

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 nombre de Invocador sea correcto. Tener un nombre de Invocador mal cumplimentado puede suponer la expulsión de la competición.

2.1. Jugador

Para la participación en este torneo es necesario tener el nombre del invocador correcto. Paso importante a realizar ya que tener un “nombre de invocador” incorrecto 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 “Nombre de Invocador” de forma correcta. Recordamos que este procedimiento es muy importante, ya que un equipo que juegue con un jugador el cual no tenga su “Nombre de Invocador” 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. Modo de juego

El torneo será disputado en el modo “Torneo de Reclutamiento” y se jugarán en “La Grieta del Invocador”.

El ganador de cada partida será el equipo que consiga uno de los siguientes objetivos:

- El equipo rival se rinda (surrender).
- Uno de los equipos destruye el nexo del equipo rival.

3.2. Primera elección (First Pick)

El first Pick se decidirá mediante el lanzamiento de una moneda. El ganador de este lanzamiento tendrá el first pick.

En el caso de que el torneo o la eliminatoria se disputen al mejor de tres partidas se irán alternando las opciones no pudiendo repetir opción consecutivamente.

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 “Nombre de Invocador” de cada uno de los miembros de ambos equipos.

4.1.2. Creador de la partida

El encargado de crear la partida será el jugador/equipo que ganó el lanzamiento por el first pick. Si por cualquier motivo ambos llegáis a un acuerdo y la crea el otro jugador/equipo no existe ningún problema.

Las características que la partida debe contener están expuestas en el siguiente punto.

4.1.3. Configuración del servidor

La configuración de la partida deberá tener las siguientes características:

- Nombre de la partida: Equipo 1 vs Equipo 2
- Ubicación del servidor: Europa Oeste (EU West)
- Mapa: La Grieta del Invocador
- Modo de juego: Torneo de Reclutamiento
- Espectadores: Todos

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

Cada equipo dispondrá de una pausa técnica de 5 minutos, siendo prolongable si ambos equipos están de acuerdo. Si un jugador se cae y no consigue reconectar en el tiempo de pausa, la partida continuará. El jugador podrá reconectarse a la partida cuando pueda.

La partida podrá empezar de nuevo (recrear la partida desde cero) siempre y cuando antes de la caída no se haya terminado la primera ronda del partido.

4.2.2. Abandono voluntario de la partida

No está permitido que ningún jugador o equipo abandone un partido en curso. Si se produce sin una justificación válida, 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 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 16.

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.