

NORMAS GENERALES XVII PARTY VILLA DE CAUDETE

- Existe un número limitado de plazas que serán asignadas en riguroso orden de inscripción, perdiendo la preferencia si no se realiza el pago de la inscripción en el plazo fijado por la organización. Si durante el plazo de inscripción fuera superado el número de plazas disponibles, aparecerán en la página web de la party los miembros de la lista de espera, si ha realizado el pago de la inscripción y no pudiese ser posible su participación se le indicará en la que se le realizará la devolución.
- Las plazas son personales e intransferibles.
- Se prohibirá la entrada de cualquier participante menor de edad que no posea la autorización del padre, madre o tutor. Además, los menores de sólo podrán asistir si lo hacen acompañados durante el transcurso del evento por una persona mayor de edad. La autorización se entregará por escrito.
- La organización pondrá a disposición de los participantes un servicio de asistencia técnica para la resolución de problemas derivados del funcionamiento incorrecto o defectuoso de la red party. En ningún caso corresponderá a dicho servicio la resolución de problemas ajenos a la red.
- Una vez inscritos y realizado el pago de la XIV party villa de Caudete deberá comprobarse por parte del participante que aparece como tal. En caso contrario deberá de ponerse en contacto a través del siguiente correo correo@pckudt.com.
- Los participantes disponen desde el viernes 13 a las 17:00 hasta las 23:59 del mismo día para montar sus equipos. Si por cualquier causa van a llegar más tarde de las 23:59 del viernes deben de ponerse en contacto con la organización y comunicar la hora de llegada. En el caso que lleguen después la organización no se hace cargo de que no pueda participar en alguna de las competiciones a las que esté inscrito.
- Para recoger el equipo cuando finalice la party o en cualquier momento que quiera abandonar el evento, deberá de buscar a cualquier miembro de la organización para que certifique que el equipo que va a sacar de la party le pertenece.
- Si tras realizar el ingreso la persona no pudiese asistir al evento, el dinero solo sería reembolsado si algún otro participante ocupase su plaza. Se aconseja traer a la party el resguardo del banco en el que ha hecho el ingreso por si fueran necesarias algunas comprobaciones in situ.
- La organización no se hace responsable del software que puedan utilizar los participantes.
- Queda totalmente prohibido el uso de trucos, cheats y/o cualquier cosa que desvirtúe la igualdad de competición en los torneos. Cualquier persona que incumpla algunas de las normas de los torneos, será automáticamente eliminado de cualquiera de los torneos en los que participe.
- Los participantes ante cualquier incidencia, duda, o problema se podrán dirigir a cualquier miembro de la organización.
- La organización se reserva el derecho de expulsar a cualquier participante que incurra en cualquier tipo de comportamiento que impida el correcto transcurso de la party, así como ofensivo o molesto para el resto de participantes.
- Está prohibido fumar dentro del recinto.
- No está permitido el uso de altavoces. La organización estará pendiente de que esto se cumpla, tomando las medidas oportunas que considere.
- Está prohibido el uso de cualquier programa de descarga p2p.

- Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas a menores de 18 años.
- La organización no se responsabiliza ni de robos, ni roturas de los equipos o accesorios de los participantes.
- La organización no se hace responsable de las posibles copias ilegales que circulen por la red.
- La organización no proporcionará una copia de seguridad de los juegos con los que se realizarán los torneos.

HORARIOS

- Cada competición dispone de horario propio. Es obligación de los participantes el informarse sobre los mismos para organizarse y estar disponible para los encuentros.
- Estos horarios dejan margen suficiente para los desayunos, comidas o cenas.
- Si la organización lo ve conveniente, modificará los horarios previo aviso mediante proyector o megafonía.

BASES TORNEO LEAGUE OF LEGENDS 2018

1. NORMAS GENERALES:

- No podrán participar personas no inscritas.
- No podrá jugar otra persona en lugar de alguno de los participantes.
- La organización se reserva el derecho de expulsión de aquellos participantes que muestren una mala conducta (insultos, comentarios racistas, xenófobos o de cualquier otra índole) o algún tipo de trampas.
- Los equipos estarán compuestos por 5 miembros, de los cuales uno de ellos será capitán.
- Los participantes podrán dirigirse a la organización en caso de incidencia o duda.

2. FORMATO DEL TORNEO Y TIPO DE PARTIDA:

- El torneo será de tipo mixto es decir primero habrá una liga con 4 equipos en cada grupo y después se realizará un cuadro de semifinalistas y final, en el cual el primero del grupo A jugará contra el segundo del grupo B y viceversa.
- Los premios que otorga RIOT están sujetos a participación por lo que harán falta un mínimo de 8 equipos para que sean entregados, de tal manera que si hay menos equipos el torneo se llevará a cabo, pero no se otorgarán los premios procedentes de RIOT.
- Las plazas estarán limitadas a 15 equipos.
- A lo largo de la fase de grupos cada equipo jugará contra todos los equipos de su grupo.
- La fase de grupos será a un solo partido mientras que las fases eliminatorias y final serán al mejor de tres.
- Pasarán de fase los 2 primeros equipos de cada grupo, en caso de empate a puntos en la fase de liga, será de la siguiente fórmula: (Torres Destruídas + Dragones Asesinados) dando el resultado más alto como clasificado para la siguiente ronda, en caso de seguir empate se mirarán las bajas de cada equipo con la siguiente fórmula: (Bajas Favor – Bajas Recibidas).
- La partida será en el mapa de la “Grieta del invocador” 5vs5, y se jugará en modo Torneo de
- Reclutamiento y habilitando un hueco para espectador para poder retransmitir ese partido online.
- Los equipos pueden rendirse para terminar la partida a partir del minuto 20.
- Para controlar las partidas el capitán deberá sacar captura de pantalla del resultado final ya que son necesarias para validar el torneo.
- La puntuación de cada partido en la fase de grupos será de la siguiente manera:
 - Victoria: 3 Puntos
 - Derrota 0 Puntos
- Cada equipo tendrá la opción de banear a 5 campeones para no poder ser utilizados en esa partida.
- El lado en el que jugará cada equipo será por sorteo en la fase de grupos, mientras que, en la fase eliminatoria, los partidos serán al mejor de 3 y cada vez un equipo

será first pick, en el caso de se llegue a jugar la tercera partida para desempatar dicha eliminatoria, el first pick se realizará por sorteo.

- El torneo se empezará a jugar viernes en la noche.
- La final del torneo se jugará el domingo.

3. FECHAS Y PLAZOS:

- La inscripción se cerrará el viernes 2 de marzo hasta la tarde antes de dar comienzo a la LAN.
- Los encuentros serán jugados dentro de la hora prevista por la organización con un margen de 10 minutos de retraso entre la hora prevista y el inicio del partido.
- La organización realizará un horario con los encuentros y se publicarán en el tablón de anuncios.
- Los partidos nunca estarán programados para ser jugados durante las horas de comer y tampoco podrán sobre pasar dichas horas.
- Si transcurridos 10 minutos desde la hora prevista por la organización no se presenta un equipo, el resultado del encuentro será derrota para éste, y en caso de no presentarse ninguno de los equipos el resultado será derrota doble (0 puntos para ambos equipos).
- Las partidas empezarán en el horario acordado por la organización.
- Si algún miembro de un equipo se retrasa más de 10 minutos la partida podrá comenzar con un mínimo 4 jugadores por equipo, pudiendo haber partidas de 4 vs 5, además como es lógico ningún jugador se podrá unir a la partida una vez comenzada ya que el juego tampoco lo permite.
- Si falta más de una persona de un equipo la partida se le considerará derrota a este no pudiendo empezar una partida 3 vs 5.

IMPORTANTE

- Los premios que otorga RIOT están sujetos a participación por lo que harán falta un mínimo de 8 equipos para que sean entregados, de tal manera que si hay menos equipos el torneo se llevará a cabo, pero no se otorgarán los premios procedentes de RIOT.
- Por cada 2 equipos inscritos por encima de 8 se ampliarán los premios 50€ adicionales (30€ para primer clasificado y 20€ para el segundo clasificado).
- En el caso de que no exista suficiente participación la organización se reserva el derecho de otorgar o no los premios en metálico.

BASES TORNEO COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

1. NORMAS GENERALES:

- No podrán participar personas no inscritas.
- No podrá jugar otra persona en lugar de alguno de los participantes.
- La organización se reserva el derecho de expulsión de aquellos participantes que muestren una mala conducta (insultos, comentarios racistas, xenófobos o de cualquier otra índole) o algún tipo de trampas.
- Queda prohibido el uso de cualquier tipo de programa ya sea para ayuda al disparo como de visión, quien sea descubierto con un programa de este tipo será expulsado de la competición de inmediato.
- Los equipos estarán compuestos por 5 miembros, de los cuales uno de ellos será capitán y se encargará de banear los mapas.
- Los participantes podrán dirigirse a la organización en caso de incidencia o duda.

2. FORMATO DEL TORNEO Y TIPO DE PARTIDA:

- El torneo será de tipo mixto es decir primero habrá una fase de liga con 2 grupos (La organización si no hay suficiente participación podrá modificar los 2 grupos en uno solo y adaptará la competición) y después se realizará un cuadro de semifinalistas y final, en el cual el primero del grupo A jugará contra el segundo del grupo B y viceversa.
- Los premios que otorga RIOT están sujetos a participación por lo que harán falta un mínimo de 8 equipos para que sean entregados, de tal manera que si hay menos equipos el torneo se llevará a cabo, pero no se otorgarán los premios procedentes de RIOT.
- No existen plazas limitadas.
- A lo largo de la fase de grupos cada equipo jugará contra todos los equipos de su grupo.
- La fase de grupos será a un solo partido mientras que las fases eliminatorias y final serán al mejor de tres.
- Pasarán de fase los 2 primeros equipos de cada grupo, en caso de empate a puntos en la fase de liga, será de la siguiente fórmula: (Rondas totales ganadas – Rondas totales perdidas) dando el resultado más alto como clasificado para la siguiente ronda, en caso de seguir empate se mirarán las bajas de cada equipo con la siguiente fórmula: (KDA a favor VS KDA en contra).
- La partida se realizará de la siguiente manera: Los capitanes de ambos equipos banearán 2 mapas de grupo de servicio activo cada uno por lo que quedarán 3 mapas libres y se realizará un sorteo para ver en cual de esos 3 mapas se juega. El bando en el que empezará cada equipo también se realizará a sorteo en la fase de grupos.
- En la fase eliminatoria se jugará al mejor de 3 mapas de los cuales primero ambos equipos banearán un mapa y el equipo que baneó primero elegirá su mapa justo después el equipo contrario elegirá el mapa en el que jugarán el segundo partido, después de esto ambos equipos banearán otro mapa cada uno y el último mapa (de

desempate) se elegirá de manera aleatoria entre los 3 mapas restantes. El equipo que no ha elegido el mapa tiene derecho a elegir el bando en el que quiere jugar.

- Para controlar las partidas el capitán deberá sacar captura de pantalla del resultado final ya que son necesarias para validar el torneo.
- La puntuación de cada partido en la fase de grupos será de la siguiente manera:
- Victoria: 3 Puntos
- Derrota 0 Puntos
- Los mapas del grupo de servicio activo son los siguientes:
- Grupo de servicio activo:
 - Mirage
 - Cache
 - Inferno
 - Overpass
 - Cobblestone
 - Train
 - Nuke
- El bando en el que comenzará cada equipo será por sorteo en la fase de grupos, mientras que, en la fase eliminatoria, los partidos serán al mejor de 3 y el equipo que no ha elegido el mapa tendrá derecho a elegir el bando, en el caso de se llegue a jugar la tercera partida para desempatar dicha eliminatoria, el bando se realizará por sorteo.
- La final del torneo se jugará el domingo.

IMPORTANTE

- Por cada 2 equipos inscritos por encima de 8 se ampliarán los premios 35€ adicionales (20€ para primer clasificado y 15€ para el segundo clasificado).
- En el caso de que no exista suficiente participación la organización se reserva el derecho de otorgar o no los premios en metálico.

REGLAMENTO LIGA HEARTHSTONE XVII PARTY VILLA DE CAUDETE

1. REGLAS RÁPIDAS.

- Modalidad de torneo: Liga.
 - Formato de ronda: mejor de 3, último héroe en pie.
 - Puntos por partida ganada: 1.
 - Puntos por ganar la ronda: 1.
 - Número de rondas: según participación, máximo 6.
- Formato: Standard
- Barajas por participante: 3.

2. REGLAMENTO.

- Cada participante registrará 3 barajas sin repetir clase al comienzo de la liga.
- El nombre de las barajas se compondrá como sigue:
- #PartyCaudete#NombreClase#. Ejemplo: #PartyCaudete#Brujo#
- El uso de barajas no registradas supone la derrota automática de la ronda en que se realiza la infracción.
- La ronda da comienzo cuando uno de los jugadores envía la invitación de desafío y ésta es aceptada.
- Para facilitar el seguimiento de las partidas, se facilitará el instalador y el manual de configuración de la herramienta "Hearthstone Deck Tracker", que permitirá llevar un mejor control de las barajas usadas y los resultados de las partidas. Para aquellos que decidan competir desde el móvil o tableta, se usará "Arcane Tracker".
- Al inicio de la ronda ambos jugadores se comunicarán qué tres clases han registrado y se enseñarán mutuamente que no tienen más de una baraja creada para cada una de estas clases.
- Mejor de 3: Se jugarán hasta 3 partidas por ronda y ganará el que gane 2 partidas. Cada jugador obtendrá 1 punto por cada partida ganada, y 1 punto adicional por ganar la ronda.
- Esto significa que en una ronda con un resultado de 2-1, el jugador que gane 2 partidas obtendrá 3 puntos (2 victorias + 1 por victoria de ronda) y el que, aun perdiendo la ronda, gane 1 partida, obtendrá 1 punto.
- Último héroe en pie: El jugador que pierda una partida deberá cambiar de baraja para la siguiente, mientras que el que gana debe mantener la baraja de la partida anterior.
- Ganará la liga aquel que al finalizar todas las rondas haya conseguido más puntos.

IMPORTANTE

- En el caso de que no exista suficiente participación la organización se reserva el derecho de otorgar o no los premios en metálico.