***COLON MASTER TOURNAMENT***

Planificación del torneo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CARACTERISTICAS** | **ONLINE** | **ONLINE Y PRESENCIAL** | **PRESENCIAL** |
| **Duración**: cuánto va a durar el torneo | **VARIABLE**  Depende si quieres todos los partidos en un día o en varios. | **MEDIO**  Puedes hacer una fase online durante la semana y una final presencial otro día. | **BAJO**  Puede ser en uno o dos días. |
| **Experiencia para los jugadores:** Que grado de satisfacción tendrán | **VARIABLE**  Hay jugadores que por comodidad prefieren competir de forma online, otros valoran más el evento presencial. | **MEDIA**  Gran parte de las partidas se juegan online y solo los mejores llegan a la fase presencial. | **ALTA**  A los jugadores les gusta participar de eventos físicos y tener un escenario para competir |
| **Recursos necesarios:** cuántos elementos necesitas para llevarlo a cabo | **BAJO**  Principalmente buena organización y compromiso de los jugadores. | **MEDIO**  En online necesitarás compromiso de los jugadores. Y presencial bastantes recursos y buena organización. | **ALTO**  Necesitarás bastantes recursos (escenario, computadores, sonido, etc.) para que los equipos puedan jugar simultáneamente |
| **Cantidad de equipos participantes** | **ALTA**  Puedes convocar a muchos equipos que participen desde sus propios hogares. | **MEDIA**  Online puedes convocar a varios equipos. En la presencial se recomienda 2 o 4. | **BAJA**  Una baja cantidad de equipos favorecerá a que el torneo se desarrolle con total normalidad. |
| **Tiempo de planificación previa** | **MEDIO**  Poco tiempo, ya que necesitas a los equipos y utilizar herramientas de planificación de torneos. | **MEDIO**  La fase online será más sencilla de organizar. En la presencial necesitarás coordinar un lugar físico para realizarlo. | **ALTO**  Necesitarás organizarlo con mayor anticipación para conseguir el lugar, permisos, recursos, etc. |

**Tipos de formatos del torneo**

**FORMATO DE TORNEOS**

***1 ELIMINACIÓN DIRECTA:***

Este es un torneo por eliminación en el que el perdedor de cada sección queda eliminado inmediatamente y no podrá ganar el campeonato o primer premio del evento. Este formato es fácil y rápido de entender, pero suele dejar a los competidores insatisfechos con su victoria/derrota.

***2 ELIMINACIÓN DOBLE:***

Este es un torneo por eliminación en el que el ganador de un enfrentamiento pasa a la siguiente fase y el derrotado cae a un grupo conformado por los equipos que pierden su primer encuentro. La final es disputada por el equipo invicto del cuadro de ganadores con el equipo ganador del cuadro de los perdedores. Es decir, un equipo queda eliminado al perder dos enfrentamientos. Este tipo de estructura lleva el doble de tiempo que el torneo de eliminación directa, porque cada equipo juega al menos dos partidas.

***3 TODOS CONTRA TODOS:***

Un torneo de todos contra todos es una competencia en la que cada participante se enfrenta al resto una vez. Si cada participante juega contra los demás dos veces, se le suele conocer como un "todos contra todos doble". Este formato se considera el más justo para los competidores, pero también puede tomar mucho tiempo. Cuando hayas decidido el formato, la siguiente pregunta será cómo desarrollarlo. El formato de tu torneo es un reflejo directo de la experiencia que intentas ofrecer a tus competidores y asistentes. Hay muchos formatos diferentes de torneo que puedes usar, pero el que elijas determinará los requerimientos de tu evento y el número de partidas que se jugarán. Por ejemplo, un torneo por eliminación directa es el más rápido, pero puede que deje una sensación en los jugadores de que no tuvieron suficiente oportunidad competitiva. En contraste, un todos contra todos al mejor de tres se percibiría mucho más "justo" por los jugadores, pero es un formato más largo y puede resultar fatigoso para ellos debido a la gran cantidad de partidas.

**REQUISITOS TECNICOS Y CONSIDERACIONES**

2) REQUISITOS TÉCNICOS Y OTRAS CONSIDERACIONES

Al elegir una ubicación para tu torneo, existe una serie de requisitos importantes que tomar en cuenta para asegurar que tus competidores tengan la mejor experiencia posible:

2.1 REQUISITOS MÍNIMOS

Procesadores Intel Core I3 3+ Ghz / AMD FX 4300

RAM 4GB

15 GB de Espacio Libre (Disco HDD)

Video Integrado compatible con Shader 2.0 y DirectX v9.0c o superior

2.2 ELIMINACIÓN DOBLE

Procesadores Intel Core I5 3+ Ghz

RAM 8GB

15 Gb de Espacio Libre (Disco SSD)

Video GTX 750 o similar(en la actualidad su equivalente sería una GTX 1050)

2.3 REQUISITOS DE RED

League of Legends no necesita demasiado para poder jugar, especialmente usando el Internet de la Universidad. Solo necesitas contar con20 Mbps de Internet simétricos (descarga y carga) para las 10 computadoras en las cuales se disputará el torneo. Cuando organices un torneo, averigua cuáles son las condiciones de Internet disponibles y tener los accesos de red correspondientes. Ahora que cuentas con una idea de las estructuras del torneo y de su tamaño, es hora de comenzar a ver los recursos disponibles que tienes.

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN

Puede ser difícil llevar a cabo un torneo si cada jugador lleva su propia computadora. Puede generar toda clase de problemas técnicos que están fuera de tu control. Los laboratorios de computación son una gran forma de evitar estos problemas, pues suelen tener equipos aptos y buenas conexiones a Internet. Asegúrate de contar con la aprobación del administrador del laboratorio de computación antes de usarlo para un evento. Por otro lado, un problema común, es que al conectar 10 computadoras bajo la misma IP pública de salida, se comienzan a desconectar de manera aleatoria ciertos equipos, lo cual es posible evitar al ingresar en tus opciones de red los DNS públicos de Google (8.8.8.8 y 8.8.4.4) en cada una de las computadoras. También es importante tener los puertos que utiliza League of Legends identificados y correctamente habilitados, caso contrario tendrán problemas al realizar procesos dentro del cliente o hasta para conectarse.

**DIRECCIONES DE IP Y REDIRECCIÓN DE PUERTOS (IMPORTANTE)**

Cuando te conectas a League of Legends desde una red restringida, o cuando usas software de bloqueo de Peer, puede ser necesario crear excepciones para cada dirección IP de servidor que League of Legends utiliza. A continuación tienes una lista de los rangos necesarios que puedes enviar tu Administrador de Red: 138.0.12.0/24 2

**REDIRIGIENDO PUERTOS PARA LEAGUE OF LEGENDS**

Es preciso redirigir todos estos puertos para que League of Legends funcione correctamente: 5000 - UDP 5500: Cliente de juego de League of Legends

8393 - TCP 8400: Instalador de versiones y Maestro

TCP 2099: PVP.net

TCP 5223: PVP.net

TCP 5222: PVP.net

TCP 80: Conexiones HTTP

TCP 443: Conexiones HTTPS 8088: Modo Espectador

**WINDOWS 8**

1. Pulsa la tecla Windows.

2. Escribe “Panel de control”.

3. Selecciona “Redes e Internet”.

4. Selecciona “Centro de redes y recursos compartidos”.

5. Selecciona “Cambiar configuración del adaptador” en la barra de navegación

de la izquierda.

6. Haz clic derecho en el adaptador de red y selecciona “Propiedades”.

7. Selecciona “Protocolo de Internet versión 4 (TCP/IPv4)” y abre “Propiedades”.

8. Ve a la parte inferior del menú y cambia “Obtener la dirección del servidor DNS

automáticamente” por “Usar las siguientes direcciones de servidor DNS:”

9. Introduce los siguientes servidores DNS públicos, uno en cada campo vacío:

8.8.8.8

8.8.4.4

10. Selecciona “Aceptar” para guardar los cambios.

11. Cierra todos los navegadores y las aplicaciones abiertas.

12. Pulsa la tecla Windows.

13. Haz clic derecho en cualquier lado.

14. Haz clic en “Todas las aplicaciones”.

15. Haz clic derecho en "Símbolo del sistema" y ejecútalo como administrador.

16. Escribe ipconfig /flushdns y dale a Intro.

17. Reinicia el ordenador.