



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



Reglamento Dota 2



1. Información General

El campeonato de **Dota 2** utilizará la modalidad de partidas 5vs5.

Las partidas se realizarán de manera virtual con dos días de duración, todas las partidas estarán a cargo y supervisadas por un miembro de la administración.

2. Inscripción

2.1. Game ID's

Para la inscripción en el torneo, el capitán de cada equipo deberá registrarse e inscribir a su equipo en la página del “GamerFest” proporcionando el ID de cada jugador correctamente. Esto es muy importante, ya que antes de cada partida se verificará que los ID's con los cuales se inscribieron correspondan a los jugadores que se encuentren en la sala. No se permitirá jugar a nadie fuera de los jugadores inscritos.

2.2. Equipos

Cada equipo podrá inscribir hasta un máximo de 7 jugadores, siendo estos los 5 obligatorios y 2 suplentes (Estos 2 jugadores suplentes no son obligatorios, pero deberán tener en cuenta lo mencionado en el punto 2.1).

2.2.1 Capitán

Cada equipo deberá tener su capitán, este tendrá la posibilidad de abrir protestas para mantener una línea directa con la administración y resolver encuentros con rivales no presentados, incumplimientos del reglamento u otras cuestiones.

2.2.2 Miembros

Cada miembro del equipo ya sea dentro de los 5 principales o los 2 suplentes forman parte del equipo, por lo tanto, deben leer y saber todo el reglamento.

3. Competiciones

3.1. Modo de juego

Todas las partidas del torneo serán con la modalidad “Modo Capitán”.

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

- El equipo rival se rinde, tirar “GG”.
- Destruir la base del equipo rival.

La modalidad del torneo será dependiendo del número de equipos inscritos en el torneo, podrá ser playoffs directos a Bo3 de eliminación o fase de grupos a Bo1 todos contra todos para luego avanzar a los playoffs. Todo esto se informará con suficiente anterioridad en el grupo de WhatsApp que se creará entre todos los capitanes de los equipos.

4. Procedimiento del partido

4.1. Antes del partido

4.1.1. Creador de la partida

Un miembro de la organización creará una sala privada por cada partida.

4.1.2. Configuración del servidor

La configuración del servidor será con las siguientes características:

Nombre de la partida: Equipo1VSEquipo2 GF

Ubicación del servidor: US East

Modo de juego: Modo capitán

Espectadores: Activado (Solo para la administración)

4.1.3. Tiempo de espera / no presentado

La hora y fecha de cada una de las partidas se informará con anticipación, los dos equipos deberán estar puntuales en la hora y fecha acordada. En caso de tener algún inconveniente se les otorgará un plazo máximo de 10 minutos para presentarse en la sala, caso contrario se le otorgará al equipo contrario la victoria por defecto.

Nota: Cada jugador es responsable de tener el juego listo antes de cada partida, esto incluye tenerlo actualizado. No se esperará más de los 10 minutos máximos ya antes mencionado.

4.2. Durante el partido

4.2.1. Interrupción de la partida

Cada equipo podrá pausar cuando lo requiera, teniendo en cuenta que cada equipo cuenta con un total de 5 minutos entre todas las pausas, todo este tiempo será controlado por un administrador en cada partida del torneo. En caso de se cumpla el tiempo de pausa por equipo, el juego se tendrá que reanudar sin más esperas.

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

La administración se reserva el derecho de modificar el reglamento antes o durante el torneo si así lo requiere.