2. El ringer debe estar registrado en la lista oficial de ringers.
3. El ringer no debe formar parte de otro roster.
4. El ringer no debe tener un ban activo en L4D2Center o Cedapug.

6.3.1 Agentes Dobles

Ningún jugador registrado podrá actuar como sustituto para otro equipo.

6.3.2 Límites de Sustituciones



Cada equipo debe contar con al menos tres (3) jugadores de su roster en cada partida, independientemente de que el equipo rival esté de acuerdo o no.

Nota para los Playoffs:

Una característica fundamental de un equipo campeón es la capacidad de presentar una alineación para jugar en la fecha y hora acordadas. Por lo tanto, NO se permitirán sustitutos durante la fase de playoffs del torneo, independientemente de que ambos equipos estén de acuerdo o no.

6.4 Demos y screenshots

Para mantener la confianza pública en la legitimidad de la competición, es obligatorio que cada participante grabe sus partidas.

6.4.1 Demos obligatorias

Los jugadores deben grabar y guardar demos de sus partidas. Las demos deberán conservarse hasta el final del torneo y entregarse a un Director del Torneo si son solicitadas. Un live stream NO sustituye una demo.

Para grabar una demo, abre la consola y escribe 'record <nombredelademo>'. No es necesario volver a grabar después de cambiar de mapa, pero SÍ es necesario volver a grabar después de desconectarse del servidor por cualquier motivo.

6.4.2 Screenshots Obligatorias

Cada equipo podrá pausar una vez por mapa para solicitar screenshots. Los jugadores DEBEN tomar una screenshot cada vez que cualquier persona dentro del servidor lo solicite.

6.4.3 Privacidad

Los jugadores deberán entregar sus demos en el chat del match cuando sean solicitadas. No hacerlo podría resultar en la pérdida de la partida.

6.4.4 La Responsabilidad es Tuya

Es responsabilidad individual de cada jugador grabar demos y screenshots sin corrupción de archivos y entregarlas a tiempo.

No entregar demos o screenshots cuando el staff las solicite resultará, como mínimo, en un puntaje de cero para cualquier ronda en la que no hayan sido entregadas.



6.5 Casting

Los participantes aceptan que las partidas podrán ser casteadas siguiendo el proceso habitual.

Sección 7: Exploits

7.1 Exploits de pathing de IA

No explotes intencionalmente el pathing de la IA moviéndote a zonas que provoquen que los infectados NPC (como comunes o la witch) dejen de atacar. Sin embargo, sí está permitido explotar el pathing de IA de manera que haga que los infectados trepen obstáculos repetidamente.

7.2 Pathing del Tank

No posiciones intencionalmente a un tank de forma que no pueda avanzar mientras esté bajo control de IA.

Si un tank de IA se queda atascado y deja de avanzar hacia los sobrevivientes, los sobrevivientes deberán ser notificados dentro de un tiempo razonable.

No se debe kickear al tank por ninguna razón excepto si está atascado.

7.3 Comando Spectate

No utilices el comando '!spectate' excepto en las siguientes circunstancias específicas:

Usos permitidos del comando spectate:

- * Un jugador está fuera de los límites del mapa o atrapado en un objeto y no puede moverse ni atacar a los sobrevivientes.

Infectados Especiales (SI) controlados por jugadores: el uso de !spectate no está permitido sin penalización, ya que ahora añade 6 segundos al temporizador de reaparición del jugador.

- * El servidor crasheó y spectate es necesario para garantizar una rotación correcta del tank.

Revisa los anuncios semanales por posibles actualizaciones de esta regla.

7.4 "Stuck Spots"

No explotes "stuck spots" quedándote atascado intencionalmente dentro o entre entidades.



7.5 Spawn Glitches

Como infectado, no atraveses puertas u otras obstrucciones spawnando mientras las cruzas en "ghost mode".

7.6 Atacar Fuera de los Límites

Como infectado, no ataques a los sobrevivientes desde fuera de los límites normales del mapa.

7.7 Hard Rain Capítulo 2 - Elevador

No se permite saltarse el evento del elevador en 'c4m2_sugarmill' mediante ningún método que permita entrar de forma segura al campo de caña sin usar el elevador o sin quedar incapacitado o morir por daño de caída.

7.8 Death Toll Capítulo 1 - Escalera

No puedes cruzar el puente destruido en 'c10_m1' sin subir una escalera. Si terminas al otro lado del puente sin haber usado una escalera, deberás regresar y subir una antes de continuar.

7.9 Dead Center Capítulo 4 - Gasolina del Atrium

Como infectado, no puedes mover los bidones de gasolina en 'c1m4_atrium' golpeándolos o arañándolos.

Sí está permitido posicionar intencionalmente un boomer para mover los bidones al explotar.

7.10 Open Road Capítulo 3 - Puerta Irrompible

Cuando los sobrevivientes comienzan el evento, pueden subir al segundo piso para defenderlo. Arriba hay una puerta irrompible. Los infectados NO pueden spawnear atravesando esa puerta en "ghost mode". Esto también infringe la Regla 7.5.

Sección 8: Glitches

8.1 Rescue Vehicle Glitch (Bug del Vehículo de Rescate)

Si el vehículo final falla:

La mitad se rejuega

O los scores se calculan manualmente

Sección 9: Integridad competitiva

La sanción mínima por violar la integridad competitiva será una derrota por forfait. No existe



una sanción máxima; las penalizaciones pueden incluir expulsión del equipo del torneo, anulación de partidas ya jugadas y pérdida de elegibilidad para cualquier premio.

9.2 Stream Sniping

Una vez comenzada la partida, los jugadores no podrán obtener información de transmisiones, streams, casts u otros medios que muestren el desarrollo del match hasta que este haya concluido.

9.3 Modificaciones Permitidas

Las siguientes modificaciones están PERMITIDAS:

- * Se permiten todas las modificaciones a la interfaz de usuario de Left 4 Dead 2 que no alteren ni interactúen con la experiencia de juego ni proporcionen información adicional sobre el estado de la partida (por ejemplo: ZoneMenu, música del menú, fuentes del menú, accesos rápidos del menú, fuentes de consola, etc.).
- * Está permitido modificar, eliminar o agregar HUDs, crosshairs (incluyendo overlay crosshairs) y pain pointers.
- * Está permitido modificar o eliminar modelos y animaciones de armas.
- * Está permitido modificar o eliminar la "tank music", incluyendo ajustes de volumen.
- * Está permitido modificar o eliminar la música que suena al final de la ronda después de un wipe, cierre del saferoom o muerte de jugadores.
- * Está permitido modificar o eliminar el tono azul al spawnear como infectado especial en "ghost mode" mediante 'left4dead2\materials\correction\ghost(.pwl)'.
- * Está permitido modificar o eliminar el tono rojo que aparece al jugar como infectado especial o tank mediante 'left4dead2\materials\correction\infected(.pwl)'.
- * Están permitidos archivos de configuración y scripts de consola del motor Source siempre que no exploten cvars marcadas como cheats ni eviten bloqueos de la configuración competitiva (por ejemplo: 'mat_hdr').
- * Están permitidas todas las launch options que no permitan explotar cvars marcadas como cheats.
- * Está permitida cualquier configuración que pueda ajustarse desde el menú estándar del juego.
- * Está permitido modificar materiales y sonidos relacionados con armas u objetos prohibidos en la configuración competitiva (como armas Tier 2, chainsaw, M60, throwables, etc.).

9.4 Modificaciones Prohibidas

Fuera de lo mencionado anteriormente, no se permitirá ninguna modificación de archivos o materiales del juego, ni el uso de software o aplicaciones de terceros que afecten el gameplay, sin autorización pública, previa y escrita de los Directores del Torneo. Esto incluye, PERO NO SE LIMITA A:



- * Está prohibido cualquier cambio a los modelos originales de sobrevivientes o infectados, texturas de mapas, skyboxes, props u otros materiales y archivos usados para renderizar el entorno del juego.
- * Está prohibido cualquier cambio a los sonidos del juego.
- * Están prohibidos programas, aplicaciones o macros de terceros que lean o modifiquen memoria para afectar el gameplay o proporcionar información adicional al jugador mientras el juego está abierto.

9.4.1 Netcode Toggling

Después del ready-up de la primera mitad de cada mapa, está prohibido cambiar los siguientes cvars hasta que AMBAS mitades de la ronda hayan terminado:

- * 'cl_interp'
- * 'cl_interp_ratio'
- * 'cl_lagcompensation'

Sección 10: Conducta antideportiva

Se espera que cada participante se comporte respetuosamente hacia los demás en todo momento. No se tolerará conducta abusiva, acoso, faltas de respeto ni ningún otro comportamiento antideportivo, ya sea durante una partida del torneo o en cualquier otro contexto.

10.1 Falta de Esfuerzo para Ganar

Cualquier competidor que, según el criterio del staff, no esté comprometido con ganar la partida será considerado culpable de conducta antideportiva.

10.2 Pausas Excesivas

El uso repetido o prolongado de la función de pausa interrumpe el flujo normal de la partida y afecta la experiencia de espectadores y jugadores. Por lo tanto, pausar excesivamente será considerado conducta antideportiva si el staff lo considera excesivo, independientemente de la razón.

Revisa los anuncios semanales por posibles actualizaciones de esta regla.

10.3 Uso Excesivo de All-Talk

El uso de all-talk ('messagemode1' en consola, también conocido como "mm1") será regulado bajo los estándares más estrictos de conducta deportiva durante las partidas.



No se permitirá lenguaje vulgar, racismo, bullying ni doxxing.

El equipo administrativo se reserva el derecho de sancionar esta infracción con pérdida de puntos, expulsión del jugador del torneo o pérdida de la partida.

10.4 Efectos de Sonido

El motor del juego frecuentemente provoca que las entidades de los jugadores reproduzcan vocalizaciones automáticamente en ciertas situaciones. Las vocalizaciones activadas voluntariamente pueden provocar burlas, acoso, molestias o confusión a otros jugadores. Por ello, las vocalizaciones activadas manualmente por el jugador (menús radiales, comandos de consola, botones multimedia del teclado, etc.) están fuertemente desaconsejadas. Esto incluye, PERO NO SE LIMITA A:

- * Risas o tos de sobrevivientes
- * Sonidos de muerte de sobrevivientes u otras vocalizaciones relacionadas con el estado o salud del jugador (como incapacidad o estado "black and white")
- * Vocalizaciones o sonidos relacionados con eventos del director (como la llegada del vehículo de rescate, etc.)
- * Vocalizaciones de infectados especiales

10.5 Sprays y Avatares de Steam

No utilices sprays que imiten o se parezcan a objetos del entorno, tales como: armas, NPCs, modelos de jugadores, props u otras entidades reconocibles dentro del juego.

Violar esta regla puede resultar en un ban del torneo.

No utilices sprays ni avatares de Steam que sean grotescos, violentos, obscenos o que muestren imágenes perturbadoras u ofensivas, incluyendo contenido sexual explícito o sugerente, logos racistas o imágenes de shock.

10.6 Respeta a los Hosts de los Servidores

Los hosts de servidores invierten tiempo y dinero para proporcionar y mantener servidores sin cobrar a quienes los utilizan. Esta competición y el competitivo en general dependen de su generosidad. Por lo tanto, no rompas las reglas de los servidores cuando uses servidores de otras personas.

10.7 Culpa por Asociación

Todo un equipo puede ser considerado responsable por la conducta antideportiva de cualquiera de sus integrantes. Se recomienda a los capitanes tener esto en cuenta al formar sus rosters.



10.8 Forfeits en Playoffs

Si un equipo llega al Top 8 y luego forfitea una partida, también perderá su premio monetario, el cual será repartido entre los equipos restantes.