

# III FESTIVAL DE ESPORTS UPSJB 2022 - I

## REGLAMENTO DEL TORNEO: DOTA 2

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

Comité Organizador: Silvers University Esports League (SUEL).

Modo: Dota 2.

Modalidad: Equipos.

Plataforma: PC /Computadora.

Costo: Inscripción gratuita.

### 2. DE LOS PARTICIPANTES

Están invitados a participar todos los estudiantes de la Universidad Privada San Juan Bautista, matriculados en el presente semestre académico.

### 3. DE LAS INSCRIPCIONES

3.1. Los equipos deberán inscribirse a través del formulario forms. Solo el capitán del equipo deberá responder al formulario, en el mismo se solicitarán los datos de las cuentas y medios de comunicación de los jugadores.

### 4. DEL REGLAMENTO, MODALIDAD Y LA COMPETENCIA

4.1. De la modalidad.

4.1.1. Por Equipos 5 vs 5 (05 competidores = 1 equipo).

4.1.2. La disciplina Dota 2 es una competencia grupal que se juega sobre la plataforma de Steam en computadoras (pc), de la empresa Valve Corporation.

4.2. Del sistema de Competencia.

Toda la competencia se jugará en el servidor PERÚ.

Los torneos consistirán de una fase de grupos con partidas al mejor de 1 hasta llegar a las etapas de semifinales. Los 4 equipos clasificados a las semifinales jugarán la segunda ronda, la cual consistirá en unas llaves de eliminación doble a series al mejor de 3 (B03).

Los detalles, enfrentamientos y horarios de cada día del torneo serán informados a los participantes con al menos 24 horas de anticipación al inicio del torneo durante el congresillo técnico previo al torneo.

La primera fase tendrá como fechas de juegos los días entre el 20 de abril hasta el 01 de mayo. La segunda fase se jugará entre el 04 de mayo hasta el 15 de mayo.

### **4.3. Lag y desconexiones**

4.3.1. En caso se detecte que el lag o latencia de la conexión esté interfiriendo con el desarrollo de la partida, un equipo deberá comunicarlo y de preferencia probarlo a través del Discord antes de los primeros 5 minutos de partida, en caso contrario, no se atenderá el reclamo.

4.3.2. Si un jugador se desconecta, el equipo deberá de pausar la partida inmediatamente. Las pausas por desconexión utilizan el tiempo normal de pausa permitido por equipo.

4.3.3. El jugador que se desconecta por mala fe y es un infractor reincidente por tal acto, será penalizado abruptamente por la organización del campeonato.

4.3.4. Para probar cualquier tipo de trampa o queja, el jugador debe hablar con el gerente de la competencia.

### **4.4. Infracciones y sanciones**

4.4.1. El equipo participante que viole las disposiciones del reglamento será penalizado bajo los términos del Comité Organizador:

4.4.2 Las personas autorizadas por SUEL para administrar el Festival Deportivo serán referidos como 'admin' y el conjunto de todos los admin's serán referidos como 'administración'. Estos serán los encargados de velar por el orden del juego de inicio a fin y tendrán la última palabra en caso se decida algo.

4.4.3 La administración se reserva el derecho de cambiar las reglas y regulaciones en cualquier momento, incluso en el transcurso del torneo para hacer los ajustes necesarios si la situación lo requiere y de ser necesario hacer caso omiso de las mismas en pro de asegurar un juego justo.

4.4.4 Todos los casos no presentados explícitamente en este reglamento serán resueltos por la Administración del Festival Deportivo. Todas las decisiones tomadas por la Administración deben ser respetadas y ejecutadas en el momento oportuno.

4.4.5 Todo participante tiene la obligación de tratar de ganar cada encuentro del Festival Deportivo. Perder un juego a propósito está prohibido y será penalizado al igual que el uso de programas externos que sean considerados una ventaja injusta.

4.4.6 En caso no se respete las reglas o decisiones de la Administración, no haya respeto en las pausas del equipo contrario o haya alguna falta de respeto hacia el otro equipo u algún "Admin", se dará por perdida el juego o hasta la descalificación al equipo del Festival Deportivo, dependiendo la gravedad de la falta.

**4.5. Requisitos mínimos de conexión:** Todos los participantes deben tener disponible una computadora o laptop, el juego Dota 2, y contar con un internet que permita el juego con baja latencia y conexión aceptable en el servidor peruano.

## **5. DE LOS RECLAMOS**

5.1. El fallo del Comité Organizador es definitiva, no estando sujeta a reclamo, revisión, reconsideración ni apelación.