

# 1. Información General

## 1.1. Reglamento General

- El Reglamento General se decidió por parte de los administradores de la ICC Technium. Estos se reservan el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento y sin previo aviso.

Es obligación de todos los participantes haberse leído y entendido el reglamento, ya que el desconocimiento no exime de culpa al infractor.

## 1.2. Aplicación del Reglamento

Los participantes de la ICC Technium, aceptan todas y cada una de las reglas aquí expuestas, así como las condiciones generales de uso y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del sitio.

Las nuevas normas indicadas en la información de cada torneo prevalecerán sobre las aquí expuestas. Por lo tanto, el usuario, al inscribirse en el torneo, acepta todas y cada una de las reglas aquí expuestas por lo que se ven obligados a cumplirlas.

El no cumplimiento de alguno de los puntos aquí o allí expuestos podría suponer la expulsión de la competición.

La organización se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento con el fin de mantener la competencia.

# 2. Cuentas

Es responsabilidad de cada jugador que el BattleTag sea correcto. Tener BattleTag mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.

## 2.1. Jugador

Para la participación en este torneo es necesario tener el "BattleTag" correcto. Paso importante a realizar ya que tener un "BattleTag" mal introducido puede suponer la expulsión de la competición, o en su defecto, la de su equipo.

Es, totalmente, responsabilidad de cada jugador que el valor introducido en cada paso sea correcto. Si esto repercute a un equipo, la responsabilidad recae sobre este, sufriendo así las consecuencias.

## 2.2. Equipos

Únicamente se permite la creación de un único equipo en la página por equipo. Cada uno de ellos podrá tener en sus filas a un total máximo de 6 jugadores.

### **2.2.1. Capitán**

Cada equipo deberá tener un capitán, este tendrá la posibilidad hablar con la administración y resolver encuentros con rivales no presentados, incumplimientos del reglamento u otras cuestiones.

Este se encargará de que los miembros de su equipo tengan introducidos correctamente el "BattleTag" de forma correcta. Recordamos que este procedimiento es muy importante, ya que un equipo que juegue con un jugador el cual no tenga su "BattleTag" introducido, acarreará una derrota en su enfrentamiento, junto a la descalificación de la competición.

### **2.2.2. Miembros**

Cada miembro del equipo es un jugador, por lo que deberá cumplir con todo lo expuesto en el punto 2.1.

Un jugador nunca podrá competir con dos equipos diferentes en una misma competición. Si esto se detecta el jugador será sancionado y los equipos expulsados de la competición.

Queda totalmente prohibido añadir nuevos miembros al equipo durante el transcurso de un torneo. En caso de realizarse esta acción, dicho equipo será expulsado de la competición inmediatamente.

## **3. Competiciones**

### **3.1. Formato de juego**

- Servidor: Europa.
- Tamaño: 6vs6.
- Modo de Juego: Partida Personalizada.
- Rotación de mapa: Único mapa.
- Volver a la sala: Carga y Punto de Captura = Después de una revancha; Control = Después de una partida.
- Desactivar cámara de muerte: Activado.
- Todos las demás opciones en por defecto.

### **3.2. Elección de mapa/s**

Todos los picks y bans tienen que hacerse con la herramienta OW Draft de Gosugamers.

- Puedes encontrarla aquí: <http://owdraft.com/>
- Tournament Name: Torneo ICC Technium
- Starting Team: Random

El equipo que esté arriba en el bracket tiene que crear el Draft y mandar el link del mismo al otro equipo. En caso de que el mapa se esté casteando se enviara también un link de espectador a uno de los casters.

Los equipos irán baneando mapas hasta que queden 3 o 5 mapas (en caso de ser BO3 o BO5) – los restantes mapas son los que se podrán jugar en el enfrentamiento.

Los equipos seguirán baneando mapas hasta que quede uno, ese mapa será el que se juegue primero. El equipo en banear en segundo lugar elegirá lado (ataque o defensa) para el primer mapa.

Para el mapa segundo mapa y sucesivamente el equipo perdedor (del mapa anterior) será el que elijara el siguiente mapa para jugar siendo el ganador (del mapa anterior) el que elija lado.

No se podrá repetir mapa en el mismo enfrentamiento a excepción de que las reglas del torneo indiquen lo contrario.

## **4. Procedimiento del partido**

### **4.1. Antes del partido**

#### **4.1.1. Ficha del partido**

Cuando un torneo comienza, automáticamente se crea en la web el bracket del torneo donde los jugadores de cada equipo podrán:

- Visualizar los enfrentamientos
- Visualizar el “Battle Tag” de cada uno de los miembros de ambos equipos.

#### **4.1.2. Creador de la partida**

El encargado de crear la partida será el equipo situado en la parte superior en el cuadro de enfrentamientos, no obstante si por algún motivo en concreto ambos equipos llegan a un acuerdo y la partida es creado por otro jugador no existiría ningún problema.

#### **4.1.3. Configuración de la partida**

La configuración de la partida se hará según lo establecido en el punto 3.1 a excepción de reglas especiales establecidas para el torneo por la organización

#### **4.1.4. Tiempo de espera / No presentado**

Cuando uno de los equipos no se presente, se conceden 15 minutos de cortesía para que éste se presente. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al jugador/equipo que está presente en ese

enfrentamiento. Dicho equipo presente, debe hacer constar esto a los organizadores, mediante una protesta del tipo "Oponente no presentado", comunicando a los organizadores de que su rival no ha aparecido y estos actúen en consecuencia.

Acompañada a esta protesta, el equipo deberá subir una captura de pantalla en la ficha del partido correspondiente donde haga constar a los árbitros del torneo que el otro equipo no está presente. En esta captura deberá aparecer el equipo presente (con todos los jugadores) dentro de la partida, los adversarios invitados a la misma, la hora en ese preciso instante y la web de ICC Technium de fondo. Si este paso no es realizado, los organizadores podrán dar por inválida su propuesta por ausencia de pruebas.

#### **4.1.5. Ronda TBA**

Cuando se generan los enfrentamientos de un torneo/evento en donde las inscripciones no han ocupado el número de plazas necesarias para encuadrar de manera perfecta el cuadro de enfrentamientos (bracket), hay jugadores/equipos que aleatoriamente pasan directamente a la siguiente ronda debido a la ausencia de rival en la primera ronda.

### **4.2. Durante el partido**

#### **4.2.1. Interrupción de la partida**

Si un jugador se desconecta de la partida cuando no se capturo ningún objetivo y fue antes del minuto 1:00 de partida, se podrá interrumpir la partida avisando previamente al equipo contrario de tal desconexión. Se esperara al jugador desconectado un máximo de 10 minutos, en el caso de que el jugador no se reconecte se dará la partida por ganada al equipo contrario.

Si la desconexión ocurre después de cualquiera de estos dos eventos (tras la toma de un objetivo o haya pasado más de 1:00 de partida), se continuara jugando la partida hasta el final de ella. El jugador desconectado podrá volver a reconectarse durante la partida (ningún otro jugador podrá sustituirle cuando la partida este jugándose).

La partida podrá empezar de nuevo (recrear la partida desde cero) siempre y cuando antes de la caída no se haya conseguido la toma de ningún de objetivo ni haya pasado más de un minuto de partida.

#### **4.2.2. Abandono voluntario del partido**

No está permitido que ningún jugador o equipo abandone un partido en curso. Si se produce sin una justificación valida, el enfrentamiento se le dará por perdido y se le aplicará una sanción oportuna.

Cuando el problema afecte a ambos equipos (caída de los servidores del juego, etc.), la partida en juego queda anulada y deberá ser jugada de nuevo.

## **4.3. Después del partido**

### **4.3.1. Introducir resultado**

Al finalizar el partido, el jugador o capitán del equipo ganador deberá subir una captura de la screen final del partido, donde salen todas las puntuaciones, a la web.

## **5. Penalizaciones**

### **5.1. Sanciones**

La organización del torneo se guarda el derecho a determinar la gravedad de la sanción tomando la decisión según las acciones realizadas por los integrantes partícipes.

Todos los programas de “cheats” están totalmente prohibidos y serán expulsados de nuestra web todo aquel jugador que los utilice. Por supuesto, el uso de “bugs” o fallos del juego, para sacar provecho de la situación, está totalmente prohibido y se tomarán las mismas medidas.

Cualquier tipo de falsificación de cuentas de juego o cualquier otra acción que pueda alterar la veracidad de la competición serán castigadas con la expulsión inmediata de la competición y probablemente de los posteriores torneos.

Crear mal ambiente en un torneo online o presencial supondrá la expulsión inmediata de la competición sin derecho a reclamar premios.

Infringir cualquiera de las normas significará la descalificación inmediata del participante o pérdida parcial o total de la partida o partido.

La organización se reserva el derecho a modificar a su criterio el reglamento antes del inicio de la competición sin previo aviso, así como disponer ajustes y correcciones durante el torneo para solucionar cualquier incidencia.

## **6. Aclaraciones**

Se aconseja utilizar lo mínimo el chat entre jugadores/equipos. Los comentarios pueden verse malinterpretados por lo que, para no causar problemas, es preferible no hacer comentarios agresivos o que puedan llevar a un malentendido.

Esperamos y vigilaremos el respeto de los jugadores/equipos hacia sus competidores o cualquier miembro de la administración. Si esto no ocurre se le expulsará o baneará de

las competiciones futuras a dicho jugador/equipo. Por ello, siempre respeta si quieres que te respeten.

**IMPORTANTE** - El número mínimo de equipos para que se realice el torneo será de 8.

**IMPORTANTE** – Para participar en este torneo es requisito indispensable, estar presencialmente en la ICC Technium.

## **6.1. Horarios**

Todos los horarios serán expuestos en la web, salvo que se indique lo contrario.