



REGLAMENTO GENERAL TORNEO DE CALL OF DUTY WARZONE

LIGA ESPORTS ADAPTADO FEDECOLDE-CPC

Los siguientes artículos hacen parte de la reglamentación del evento:

Introducción y aceptación

Estas Reglas se han diseñado para garantizar la integridad del juego competitivo de Call of Duty:Modern Warfare «Warzone» (modo de juego Battle Royale), (el «Juego») en relación con el Evento, y están destinados a promover una competencia vigorosa y ayudar a garantizar que el juego sea competitivo, divertido, justo y libre de comportamientos tóxicos.

Formato (SUJETO A CADA EVENTO INDIVIDUAL)

Carrera de Eliminaciones de Warzone (Kill Race)

Modalidad: Solos, Duos, Trios, Squads

Aceptación

Para participar en cualquiera de nuestros eventos, cada jugador debe aceptar estas reglas en todo momento, incluido el código de conducta.

Aplicación

Federación Colombiana de Deportes Electrónicos en adelante Fedecolde la responsabilidad principal de hacer cumplir estas reglas para todos los jugadores durante cada uno de sus eventos, los administradores pueden imponer sanciones a los jugadores por infringir estas reglas.

Enmiendas

Fedecolde puede actualizar, cambiar, o modificar estas reglas de vez en cuando. Para cada jugador, su participación en los eventos después de cualquier actualización, revisión, cambio o modificación de estas reglas se considerará aceptación por parte de dicho jugador.

oficiales y Fedecolde. Los jugadores son responsables de mantenerse al día con las últimas reglas y en ningún momento son los oficiales del torneo o de Fedecolde, responsables de anunciar o notificar a los jugadores sobre cambios en las reglas.

En caso de que sea necesario modificar las reglas después de que hayan comenzado los partidos, los jugadores serán notificados durante el evento por los administradores del torneo lo mejor que puedan.

Se espera que todos los jugadores comprendan y sigan las reglas descritas en este documento. En caso de desacuerdo o discrepancia en las reglas, los oficiales del torneo tomarán la decisión final caso por caso.



Controladores

Todos los controladores, incluidos el mouse y el teclado, son de uso legal.

Deportividad

Cualquier acción hostil, incluidas las físicas y / o verbales, durante el evento es motivo de descalificación y remoción de un jugador o equipo.

Uso de errores / fallas

Si alguna de sus partidas encuentra fallas por parte del juego, se les recomienda salirse lo antes posible y recomenzar la partida para que no afecte el resultado final de sus partidas.

Fedecolde no se hace responsable por errores o fallas causadas por los juegos, conexión a internet u otros fallos fuera de su control.

Partidos y programación

Es fundamental que todos los partidos programados se inicien con prontitud para que el evento se complete en la hora establecida.

Los equipos deben estar presentes 30 minutos antes de la hora programada para el partido. Todos los capitanes de equipo

debe estar presente a través de la discord o en la sala de competencia.

Modificaciones de horario

En ningún momento se realizarán cambios en el calendario de partidos para adaptarse a los horarios de los jugadores.

La falta de puntualidad o falta de preparación. Se espera que los jugadores estén en su asiento, listos para jugar a la hora programada del partido.

Los jugadores que interrumpen constantemente el flujo del juego del torneo, provocando retrasos y / o obstaculizando el progreso del torneo estarán sujetos a descalificación.

Estructura de los eventos

Calendario

El calendario y horario de cada evento se definirá como mínimo una semana antes de dicho evento.

Reprogramación

Fedecolde puede, a su criterio, reordenar el horario y/o cambiar fecha de cualquier evento o sesión. Si esto ocurre se informará a todos los jugadores lo antes posible.

Formatos de eventos y puntaje

Cada sesión va a durar entre 3 a 6 horas como mínimo, Los jugadores tienen derecho a participar a la cantidad de partidas establecida por Fedecolde (pueden variar entre 3 a 10 partidas por sesión). Los jugadores ganarán puntos según el sistema de puntuación que se detalla en las secciones en los incisos posteriores a este (según el juego que corresponda). Los partidos para una sesión contarán sólo si el partido comienza antes que se cierre la ventana de dicha sesión.

Al final de cada evento, los ganadores de los puntos más altos que figuran en el Fedecolde recibirán premios según se establezcan.

Sistema de puntaje

Cada eliminación: 1 punto

Por posición se usan multiplicadores de acuerdo a la cantidad de kills

1.er puesto: multiplicador de puntos x2

2º - 5º puesto: puntos x1,8

6º - 10º puesto: puntos x1,6

11º - 20º puesto: puntos x1,4

21º - 35º puesto: puntos x1,2

36º - 50º puesto: puntos x1

Reglas de formaciones de squads/jugadores

Squads

Durante el evento todos los jugadores de cada equipo deberán estar presentes y juntos en un party de audio o game chat para poder participar, solo se permitirá jugar con menos jugadores durante fogueos si algún integrante no puede jugar durante la sesión de fogueo, esto no será permitido para los eventos oficiales (por ejemplo, si el evento es SQUADS, no está permitido jugar en SOLO, DÚO, y TRÍO). De no seguir esta regla, el equipo no será considerado y tendrá cero eliminaciones y será considerado como el último lugar de esa partida.

TODOS LOS JUGADORES DEL SQUAD DEBEN TENER EL CLAN TAG ASIGNADO PARA EL DIA DEL EVENTO.

Instrucciones para ingreso de resultados

Toma la foto/captura de pantalla de tus resultados

Carga el evento en el que estas participando.

Ingresa tus resultados:

A. Eliminaciones

B. Foto o captura de pantalla para «Prueba de Resultados»

Problemas técnicos

La partida (de ser una partida privada) será considerada para ser reiniciada ÚNICAMENTE si el servidor entero tiene problemas y una mayor parte del lobby reporta problemas de conexión, de no ser así no se considerará reiniciar la partida. Cualquier jugador que sufra de LAG o de APLICACIÓN CERRADA deberá unirse a la siguiente partida, se contarán los puntos que los demás integrantes hagan durante dicha partida.

Proceso de post-partida

Puntaje

Para contabilizar los puntajes de todos los jugadores y equipos, UN INTEGRANTE DE CADA EQUIPO (el capitán) deberá subir screenshots de los stats del equipo para cada partida a la plataforma (discord, Whatsapp, o comisario de competencia) de FEDECOLDE en la página del evento correspondiente y registrar sus stats manualmente. De no seguir esta regla los puntos de los screenshots faltantes NO SERÁN CONTABILIZADOS. Se dará una ventana de 5-10 minutos para poder enviar los stats de la partida de todos los integrantes del equipo. NO OLVIDES TOMAR FOTO O SCREENSHOT DESPUÉS DE CADA PARTIDA.

El Formato es el siguiente para cada jugador (+ screenshot de stats de la partida):

Número de partida// Gamertag del capitán: cantidad de kills del squad// posición de partida

Ej. Juego #1// Kamus: 15 kills//3er lugar

Código de conducta

Conducta personal; Cero comportamiento tóxico

Todos los jugadores se deben comportar de manera amigable, respetuosa y solidaria con los demás competidores y administradores del evento. Es indispensable la honestidad a todo momento, en especial dentro de cada partida y al momento de reportar sus stats

De no seguir esta regla los jugadores recibirán sanciones que se determinarán por los administradores del evento.

Integridad Competitiva

Se espera que cada jugador juegue lo mejor que pueda en todo momento durante cualquier partida. Cualquier forma de juego injusto está prohibida por estas reglas y puede dar lugar a medidas disciplinarias. Los ejemplos de juego injusto son los siguientes:

Colusión, arreglo de partidos, soborno de un oficial de partido, cualquier otra acción o acuerdo para influir intencionalmente en el resultado de cualquier partido o evento.

Hacking, modificar el comportamiento del Game Client.

Jugar o dejar que otra persona juegue en la cuenta de alguien más.

Utilizar exploits o glitches del juego intencionalmente para obtener ventaja competitiva.

Utilizar macros o métodos similares para automatizar comandos del juego

Desconectarse de una partida intencionalmente.

Recibir asistencia externa con respecto a la ubicación de otros jugadores, o cualquier otra información que el jugador no conozca de otro modo por la información en su propia pantalla.

NO SE PERMITE TEAMING

No se permite comunicación entre equipos diferentes

No se permiten movimientos planeados entre equipos distintos.

No se permite botar armas ni loot para otros equipos intencionalmente.

Acción disciplinaria

Si Fedecolde decide que un jugador o equipo ha violado cualquiera de las reglas mencionadas anteriormente y se tomarán en cuenta diferentes acciones.

Sanción de puntos de partidas anteriores o futuras partidas.

Sanción de premios para los primeros lugares.

Descalificación del jugador o jugadores en una o más partidas del evento.

Ban temporal o permanente para futuros eventos de Fedecolde.