

REGLAMENTO DOTA 2.



1. Información General

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

Las partidas se realizarán en los laboratorios el Campus de la Universidad ESPE-L ubicado en Belisario Quevedo.

2. Inscripción

2.1. Game ID's

Para la participación en el evento es necesario proporcionar el Game ID (Steam ID) correspondiente. Es responsabilidad de cada jugador que el valor indicado en cada caso sea correcto.

2.2. Equipos

Cada equipo inscrito podrá tener en sus filas a un total máximo de 7 jugadores y un mínimo de 5.

2.2.1 Capitán

Cada equipo deberá tener uno o varios capitanes, estos tendrán 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.

Este se encargará de que los miembros de su equipo tengan introducidos correctamente los “SteamID” correspondientes al juego de forma correcta.

2.2.2 Miembros

Cada miembro del clan es un jugador, por lo que deberá cumplir con todo lo expuesto en el punto 2.1

3.Competiciones

3.1. Modo de juego

Los torneos serán disputados en el “Modo capitán”.

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

- El equipo rival se rinde.
- Destruir la base del equipo rival.

4.Procedimiento del partido

4.1. Antes del partido

4.1.1. Creador de la partida

El creador de la partida será un organizador

4.1.2. Configuración del servidor

La configuración del servidor deberá tener las siguientes características:

Nombre de la partida: Equipo 1 vs Equipo 2

Ubicación del servidor: Perú o US East.

Modo de juego: Modo capitán

Versión: Torneo

Espectadores: Activado (Solo para organizadores)

4.1.3. Tiempo de espera / no presentado

Cuando uno de los dos equipos no se presente, se conceden 5 minutos de cortesía para que se presente. Si después de este tiempo no aparece, se le adjudicará una victoria por defecto (defwin) al equipo que está presente en ese enfrentamiento. Dicho jugador o equipo presente, debe hacer constar a los organizadores.

4.2. Durante el partido

4.2.1. Interrupción de la partida

Si un jugador se desconecta de la partida en los primeros cinco minutos, su equipo dispondrá de una pausa de 5 minutos, siendo prolongable si ambos equipos están de acuerdo. Si este jugador no consigue reconectar en el tiempo de espera, la partida continuará. El jugador podrá reconectarse a la partida cuando pueda.

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.

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.

